

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

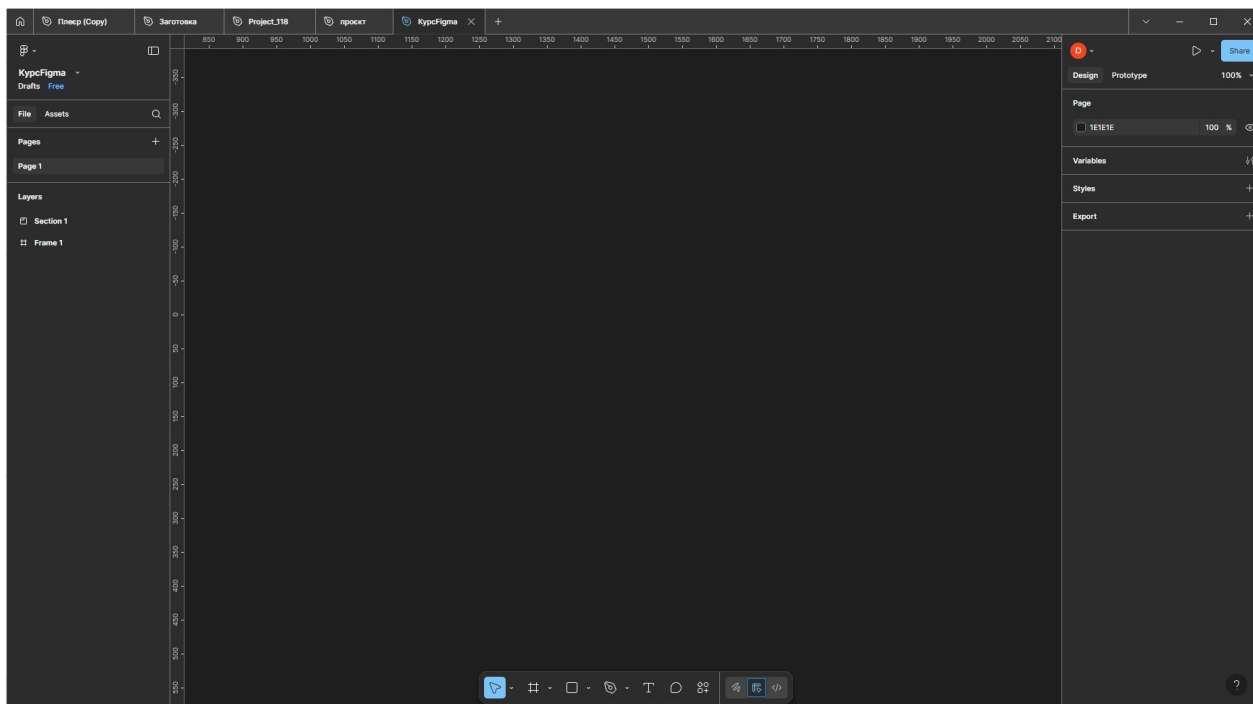
Figma — це хмарний інструмент для створення інтерфейсів, прототипів і спільної роботи дизайнерів. Вона працює без встановлення на комп'ютер (через браузер) і підтримує роботу в реальному часі кількох користувачів.

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.

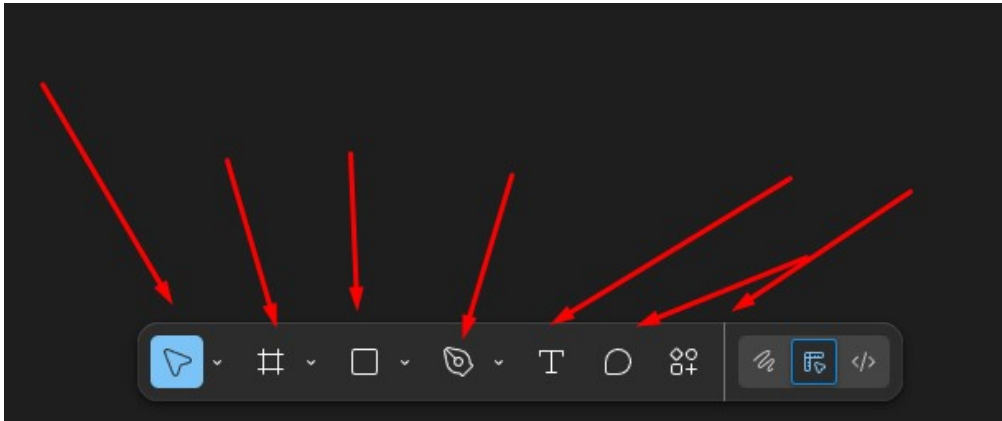
1.2. Основні елементи інтерфейсу

Робоча область Figma (Dark Mode)

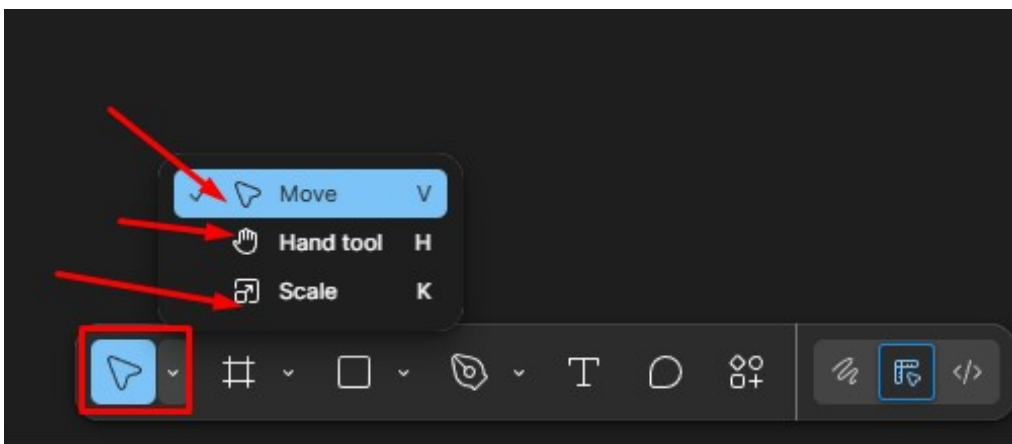


Інтерфейс Figma складається з таких панелей:

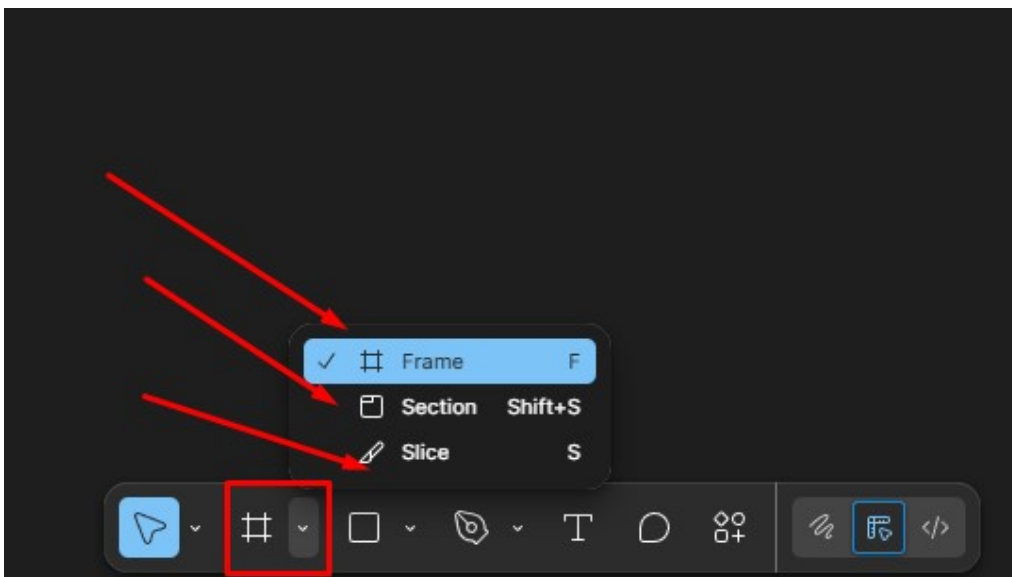
1. Toolbar — панель інструментів внизу, посередині (вибір інструментів: Move, Frame, Shape, Pen, Text тощо).



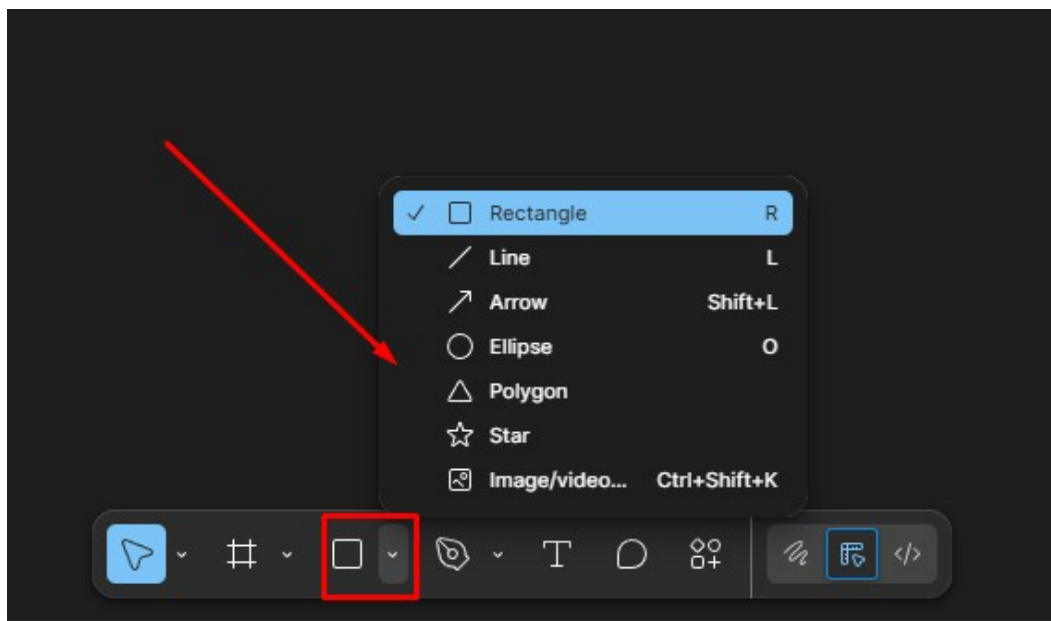
Переміщення, масштабування.



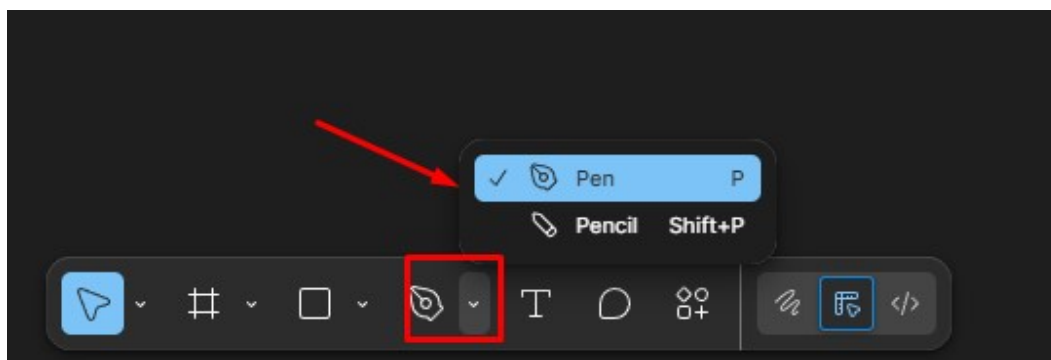
Створення Frame, section, slice



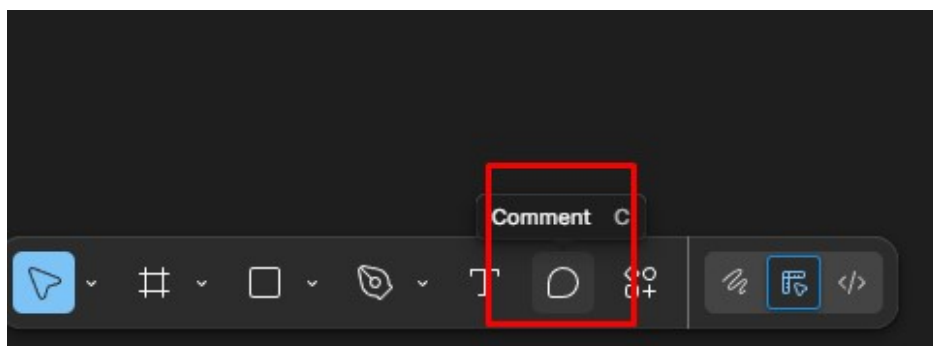
Створення об'єктів на робочій області.



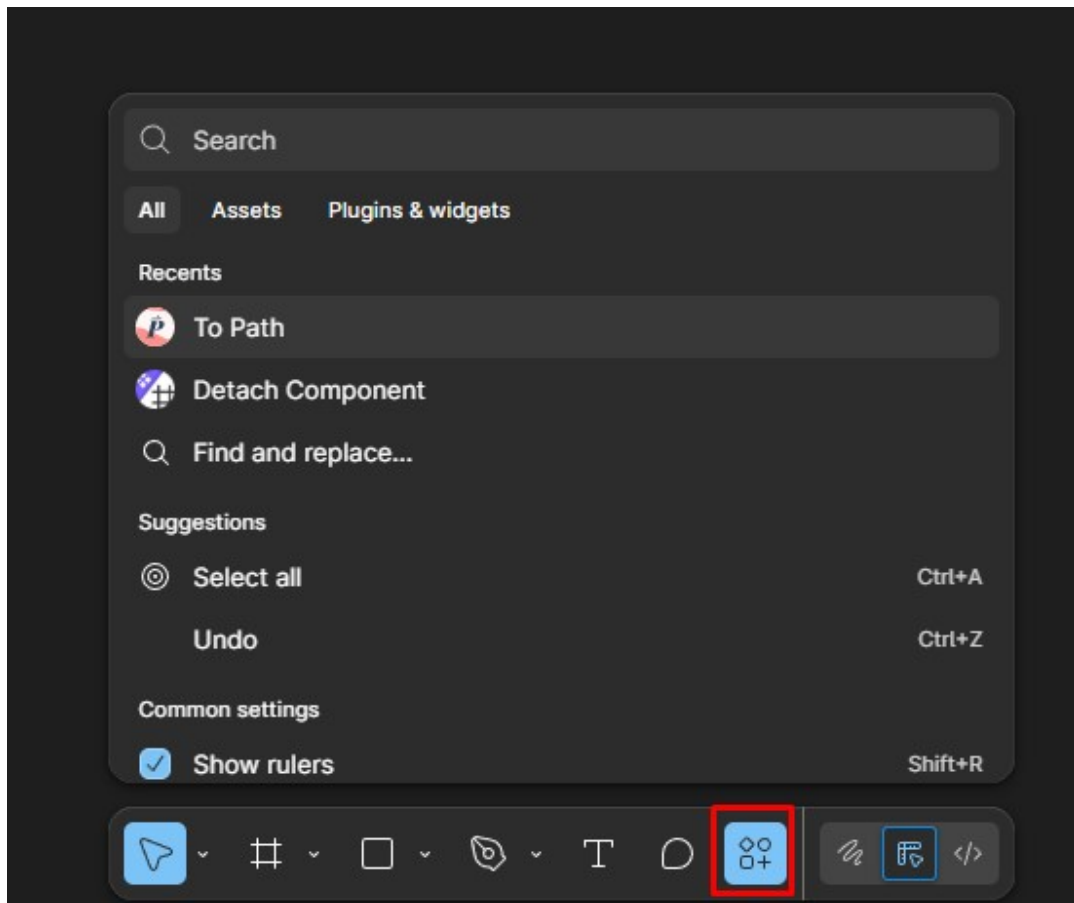
Створення лінійних об'єктів.



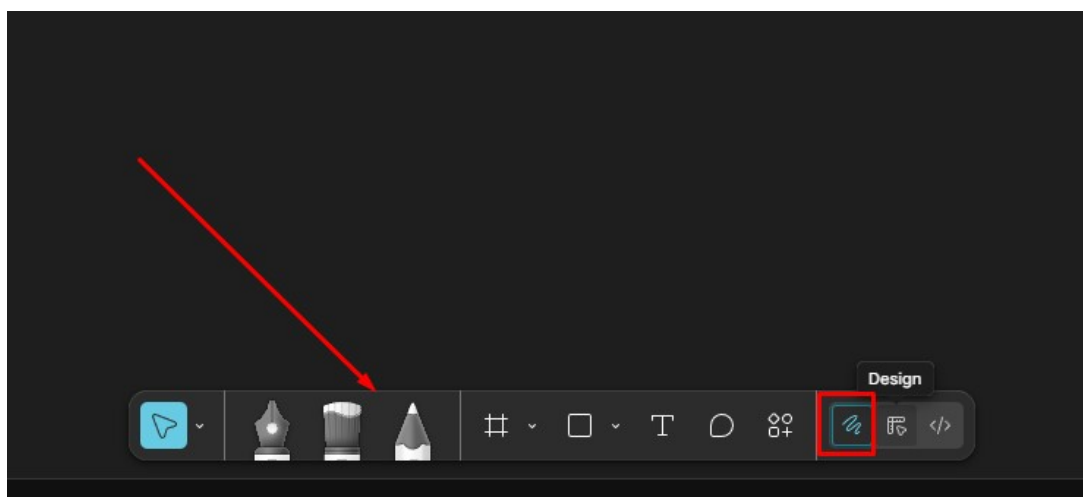
Коментарі на робочій ділянці.



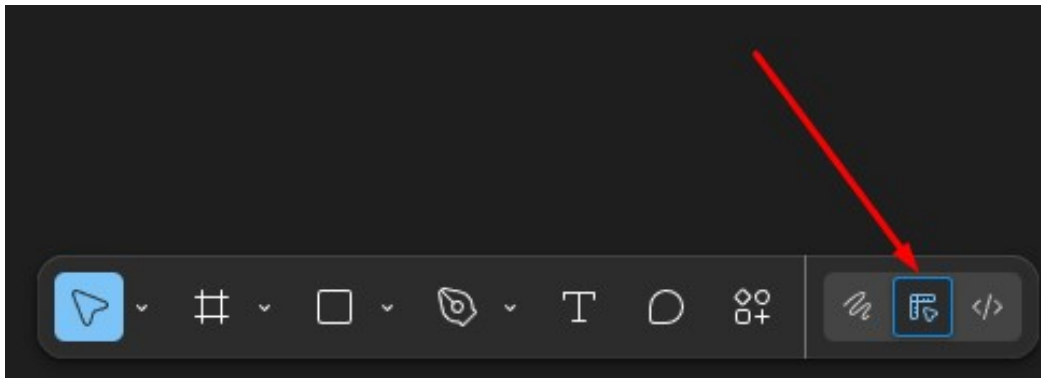
Меню плагінів та доповнень.



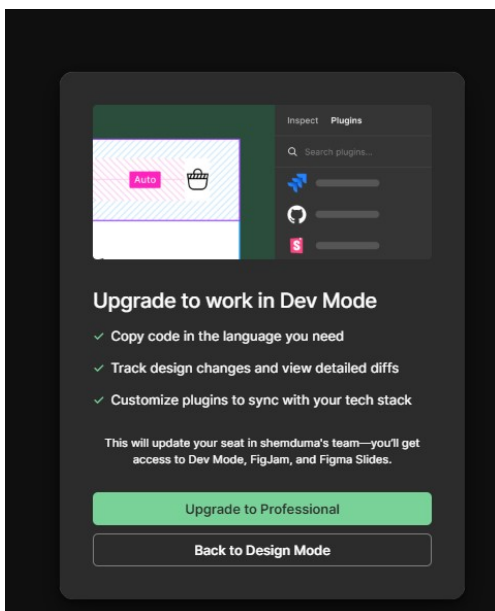
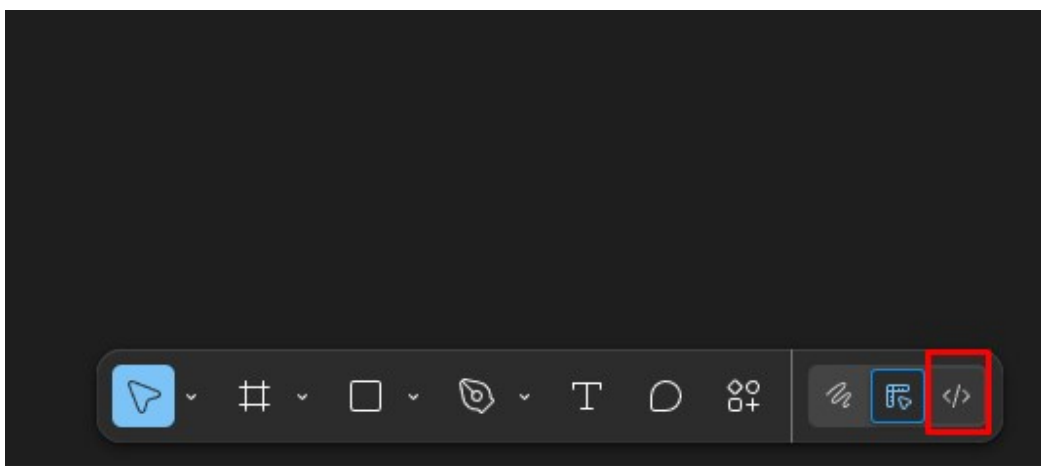
Меню малювання.



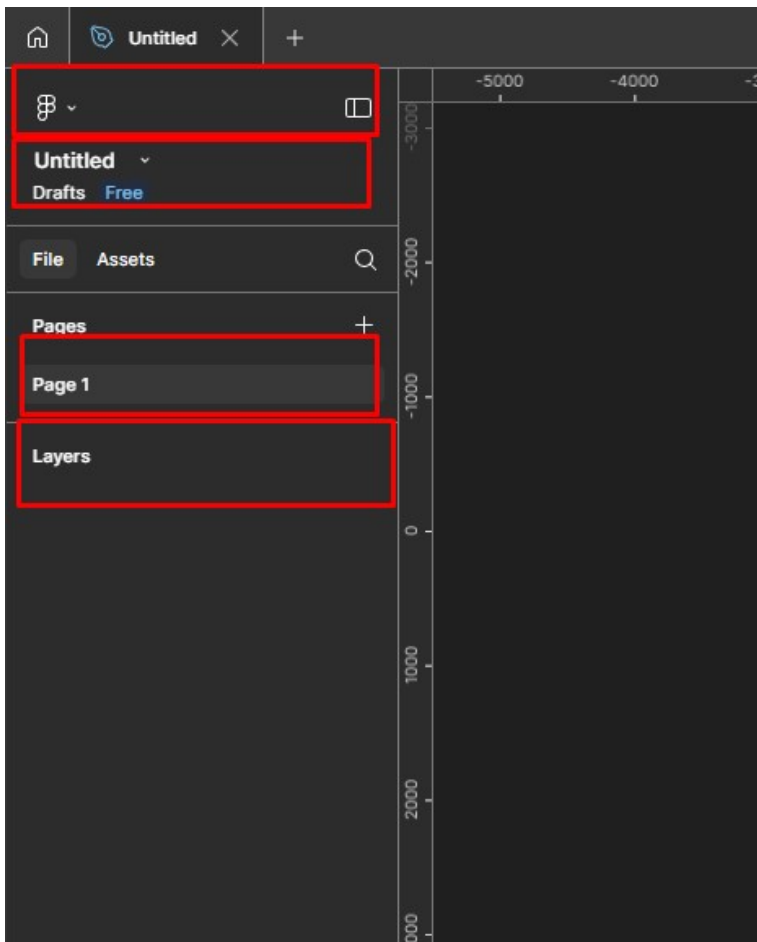
Звичайне меню.



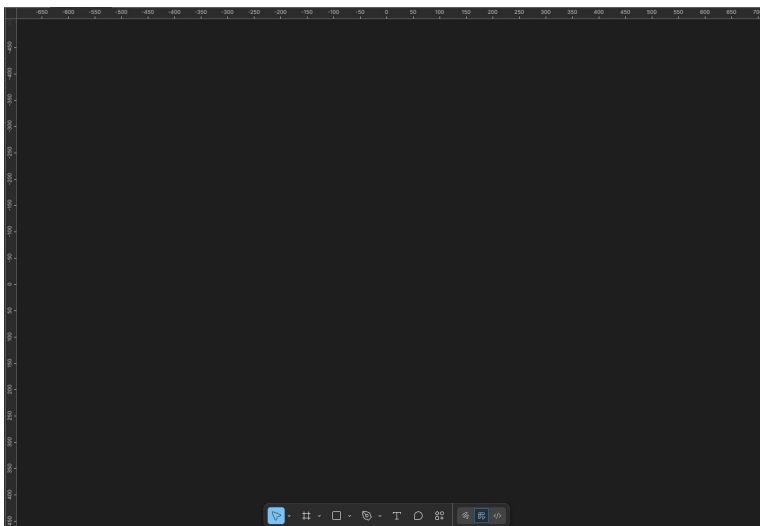
Меню оновлення



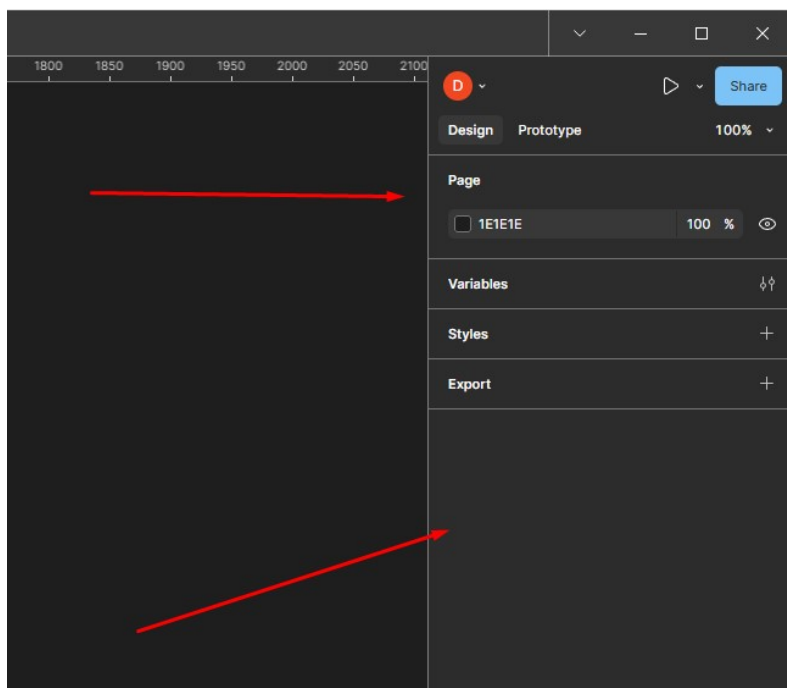
2. Layers Panel — панель шарів ліворуч, де відображається структура сторінки.



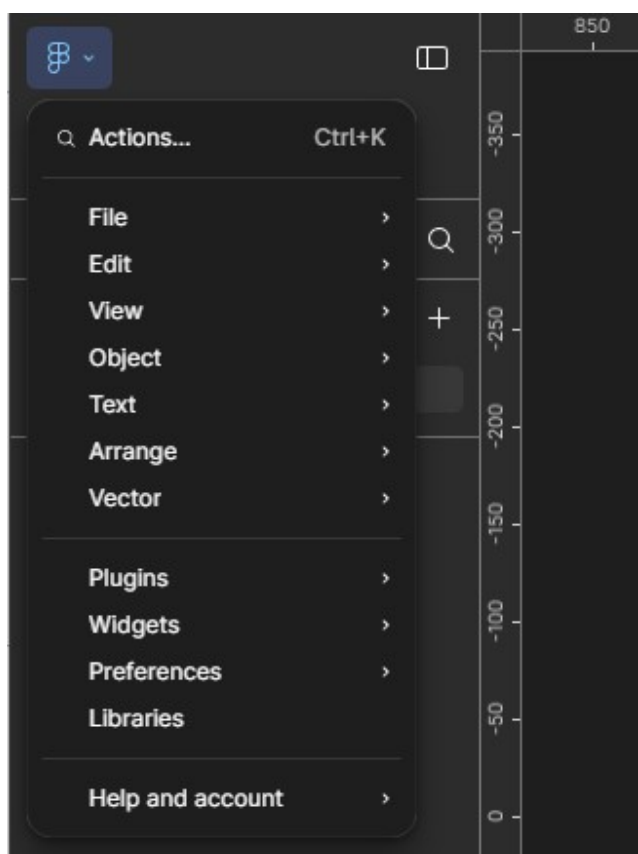
3. Canvas — робоча область, де розташовуються об'єкти дизайну.



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

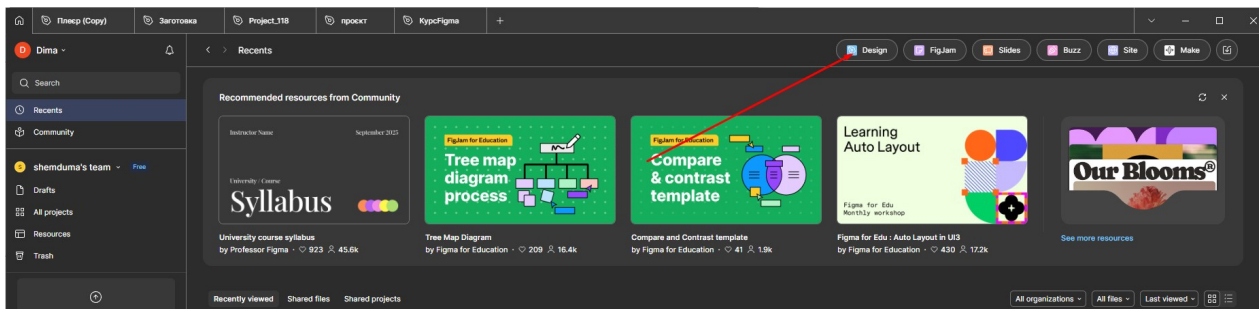


5. Top Menu Bar — меню File, Edit, View, Prototype, Plugins тощо.



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.

РОЗДІЛ 2

РОБОТА З ФРЕЙМАМИ, СІТКАМИ ТА ШАРАМИ

2.1. Поняття фреймів і груп

Фрейм (Frame) — це базовий контейнер у Figma, який служить основою для побудови інтерфейсів. Фрейми використовуються для структурування елементів, створення екранів мобільних і веб-застосунків, а також компонентів. На відміну від груп (Group), фрейми мають власні властивості — сітки, автолейаут, фон, розміри тощо.

Щоб створити фрейм:

1. Виберіть інструмент Frame (клавіша F).
2. Натисніть і перетягніть курсор на робочому полі.
3. У правій панелі властивостей налаштуйте розміри, колір фону або рамку.
4. Для створення вкладеного фрейму — перетягніть один фрейм у межі іншого у панелі Layers.



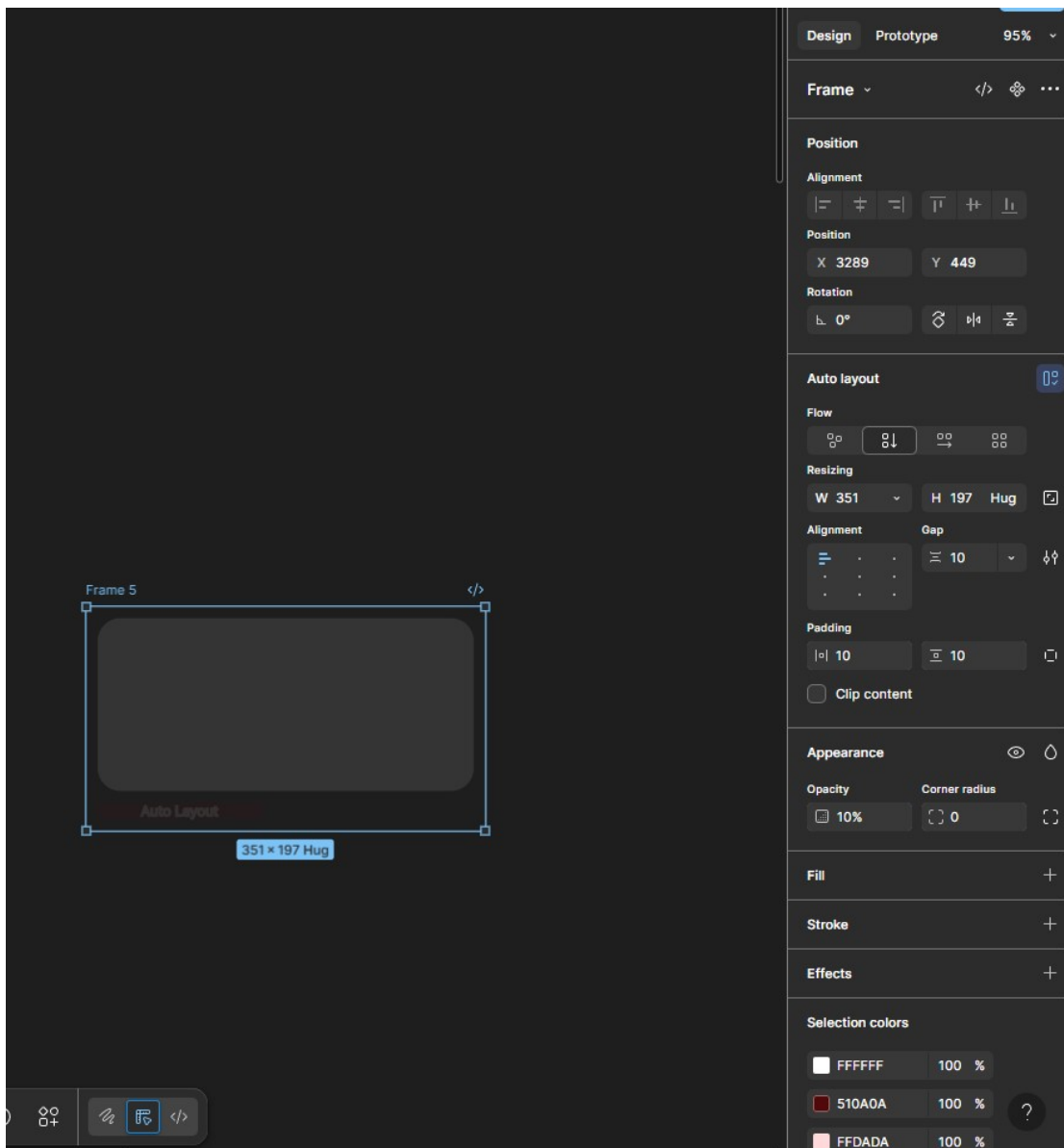
[Ілюстрація 2.1: Приклад вкладених фреймів у темній темі Figma.]

2.2. Використання автолейауту (Auto Layout)

Auto Layout — це потужна функція, яка дозволяє створювати адаптивні макети. Вона автоматично вирівнює, масштабує та розподіляє об'єкти всередині фрейму залежно від зміни вмісту.

Дії для додавання Auto Layout:

1. Виберіть фрейм або групу елементів.
2. Натисніть клавіші Shift + A або оберіть Add Auto Layout у правій панелі.
3. Налаштуйте напрямок (горизонтальний/вертикальний), відступи між елементами (Spacing) та внутрішні відступи (Padding).
4. Використовуйте параметр Alignment для вирівнювання вмісту.
5. Змінюйте порядок елементів простим перетягуванням.



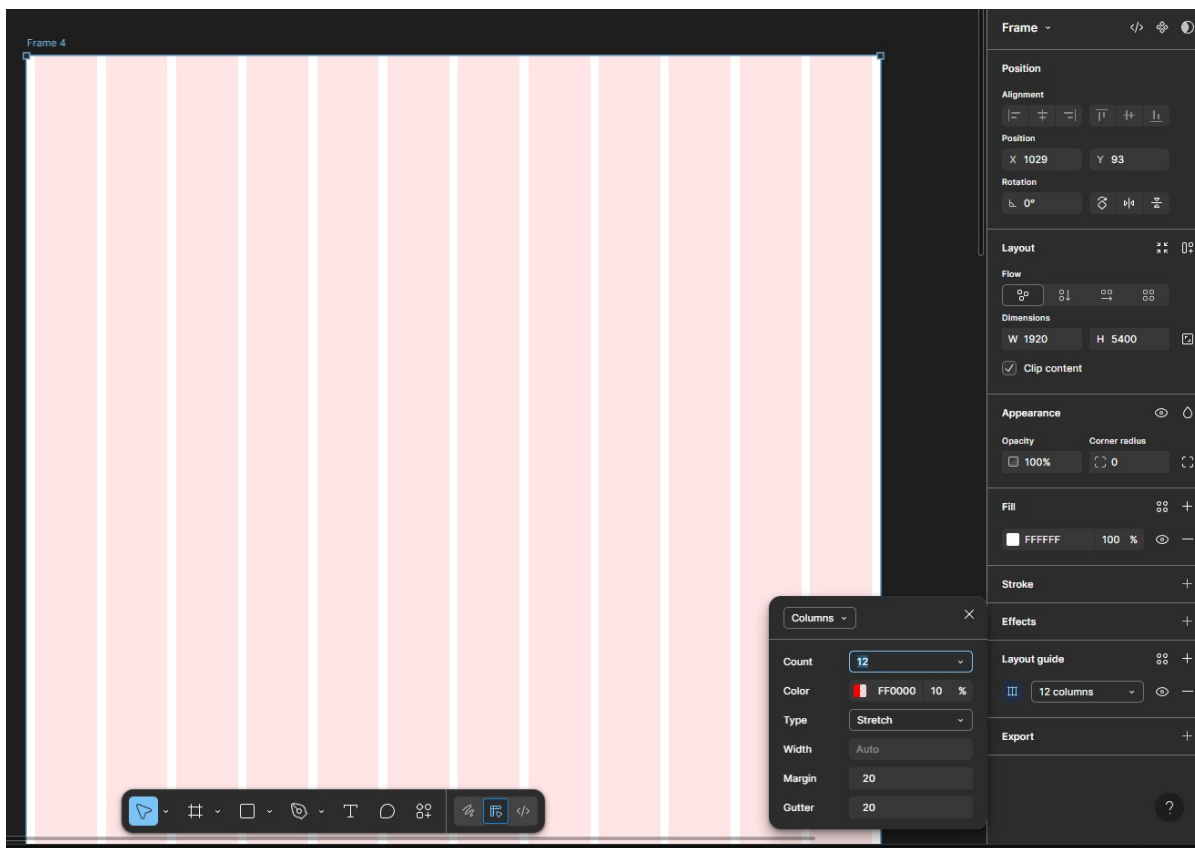
[Ілюстрація 2.2: Панель Auto Layout із прикладом відступів і вирівнювання.]

2.3. Робота з Layout Grid (сіткою)

Layout Grid — це візуальна сітка, яка допомагає дизайнерам дотримуватись пропорцій та вирівнювання. Вона використовується для побудови структурованих макетів і створення гармонійних відступів.

Щоб додати сітку:

1. Виберіть фрейм, до якого потрібно застосувати сітку.
2. У панелі Properties знайдіть розділ Layout Grid.
3. Натисніть «+» і виберіть тип сітки: Grid, Columns або Rows.
4. Для колонок (Columns) можна задати кількість, ширину, міжколонковий відступ (Gutter) і тип вирівнювання (Center, Stretch, Left).



[Ілюстрація 2.3: Приклад Layout Grid у темному інтерфейсі Figma.]

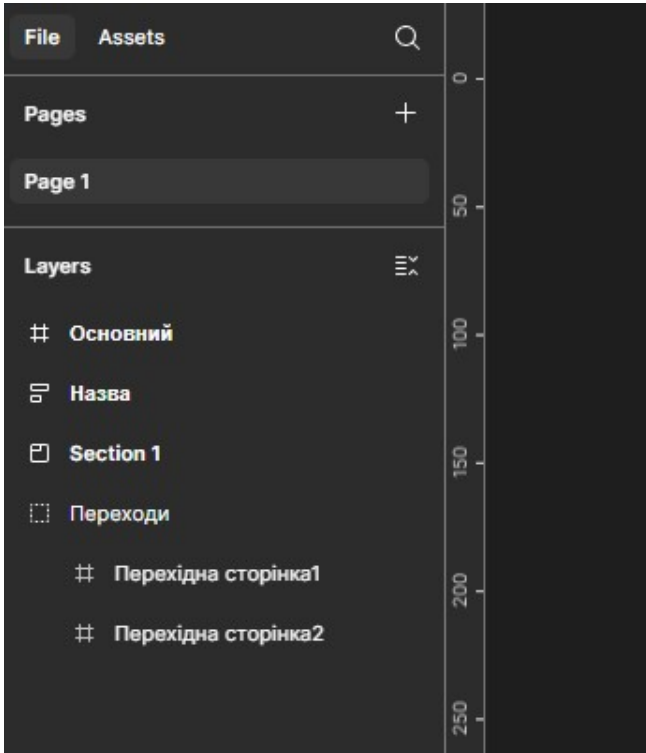
2.4. Шари (Layers) і структура документа

Layers — це панель, що відображає ієрархію об'єктів у документі. Кожен елемент, створений у Figma, має свій шар. Від правильного впорядкування залежить зручність редагування та командна робота.

Основні дії з шарами:

1. Перетягування елементів у панелі Layers змінює їх порядок відображення.
2. Клік по іконці «око» приховує елемент.

3. Клік по іконці «замок» блокує редагування.
4. Подвійний клік по назві дозволяє перейменувати об'єкт.
5. Групування елементів — Ctrl/Cmd + G.
6. Для логічної структури використовуйте папки та зрозумілі назви.



[Ілюстрація 2.4: Панель Layers з прикладом структури інтерфейсу.]

2.5. Практичне завдання

1. Створіть фрейм розміром 1920×1080 пікселів.
2. Додайте Layout Grid типу Columns із 12 колонками.
3. Створіть у фреймі блок заголовка (header) із текстом і кнопками за допомогою Auto Layout.
4. Додайте кілька секцій контенту, згрупуйте їх у фрейми.
5. Організуйте структуру у Layers, перейменуйте об'єкти.
6. Збережіть файл і продемонструйте викладачу для перевірки.

2.6. Тестові запитання

1. Що таке фрейм і як він відрізняється від групи?
2. Для чого використовується Auto Layout?
3. Які типи Layout Grid існують?
4. Як додати сітку до фрейму?
5. Яке призначення панелі Layers?
6. Як впорядкувати структуру елементів у Layers?

РОЗДІЛ 3

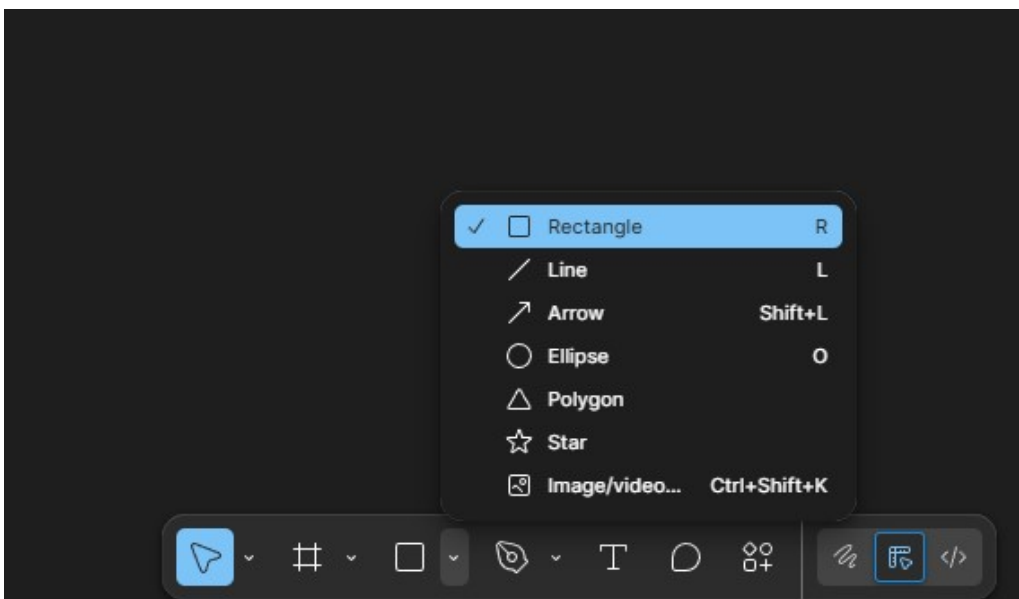
ІНСТРУМЕНТИ СТВОРЕННЯ ОБ'ЄКТІВ І ТЕКСТУ

3.1. Основні інструменти створення форм

Figma надає широкий набір базових інструментів для створення геометричних об'єктів, які є основою будь-якого дизайну. До основних інструментів належать: Rectangle (прямокутник), Line (лінія), Ellipse (еліпс), Polygon (багатокутник) та Star (зірка).

Для створення базових форм:

1. Виберіть потрібний інструмент у нижній панелі або натисніть клавішу швидкого доступу (наприклад, R — прямокутник, O — еліпс).
2. Натисніть і перетягніть курсор на робочому полі для створення фігури.
3. Для збереження пропорцій натискайте Shift під час малювання.
4. Властивості об'єкта (колір, обведення, розмиття, тінь) редагуються у правій панелі.
5. Для копіювання об'єкта натисніть Ctrl/Cmd + D або Alt + перетягування.



[Ілюстрація 3.1: Панель інструментів створення форм у Figma.]

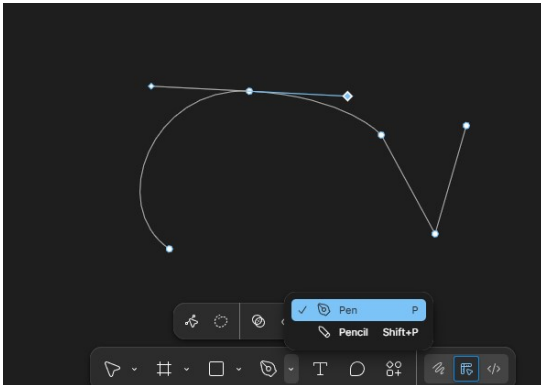
3.2. Робота з вектором і кривими

Векторні інструменти у Figma дозволяють створювати складні контури, іконки та фігури з високою точністю. Робота з векторами базується на принципі вузлів (points) та ліній (segments), які можна редагувати окремо.

Щоб створити векторний об'єкт:

1. Виберіть інструмент Pen (P).
2. Клацайте на полотні, створюючи вузли для побудови лінії або замкненого контуру.
3. Для створення кривої натисніть і перетягніть мишу при встановленні вузла.

- Щоб відредагувати готову фігуру, виберіть її та натисніть Enter — з'являться вузли редагування.
- Для згладження кута — клацніть правою кнопкою і виберіть “Smooth”.



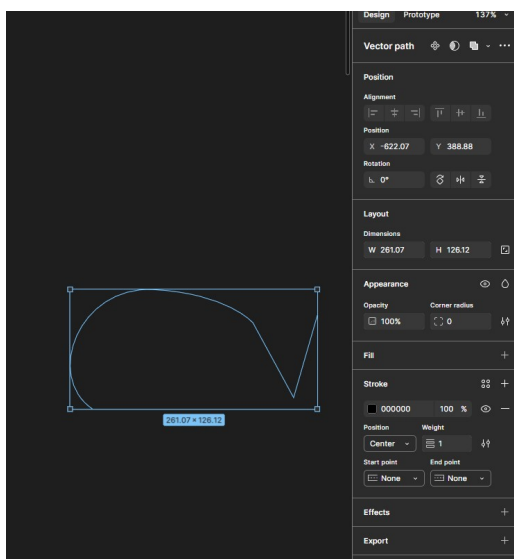
[Ілюстрація 3.2: Приклад створення векторної іконки за допомогою Pen Tool.]

3.3. Використання властивостей об'єктів

Кожен об'єкт у Figma має набір властивостей, які визначають його зовнішній вигляд. Основні з них: Fill (заливка), Stroke (обведення), Effects (ефекти) та Corner Radius (скруглення кутів).

Налаштування властивостей:

- Виберіть об'єкт.
- У правій панелі знайдіть розділ Fill для зміни кольору або додавання градієнта.
- У розділі Stroke можна задати товщину, тип лінії (суцільна, пунктирна) і колір.
- У Effects додаються тіні, розмиття, внутрішнє світіння тощо.
- Corner Radius дозволяє скруглювати кути фігур — вводьте значення вручну або використовуйте повзунок.



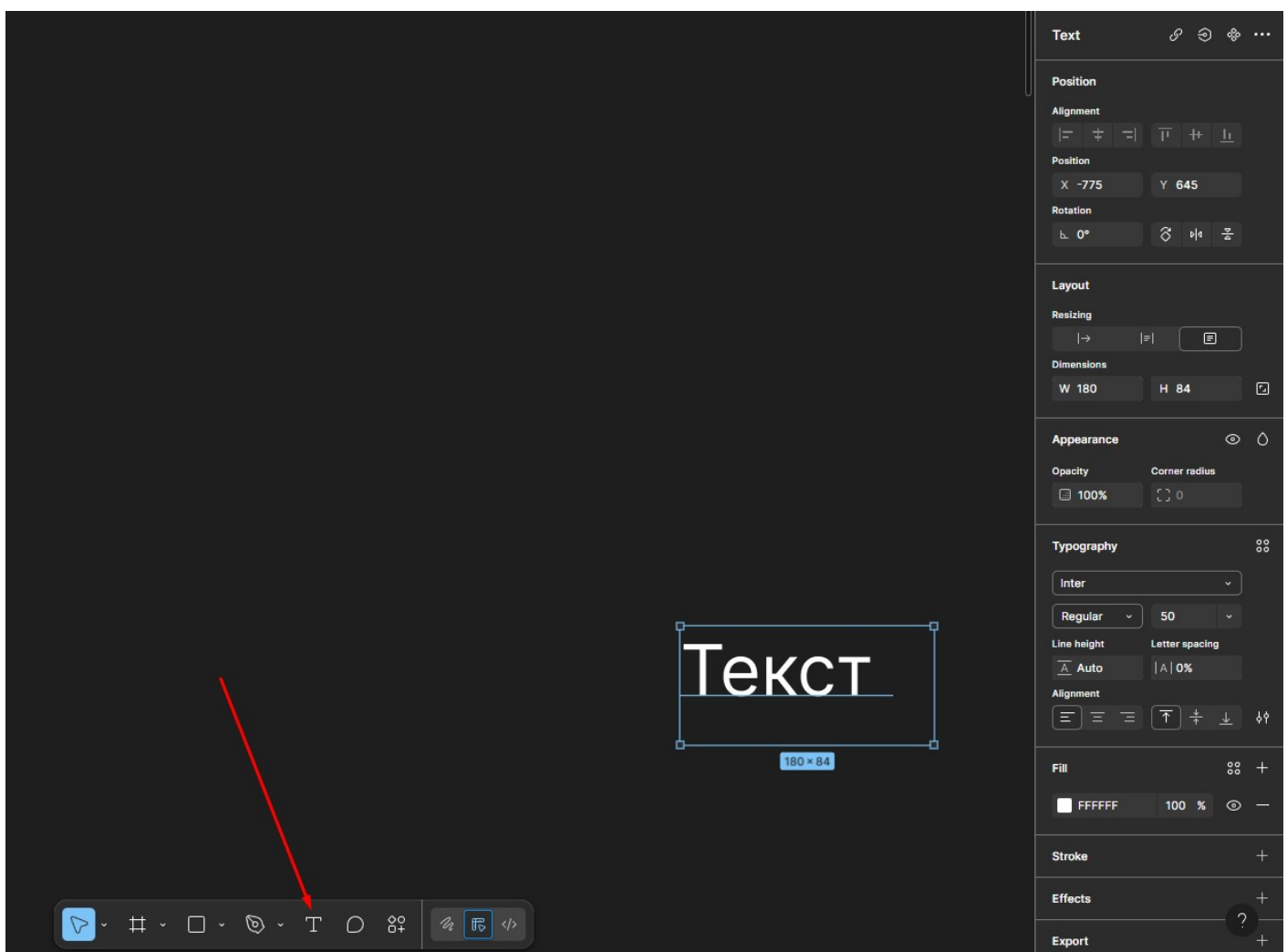
[Ілюстрація 3.3: Панель властивостей об'єкта з прикладом налаштування тіні.]

3.4. Текстові елементи: створення і форматування

Текст є важливою частиною будь-якого дизайну. У Figma можна створювати текстові блоки, редагувати шрифти, вирівнювання, інтервали та стиль.

Щоб додати текст:

1. Виберіть інструмент Text (Т).
2. Клацніть у будь-якому місці полотна або створіть текстову область перетягуванням.
3. Введіть потрібний текст.
4. У правій панелі оберіть шрифт, розмір, міжрядковий інтервал (Line height) та вирівнювання.
5. Для автоматичного підлаштування ширини тексту виберіть опцію Auto Width.



[Ілюстрація 3.4: Налаштування текстових властивостей у темному інтерфейсі Figma.]

3.5. Практичне завдання

1. Створіть фрейм 1920×1080 пікселів.
2. Намалуйте набір базових форм (прямокутник, коло, зірку) різних кольорів.
3. Додайте векторну іконку за допомогою Pen Tool.

4. Застосуйте ефекти (тінь, скруглення, градієнт) до кількох об'єктів.
5. Створіть заголовок і підпис до елементів за допомогою Text Tool.
6. Вирівняйте всі елементи відносно центру фрейму.

3.6. Тестові запитання

1. Які основні інструменти створення форм у Figma?
2. Як створити замкнену векторну фігуру?
3. Які властивості визначають зовнішній вигляд об'єкта?
4. Як додати текст і змінити його розмір?
5. Для чого використовується Corner Radius?
6. Який інструмент відповідає за створення кривих у Figma?

РОЗДІЛ 4

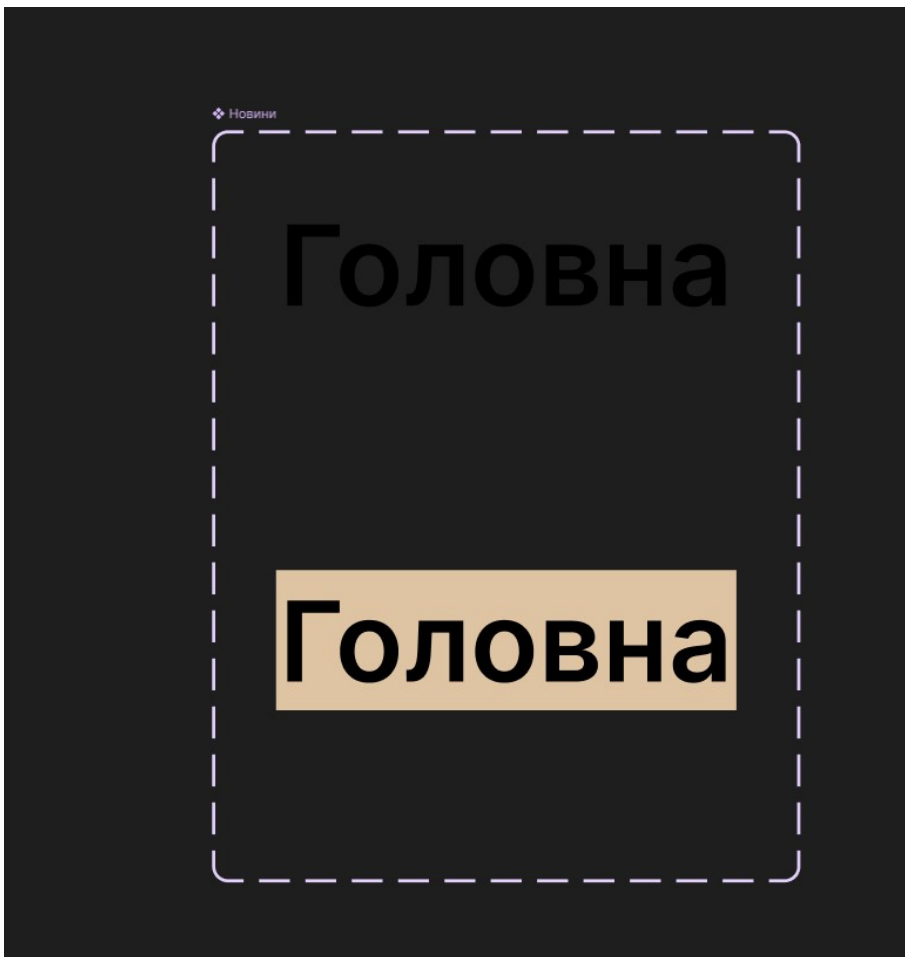
КОМПОНЕНТИ, СТИЛІ ТА БІБЛІОТЕКИ

4.1. Основи компонентів (Components)

Компоненти у Figma — це повторно використовувані елементи інтерфейсу, які допомагають підтримувати єдиний стиль і зменшити час розробки. Кнопки, поля вводу, меню та інші повторювані елементи створюються як компоненти, що дозволяє швидко оновлювати їх у всіх місцях проєкту.

Щоб створити компонент:

1. Виділіть групу або об'єкт, який потрібно зробити компонентом.
2. Натисніть **Ctrl/Cmd + Alt + K** або оберіть меню “Create Component”.
3. З'явиться фіолетова рамка — це свідчить, що елемент став компонентом.
4. Тепер можна створювати його копії (Instances), які змінюватимуться автоматично при редагуванні оригіналу.



[Ілюстрація 4.1: Приклад створення базового компонента — кнопки у темній темі Figma.]

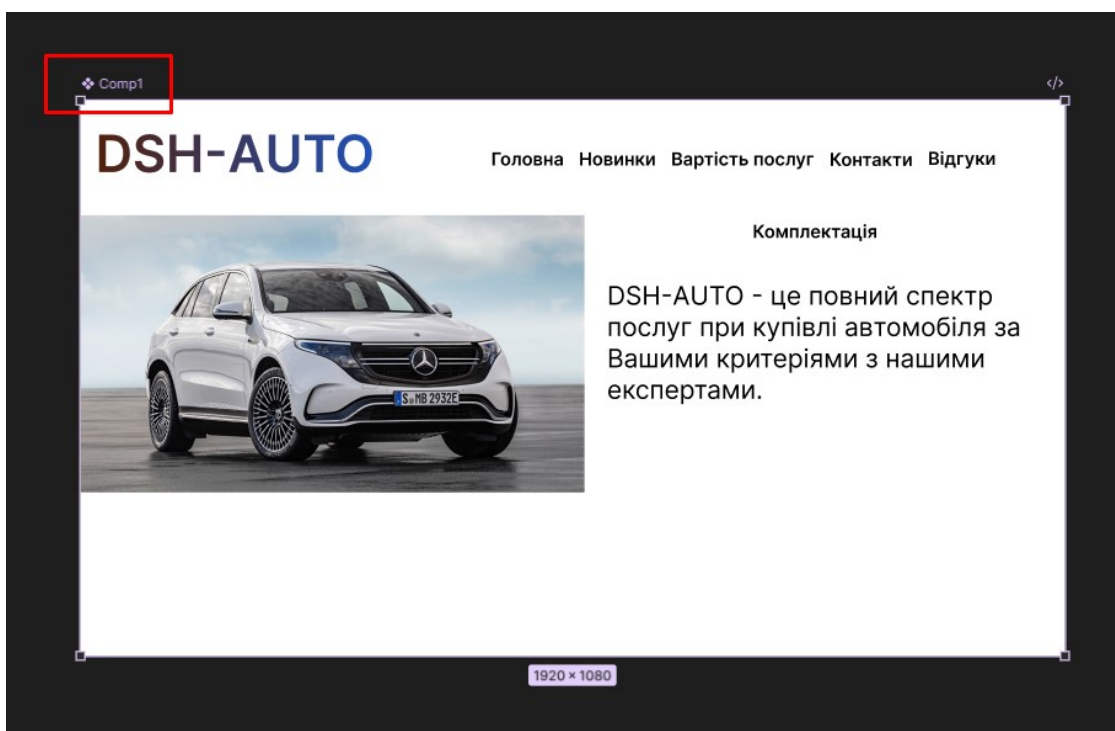
4.2. Створення та редагування компонентів

Редагування компонента впливає на всі його копії (Instances). Це зручно при розробці великих систем дизайну. Наприклад, змінюючи колір або шрифт у головному компоненті, усі копії автоматично оновлюються.

Щоб відредагувати компонент:

1. Двічі клацніть на головному компоненті або виберіть “Go to Main Component”.
2. Внесіть зміни (текст, стиль, розмір, ефекти).
3. Усі інстанси оновляться автоматично.

Щоб розірвати зв’язок із головним компонентом, виберіть інстанс і натисніть Ctrl/Cmd + Alt + B.



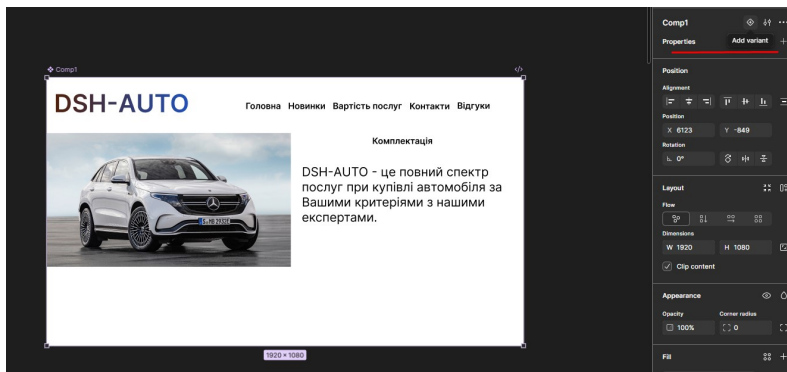
[Ілюстрація 4.2: Редагування головного компонента з відображенням оновлень у копіях.]

4.3. Варіанти компонентів (Variants)

Варіанти дозволяють об'єднати кілька станів компонента в один набір (наприклад, кнопка у стані normal, hover, disabled). Це спрощує структуру проекту і полегшує зміну станів під час прототипування.

Для створення варіантів:

1. Створіть кілька компонентів (наприклад, три кнопки з різними станами).
2. Виберіть їх і натисніть Combine as Variants.
3. У панелі праворуч задайте параметри (наприклад, “State” = Normal, Hover, Disabled).
4. Під час розміщення інстансу можна перемикаати варіанти через панель властивостей.



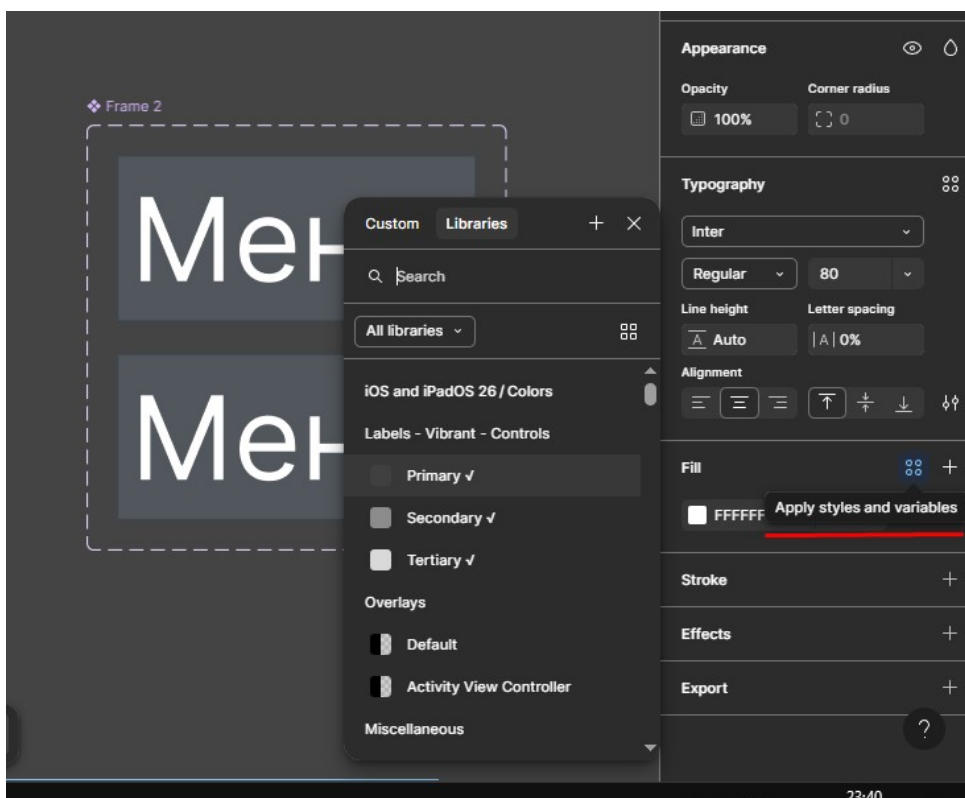
[Ілюстрація 4.3: Приклад створення Variants для кнопки з різними станами.]

4.4. Стили (Styles): кольори, текст, ефекти, сітки

Стили у Figma дозволяють стандартизувати кольорову гаму, типографіку, тіні, сітки та інші параметри. Це забезпечує послідовність дизайну в усьому проєкті або командній бібліотеці.

Створення стилів:

1. Виберіть елемент із потрібним форматом (наприклад, текст із заданим шрифтом).
2. У правій панелі натисніть іконку “Create Style”.
3. Задайте назву стилю (наприклад, Primary Text, Accent Color).
4. Стил з’явиться у спільному списку, де його можна використовувати повторно.
5. Для редагування стилю — відкрийте вкладку Assets → Styles.



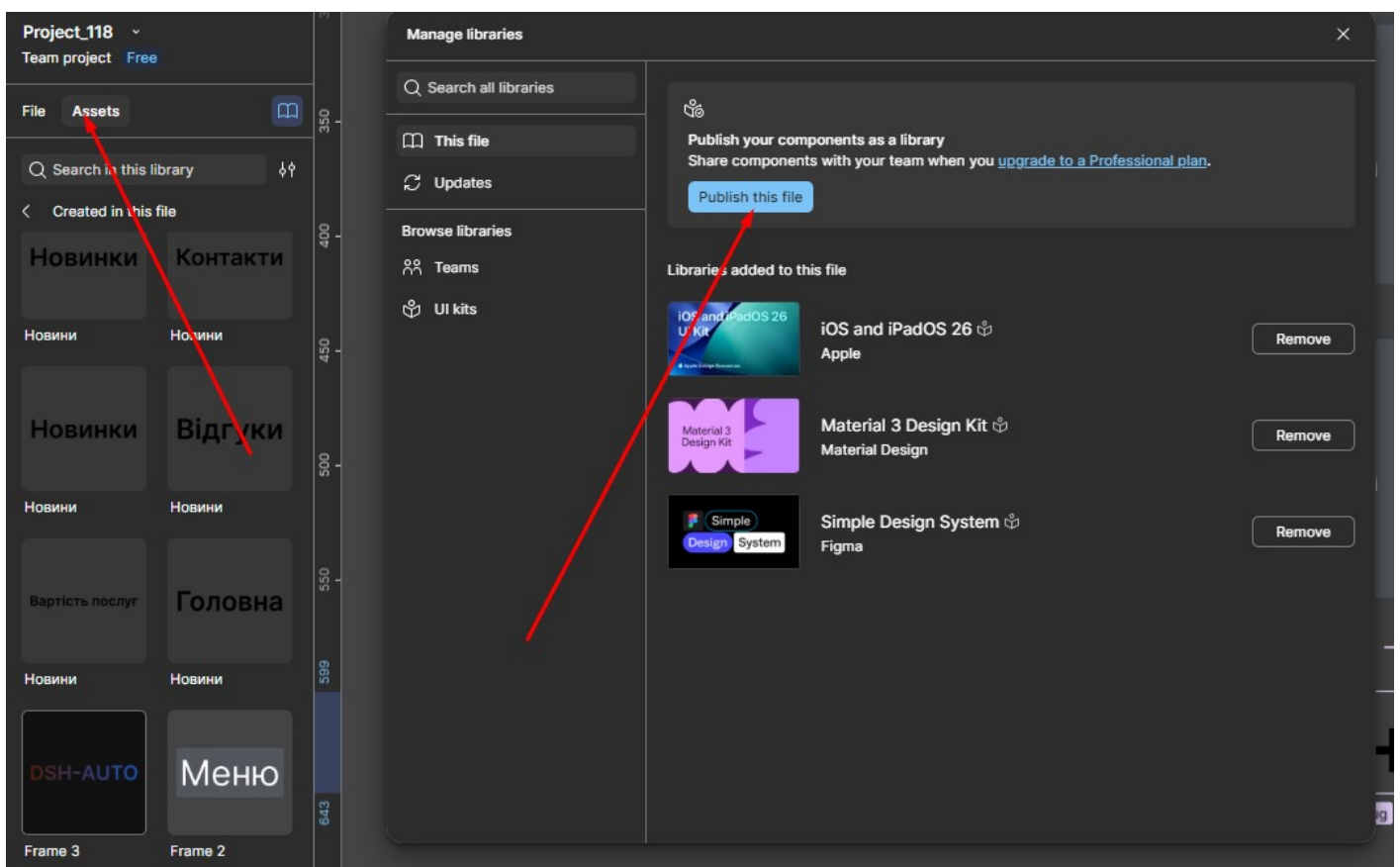
[Ілюстрація 4.4: Панель створення текстового стилю у Figma.]

4.5. Командні бібліотеки (Team Library) і спільне використання

Figma дозволяє публікувати стилі та компоненти в командну бібліотеку. Це забезпечує спільний доступ усім учасникам проекту і підтримує єдину систему дизайну (Design System).

Публікація бібліотеки:

1. Відкрийте файл із компонентами.
2. Перейдіть у меню Assets → Library → Publish.
3. Виберіть компоненти або стилі для публікації.
4. Натисніть Publish — бібліотека стане доступною для інших членів команди.
5. У нових файлах підключайте бібліотеку через Assets → Library → Enable.



[Ілюстрація 4.5: Вікно публікації бібліотеки компонентів у Figma.]

4.6. Практичне завдання

1. Створіть компонент кнопки з трьома станами (Normal, Hover, Disabled).
2. Об'єднайте їх у Variants.
3. Додайте текстовий стиль для заголовків і підписів.
4. Створіть колірну палітру у вигляді кольорових стилів.
5. Опублікуйте бібліотеку з усіма створеними елементами.
6. Перевірте її підключення у новому файлі.

4.7. Тестові запитання

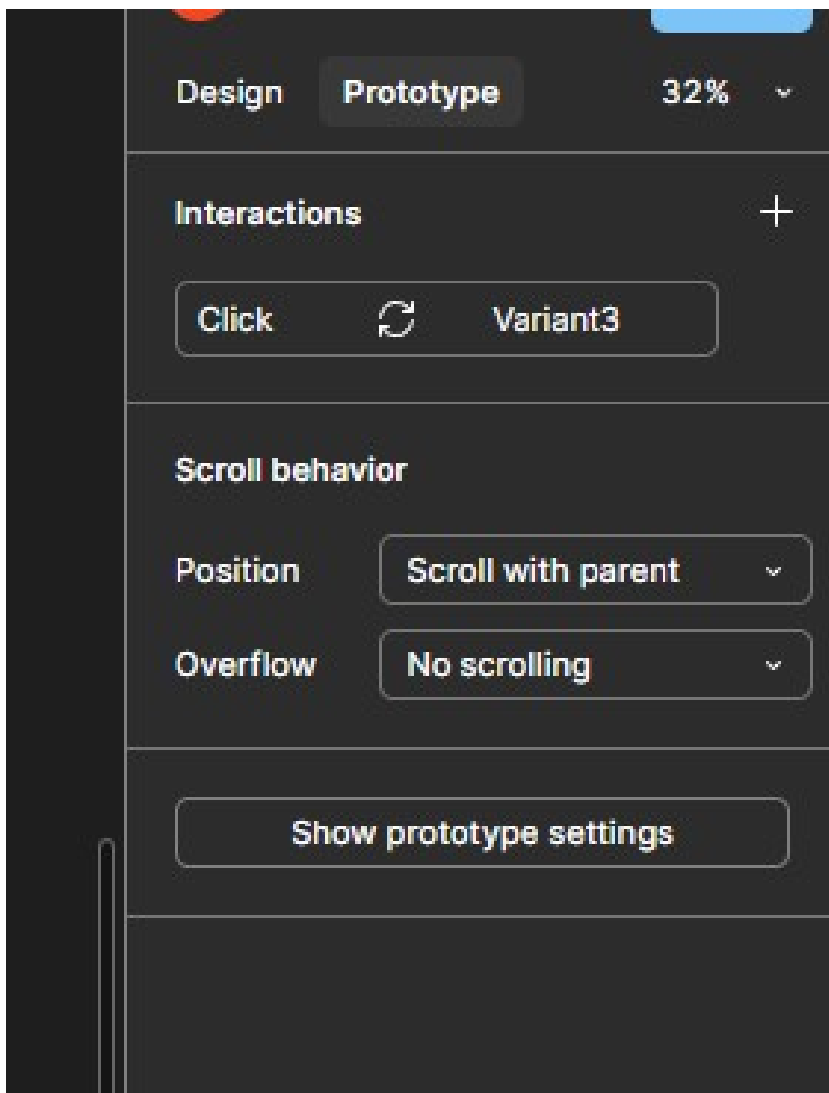
1. Що таке компонент і як його створити?
2. Яка різниця між головним компонентом і інстансом?
3. Як створити Variants і для чого вони потрібні?
4. Які типи стилів підтримує Figma?
5. Як опублікувати бібліотеку компонентів для спільного використання?

РОЗДІЛ 5.

Прототипування та інтерактивність у Figma

5.1. Основи прототипування

Прототипування у Figma дозволяє створювати інтерактивні зв'язки між екранами, моделюючи поведінку користувача в реальному інтерфейсі. Цей інструмент є ключовим для UX-дизайнерів, адже допомагає протестувати логіку навігації, переходити між станами й перевірити зручність взаємодії.



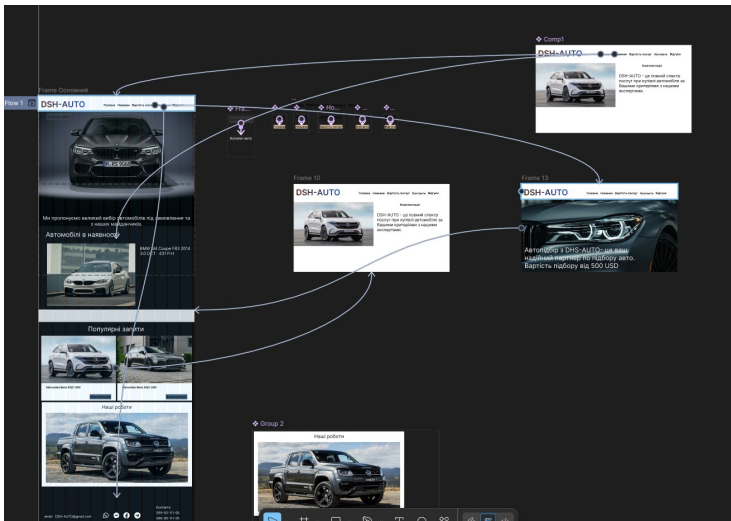
[Ілюстрація 5.1: Панель прототипування у Figma]

5.2. Налаштування переходів між фреймами (Interactions)

Щоб додати зв'язок між екранами:

1. Перейдіть у вкладку Prototype у правій панелі.
2. Виберіть об'єкт або фрейм, який має бути інтерактивним.
3. Потягніть синій вузол до цільового фрейму — це створить зв'язок.

4. У вікні Interaction оберіть тригер (наприклад, On Click, While Hovering) та тип анімації (Instant, Smart Animate, Dissolve).



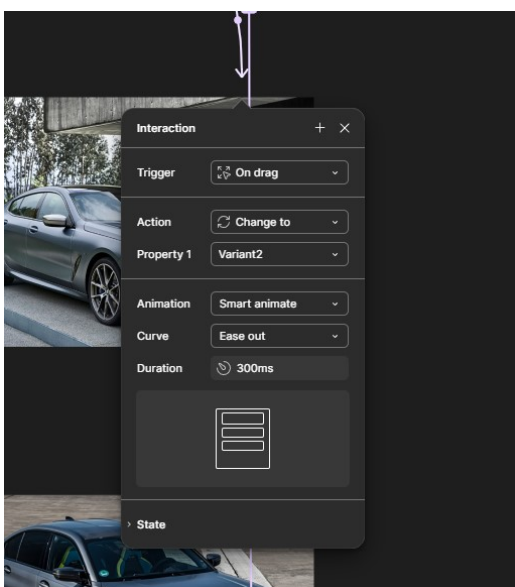
[Ілюстрація 5.2: Зв'язування двох фреймів через Interaction Node]

5.3. Smart Animate і мікроанімації

Функція Smart Animate автоматично анімує зміни властивостей об'єктів між фреймами. Наприклад, якщо на першому екрані кнопка має один колір, а на другому — інший, Figma створить плавний перехід між цими станами.

Щоб увімкнути Smart Animate:

1. Створіть два фрейми з однаковою структурою шарів.
2. Налаштуйте різницю у властивостях (наприклад, розмір, колір, положення).
3. У Interaction Detail виберіть Smart Animate як тип анімації.



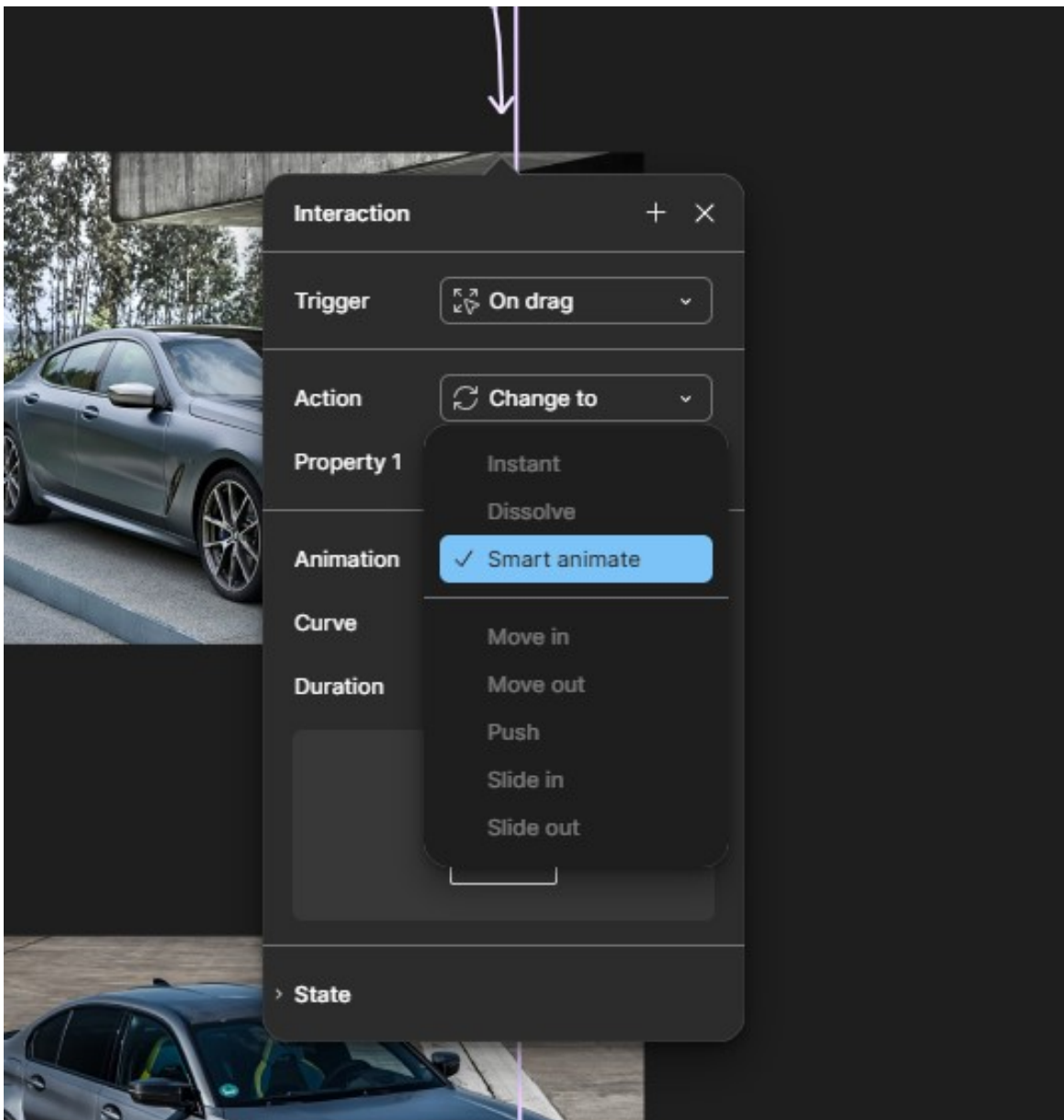
[Ілюстрація 5.3: Ефект Smart Animate при зміні кольору кнопки]

5.4. Створення інтерактивних компонентів

Інтерактивні компоненти дозволяють створювати стани елементів без дублювання фреймів. Наприклад, кнопка може мати стани Default, Hover та Pressed у межах одного компонента.

Щоб створити інтерактивний компонент:

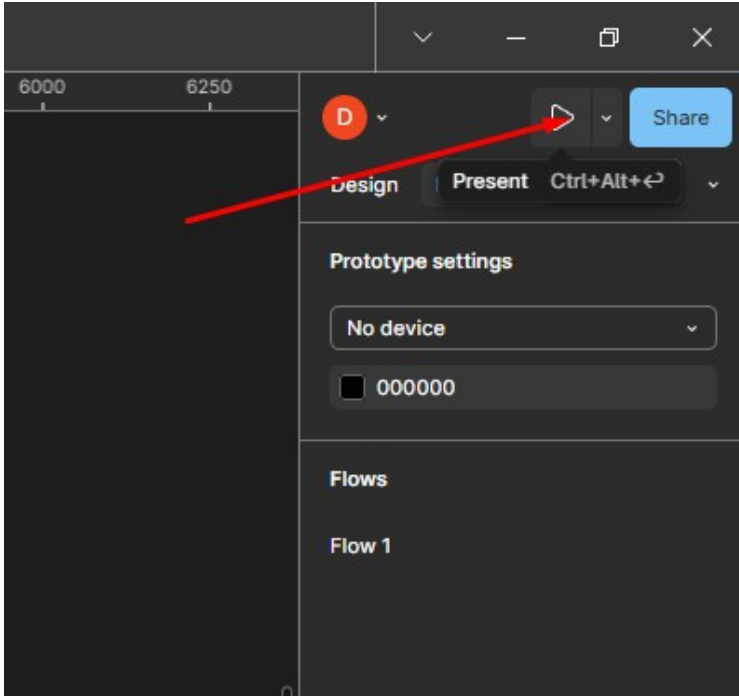
1. Виділіть об'єкт і натисніть Combine as Variants.
2. Встановіть для кожного варіанта унікальні властивості (наприклад, колір або тінь).
3. Перейдіть у вкладку Prototype та додайте Interaction між варіантами.



[Ілюстрація 5.4: Варіанти кнопки з різними станами у Figma]

5.5. Прев'ю та тестування прототипів

Для перегляду прототипу натисніть кнопку Present (іконка  у верхньому правому куті). У цьому режимі ви можете тестувати всі переходи, анімації та інтерактивні елементи так, як користувачі бачать готовий продукт.



[Ілюстрація 5.5: Вікно перегляду прототипу у Figma]

5.6. Поради з UX під час прототипування

- Використовуйте зрозумілі анімації, щоб уникнути перевантаження.
- Тримайте логіку навігації простою — користувач має інтуїтивно розуміти, куди веде кожна дія.
- Тестуйте прототип на різних користувачах, щоб виявити слабкі місця UX.

5.7. Практичне завдання

Завдання: Створити прототип мобільного додатку з трьома екранами — головним меню, сторінкою товару та кошиком. Додати анімації переходів між екранами (Smart Animate) та інтерактивні кнопки (Hover/Pressed).

Каталог авто



[Ілюстрація 5.7: Приклад прототипу мобільного застосунку]

5.8. Тестові запитання

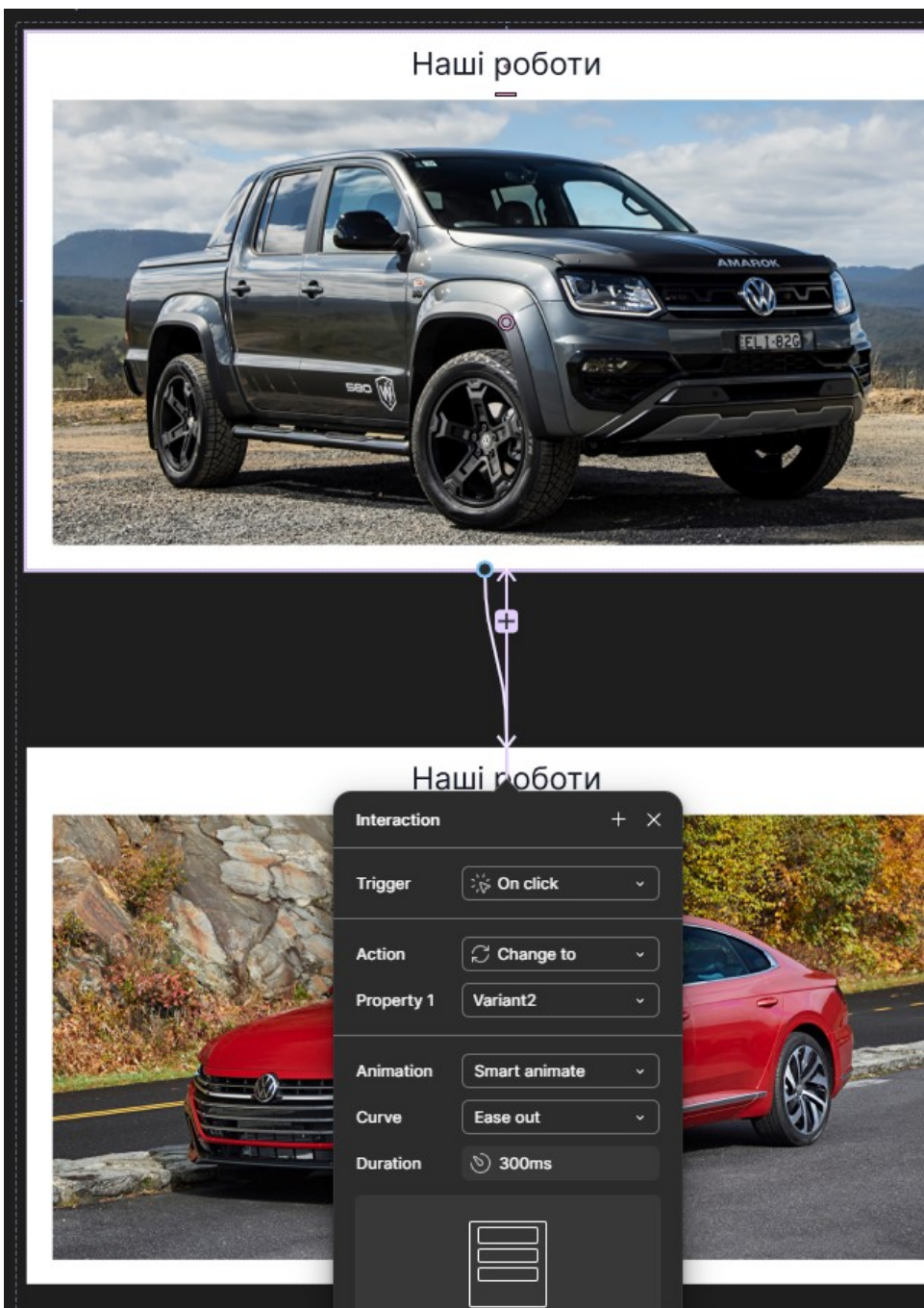
1. Які типи тригерів можна використовувати у Figma для взаємодій?
2. У чому перевага Smart Animate над звичайними переходами?
3. Як створити інтерактивний компонент зі станами Hover та Pressed?
4. Де активується режим перегляду прототипу?
5. Які UX-поради варто враховувати під час створення інтерактивних макетів?

РОЗДІЛ 6.

Анімація та мікровзаємодії у Figma

6.1. Основи анімації у Figma

Анімація у Figma — це потужний інструмент, який дозволяє візуалізувати рух і зміну станів інтерфейсу. Вона допомагає зробити дизайн живим, інформативним і більш зрозумілим для користувача. Завдяки анімаціям можна підкреслити ієрархію елементів, показати зв'язки між діями та покращити UX.



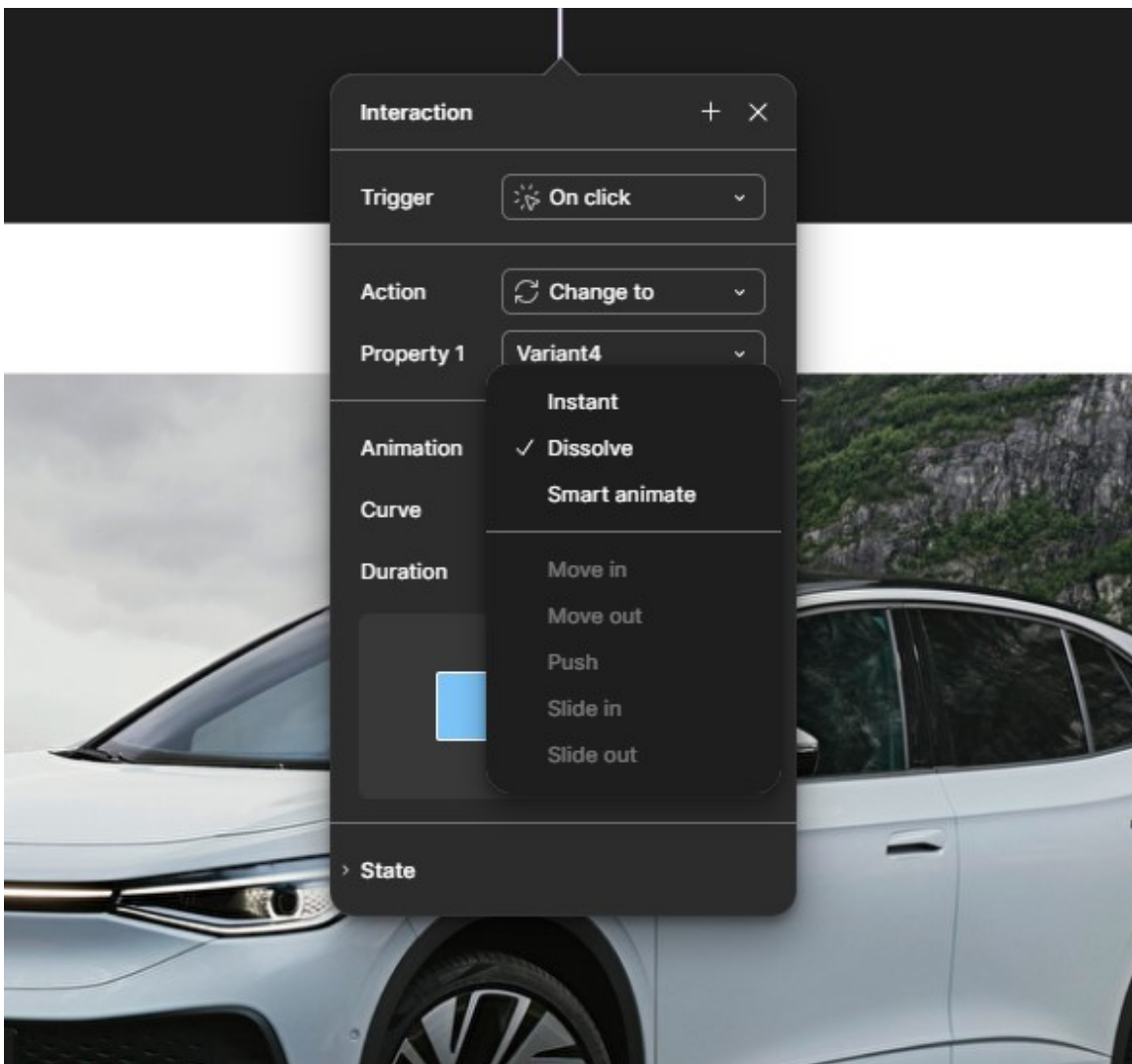
[Ілюстрація 6.1: Приклад анімації переходу між екранами]

6.2. Використання Smart Animate

Smart Animate — це інструмент, який дозволяє створювати плавні переходи між фреймами, автоматично анімуючи зміни властивостей об'єктів. Він працює на основі принципу «matching layers» — якщо шари мають однакові назви у двох фреймах, Figma анімує відмінності між ними.

Покроково:

1. Створіть два фрейми з подібною структурою шарів.
2. Змініть властивість об'єкта (наприклад, розмір, колір, положення).
3. Створіть між ними Interaction через вкладку Prototype.
4. У полі Animation оберіть Smart Animate.
5. Встановіть тривалість (Dissolve) і тип руху (Easi in).



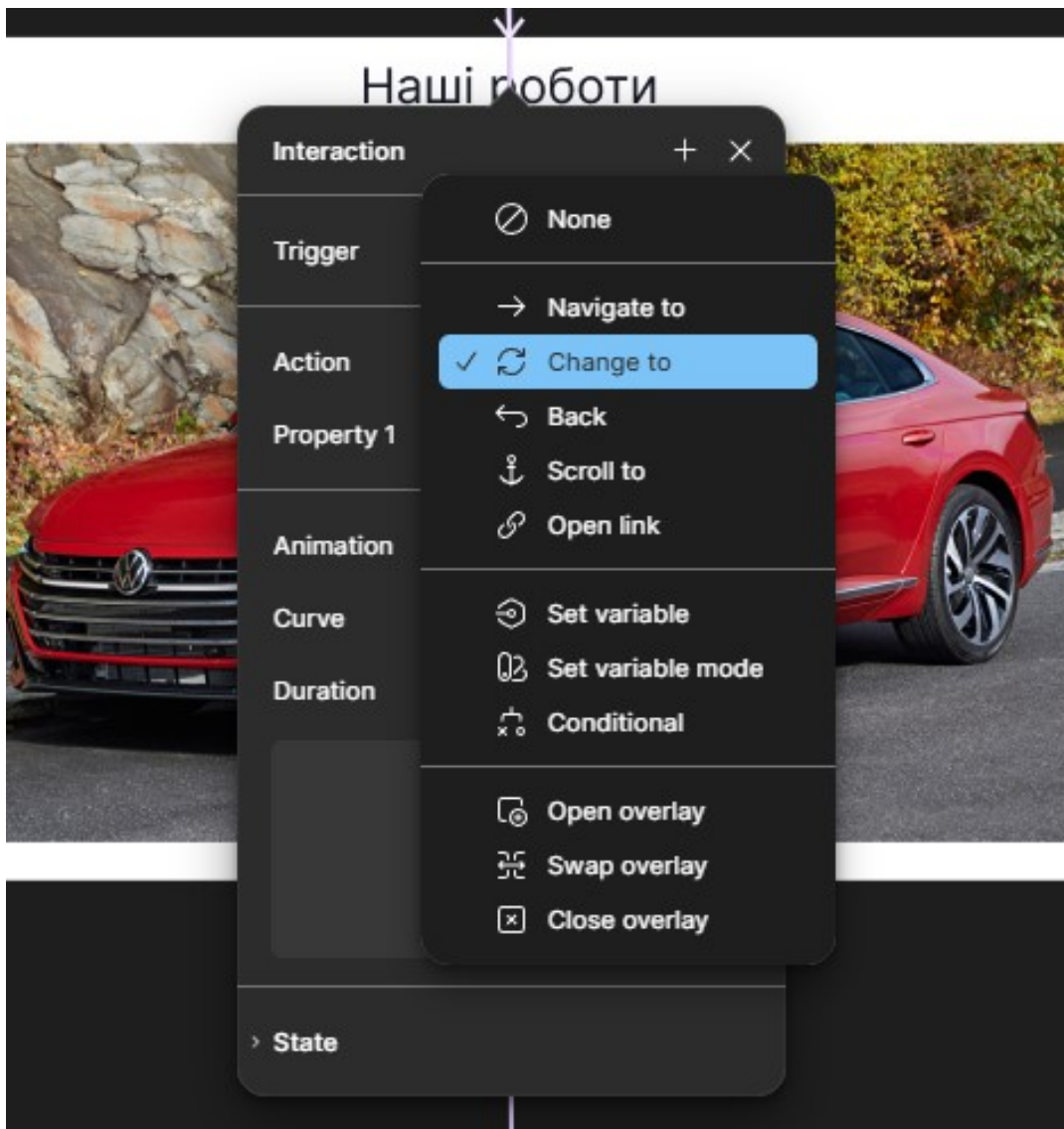
[Ілюстрація 6.2: Панель налаштування Smart Animate у Figma]

6.3. Мікровзаємодії та ефекти станів (Hover, Press, Drag)

Мікровзаємодії — це короткі, локальні анімації, які реагують на дії користувача. Вони роблять інтерфейс більш зрозумілим і приємним у використанні. Типові приклади — зміна кольору кнопки при наведенні курсору або плавне розгортання списку.

Щоб створити ефект Hover:

1. Створіть компонент кнопки та додайте варіанти (Default, Hover, Pressed).
2. У вкладці Prototype створіть Interaction між варіантами: On Hover → Change to Hover.
3. Додайте анімацію Smart Animate.
4. Перейдіть у режим перегляду (Present) для тестування.



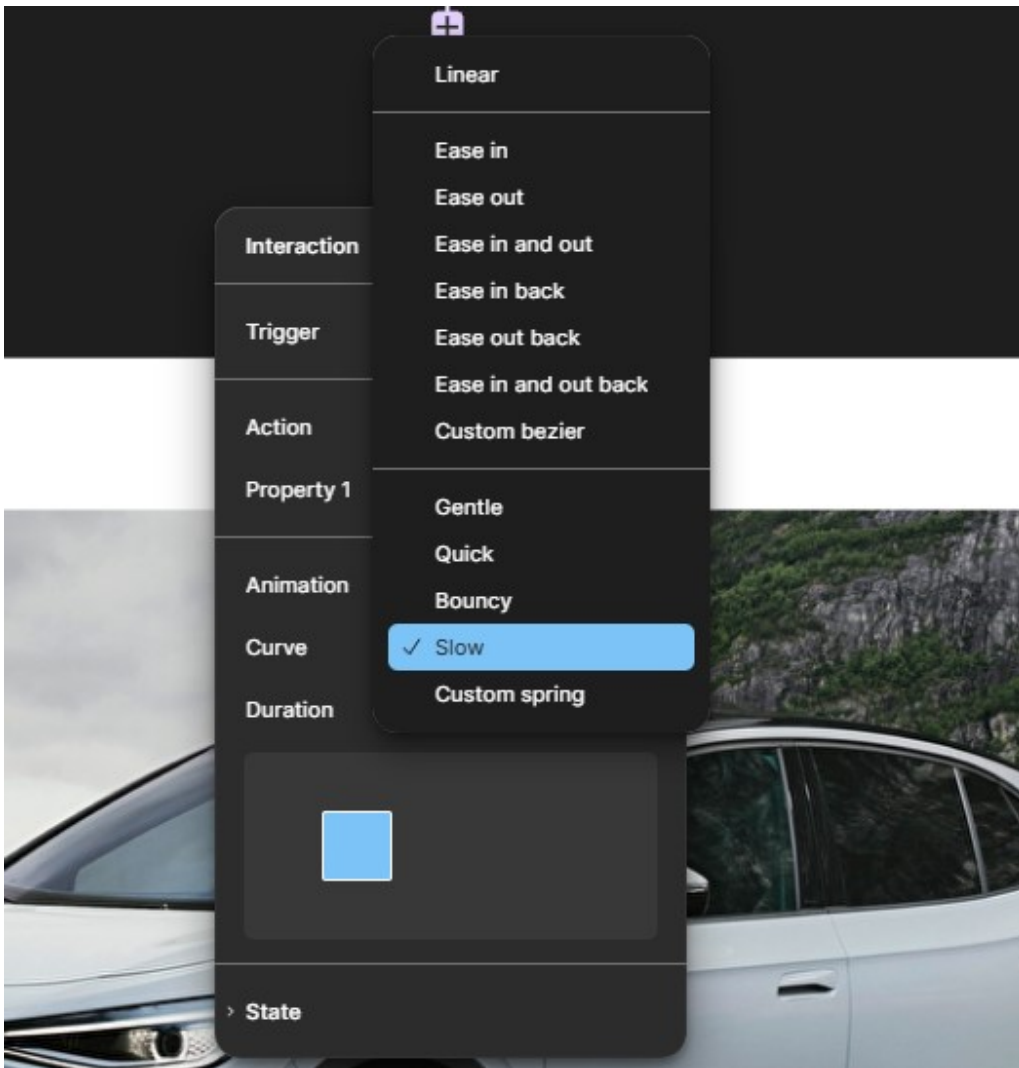
[Ілюстрація 6.3: Приклад анімації Hover для кнопки]

6.4. Таймінг, easing та контроль плавності рухів

Таймінг і крива плавності (Easing) визначають характер руху анімації. Easing дозволяє контролювати, як об'єкт прискорюється або сповільнюється під час руху.

Типи easing:

- Ease In — плавний початок руху.
- Ease Out — плавне завершення руху.
- Ease In and Out — поєднання двох попередніх типів.
- Linear — рівномірний рух без прискорення.



[Ілюстрація 6.4: Криві easing у Figma Animation Settings]

6.5. Анімація компонентів та переходів між екранами

Компоненти у Figma можуть мати кілька станів, між якими можна створювати анімовані переходи. Це дає змогу швидко відтворити поведінку інтерфейсу без дублювання елементів.

Щоб створити анімацію між станами:

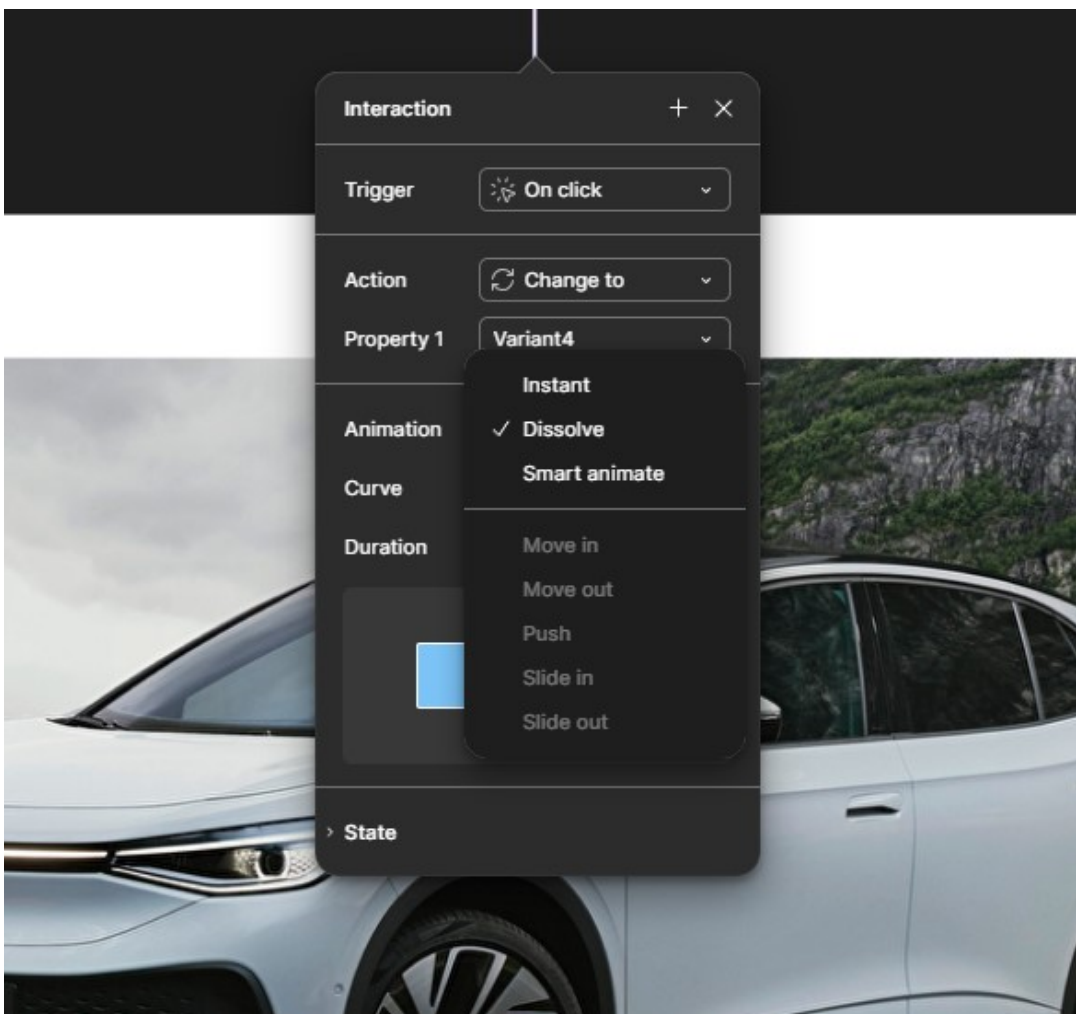
1. Створіть компонент із кількома варіантами (Variants).
2. Встановіть Interaction між варіантами — наприклад, On Click → Change to Pressed.

3. Задайте анімацію Smart Animate.
4. Перейдіть у Present Mode для перегляду результату.

[Ілюстрація 6.5: Анімовані стани кнопки у компоненті]

6.6. Практичне завдання

Завдання: Створіть набір кнопок (Default, Hover, Pressed) і картку товару з ефектом збільшення при наведенні курсору. Використовуйте Smart Animate, щоб забезпечити плавні переходи між станами. Налаштуйте таймінг та easing для кожної взаємодії, щоб досягти природного руху.



[Ілюстрація 6.6: Приклад виконаного завдання з мікроанімаціями]

6.7. Тестові запитання

1. Що таке Smart Animate і як він працює?
2. Як створити ефект Hover у компоненті?
3. Яка різниця між Ease In, Ease Out та Linear?
4. Як протестувати мікровзаємодії у Figma?
5. Для чого використовуються Variants у компонентах?

РОЗДІЛ 7.

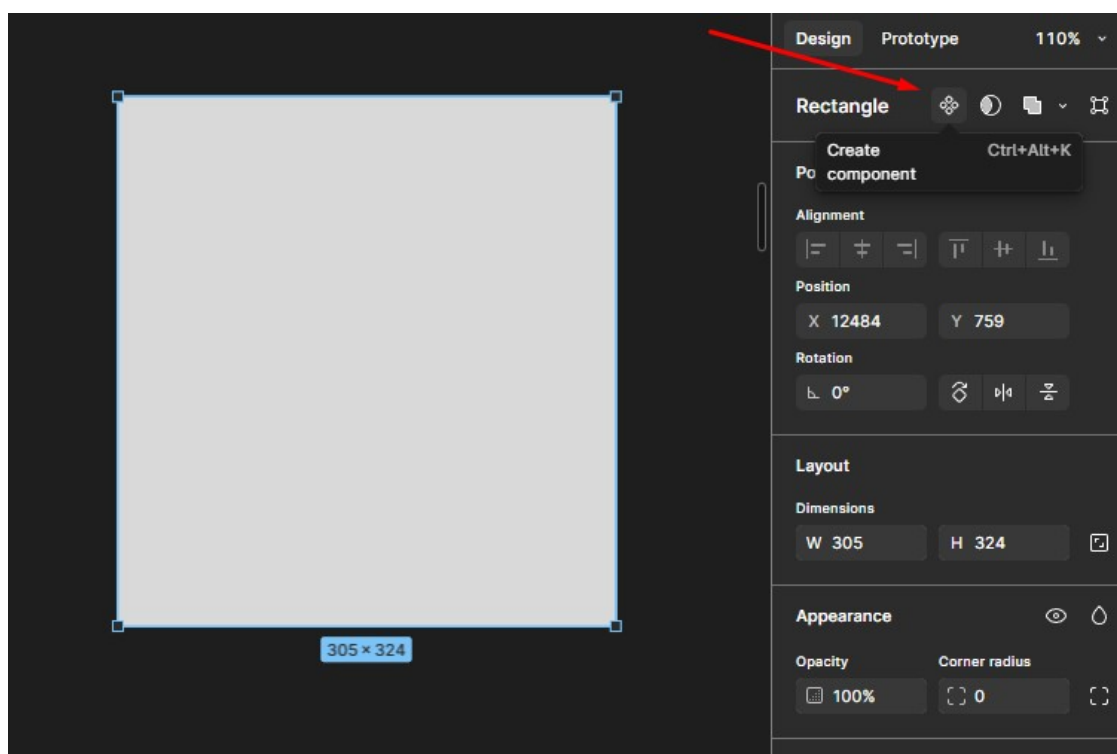
Компоненти, варіанти та бібліотеки у Figma

7.1. Основи компонентів (Components)

Компоненти — це базові елементи, які можна повторно використовувати у різних частинах дизайну. Використання компонентів підвищує ефективність роботи, забезпечує узгодженість стилів і спрощує оновлення дизайну.

Щоб створити компонент:

1. Виберіть групу або об'єкт.
2. Натисніть правою кнопкою миші та оберіть 'Create Component', або скористайтесь комбінацією Ctrl + Alt + K (Windows) / $\square + \square + K$ (Mac).
3. Новий компонент буде позначено фіолетовою рамкою.
4. Копії компонента називаються 'інстансами' (Instances). Зміни в головному компоненті відображаються у всіх інстансах.



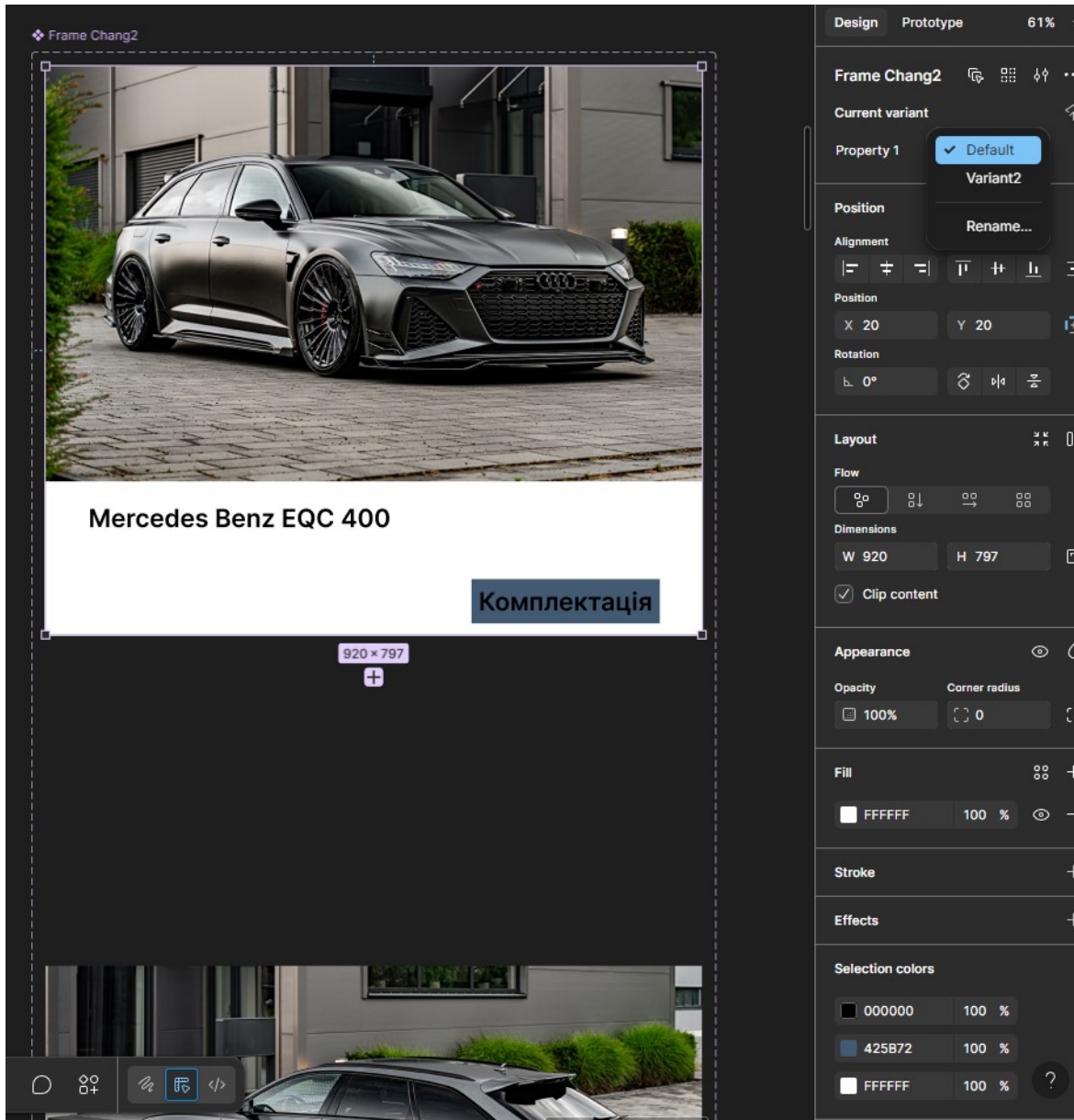
[Ілюстрація 7.1: Створення базового компонента у Figma]

7.2. Варіанти компонентів (Variants)

Варіанти дозволяють об'єднувати кілька станів одного компонента — наприклад, кнопки у станах Default, Hover, Pressed. Це зручно для систематизації й швидкої заміни станів у прототипах.

Покроково:

1. Створіть кілька компонентів одного типу (наприклад, кнопки різних станів).
2. Виділіть їх і натисніть 'Combine as Variants' на верхній панелі.
3. У панелі справа з'явиться розділ 'Variants'. Тут можна задати властивості (наприклад, State = Hover).
4. Для зміни станів у прототипі використовуйте Interaction: On Hover → Change to Hover.



[Ілюстрація 7.2: Приклад варіантів кнопки з різними станами]

7.3. Використання властивостей компонентів (Component Properties)

Властивості компонентів дозволяють керувати текстом, видимістю елементів, варіантами або заміною вкладених компонентів. Це підвищує гнучкість при створенні адаптивних інтерфейсів.

Покроково:

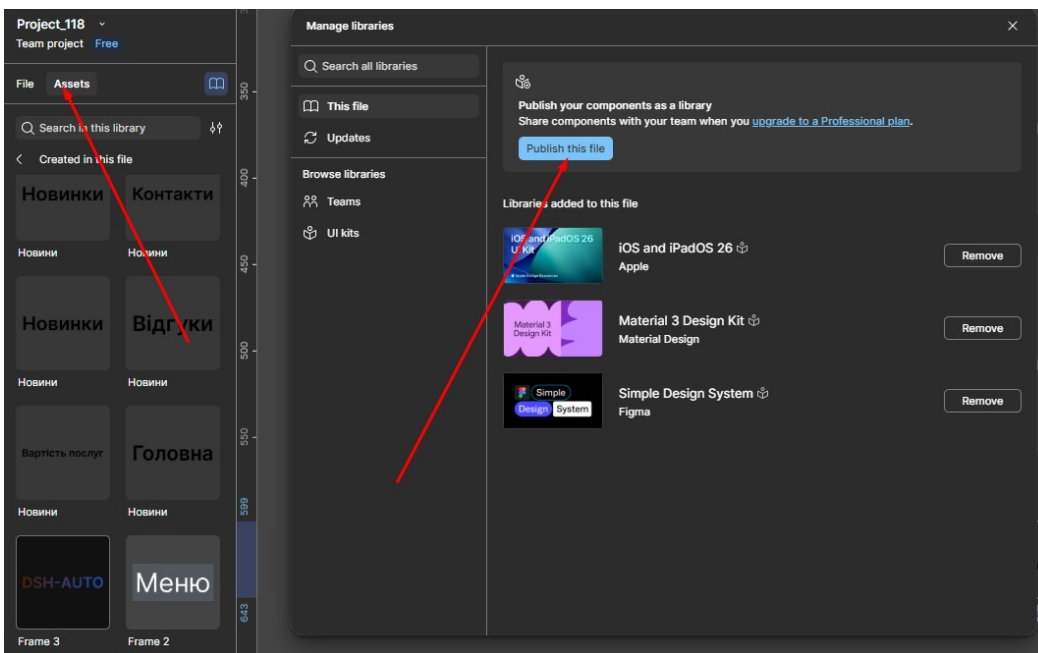
1. Виділіть головний компонент.
2. У панелі справа знайдіть розділ 'Component properties'.
3. Додайте нову властивість: текстову (Text), булеву (Boolean) або варіантну (Variant).
4. Використовуйте ці властивості у різних інстансах для зміни контенту без втрати структури.

7.4. Створення бібліотек (Libraries) та спільне використання елементів

Бібліотеки у Figma — це колекції компонентів, стилів і ресурсів, доступних для спільного використання в команді. Вони дозволяють підтримувати єдиний стиль продукту серед усіх дизайнерів.

Покроково:

1. Створіть файл із компонентами.
2. Відкрийте меню Assets → Library → Publish.
3. Опублікуйте бібліотеку, щоб інші користувачі могли її підключити.
4. У робочих файлах підключайте бібліотеку через Assets → Team Library → Enable.



[Ілюстрація 7.4: Публікація бібліотеки у Figma]

7.5. Оновлення та керування компонентами в бібліотеках

Коли головний компонент у бібліотеці змінюється, усі підключені файли отримують сповіщення про оновлення. Це дозволяє централізовано керувати дизайном і швидко впроваджувати зміни.

Щоб оновити компоненти:

1. Внесіть зміни у головний компонент у бібліотеці.

2. Опублікуйте оновлення через Library → Publish updates.
3. У підключених файлах відкрийте панель Assets → Review updates → Accept updates.

7.6. Практичне завдання

Завдання: Створити бібліотеку базових UI-компонентів для вебінтерфейсу (кнопки, поля введення, картки продуктів). Для кожного елемента створіть варіанти (Default, Hover, Pressed) та додайте властивості тексту. Опублікуйте бібліотеку та підключіть її до нового файлу для тестування.

[Ілюстрація 7.6: Приклад бібліотеки UI-компонентів із варіантами]

7.7. Тестові запитання

1. Яке основне призначення компонентів у Figma?
2. Як створити варіанти одного компонента?
3. Які типи властивостей компонентів доступні у Figma?
4. Як опублікувати бібліотеку для спільного використання?
5. Як оновити підключені компоненти після зміни бібліотеки?

РОЗДІЛ 8.

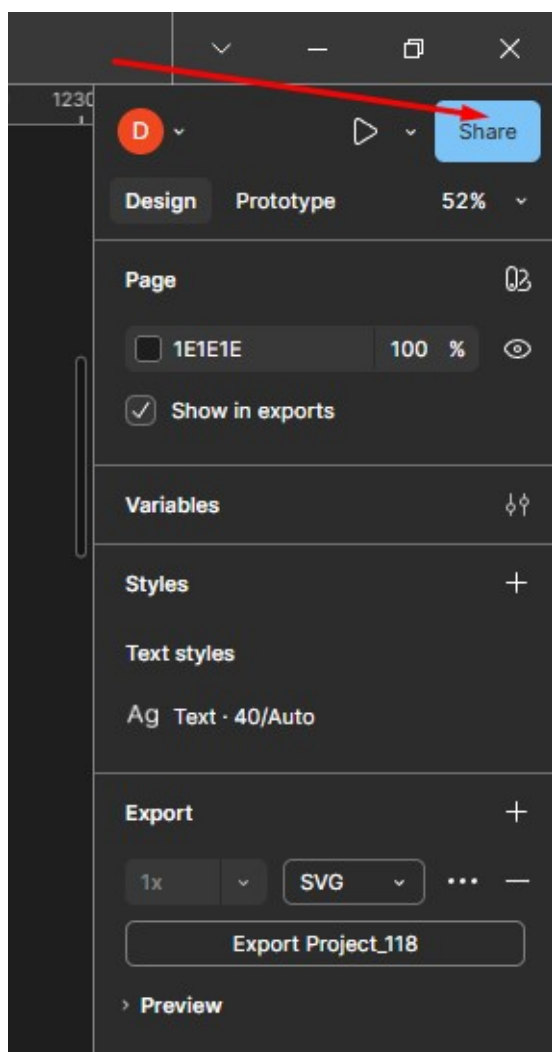
Колаборація, експорт і презентація проєкту у Figma

8.1. Спільна робота над проєктом (Collaboration Features)

Figma — це веборієнтований інструмент, який дозволяє працювати над дизайном кільком користувачам одночасно. Всі зміни зберігаються автоматично у хмарі, що спрощує командну роботу.

Послідовність дій:

1. Відкрийте потрібний файл проєкту у Figma.
2. У верхньому правому куті натисніть Share.
3. Введіть електронні адреси колег або створіть посилання для доступу.
4. Виберіть рівень доступу (Can view, Can edit, Can comment).
5. Натисніть Send Invite або скопіюйте посилання.



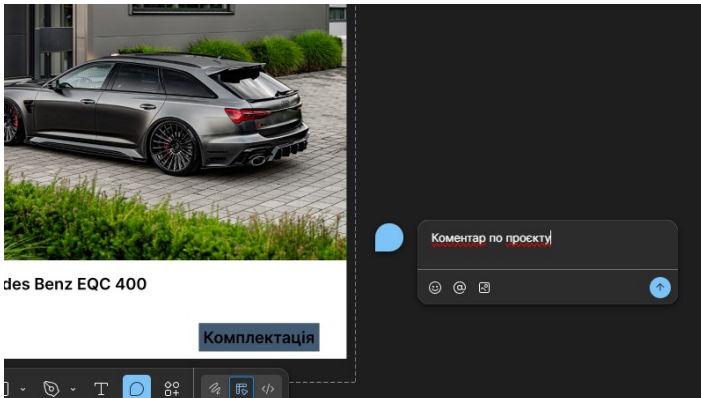
[Ілюстрація 8.1: Вікно налаштування доступу у Figma]

8.2. Коментарі та обговорення

Коментарі допомагають команді швидко обговорювати зміни безпосередньо у файлі.

Покроково:

1. Активуйте інструмент Comment (піктограма хмарки у верхній панелі).
2. Клацніть на потрібному місці макету, щоб залишити коментар.
3. Введіть текст повідомлення, додайте тег користувача через @username.
4. Після розгляду натисніть Resolve, щоб позначити коментар виконаним.



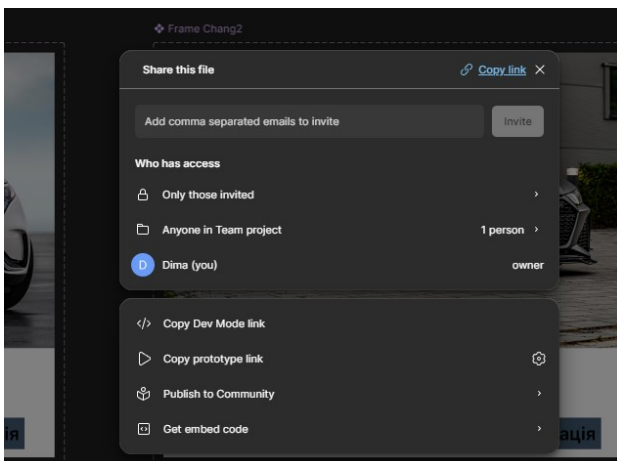
[Ілюстрація 8.2: Приклад діалогу коментарів у Figma]

8.3. Режим спільного перегляду (Presentation Mode)

Презентаційний режим дозволяє демонструвати макети клієнтам або викладачам без редагування дизайну.

Дії:

1. У верхньому правому куті натисніть Present.
2. Виберіть потрібний фрейм або сторінку.
3. Якщо створено прототип — використовуйте переходи для навігації.
4. Для виходу натисніть Esc.



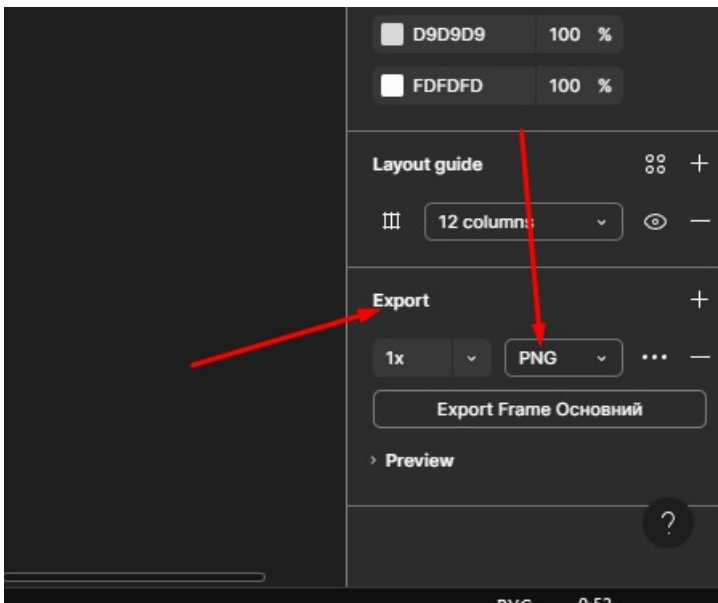
[Ілюстрація 8.3: Інтерфейс режиму презентації у Figma]

8.4. Експорт графіки (Export Assets)

Figma дозволяє експортувати елементи у популярних форматах: PNG, JPG, SVG, PDF.

Алгоритм дій:

1. Виділіть потрібний об'єкт або фрейм.
2. У правій панелі знайдіть розділ Export.
3. Натисніть + і виберіть формат (PNG, JPG, SVG, PDF).
4. Задайте масштаб (1x, 2x, 3x) для ретина-екранів.
5. Натисніть Export → виберіть місце збереження.



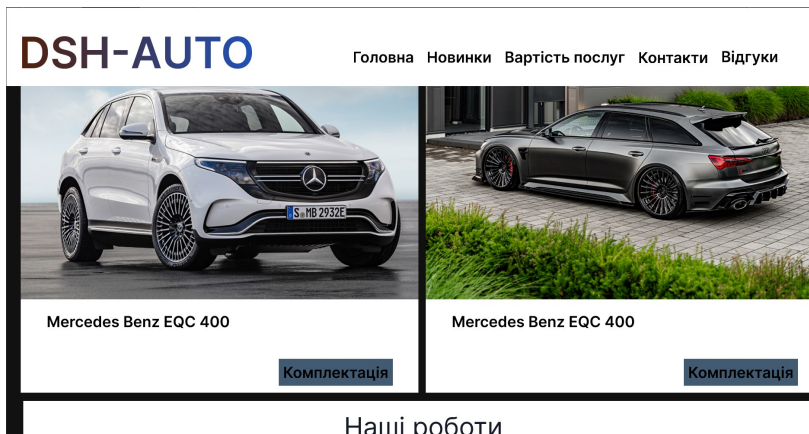
[Ілюстрація 8.4: Вікно експорту елементів у різних форматах]

8.5. Передача дизайну розробникам (Dev Mode)

У режимі Dev Mode розробники можуть переглядати CSS, Swift або XML-код елементів, не змінюючи дизайн.

Покроково:

1. Активуйте Dev Mode у верхньому правому куті.
2. Клацніть на елемент — у правій панелі з'явиться код.
3. Скопіюйте фрагмент або натисніть Copy All.
4. Надішліть посилання колегам для перегляду.



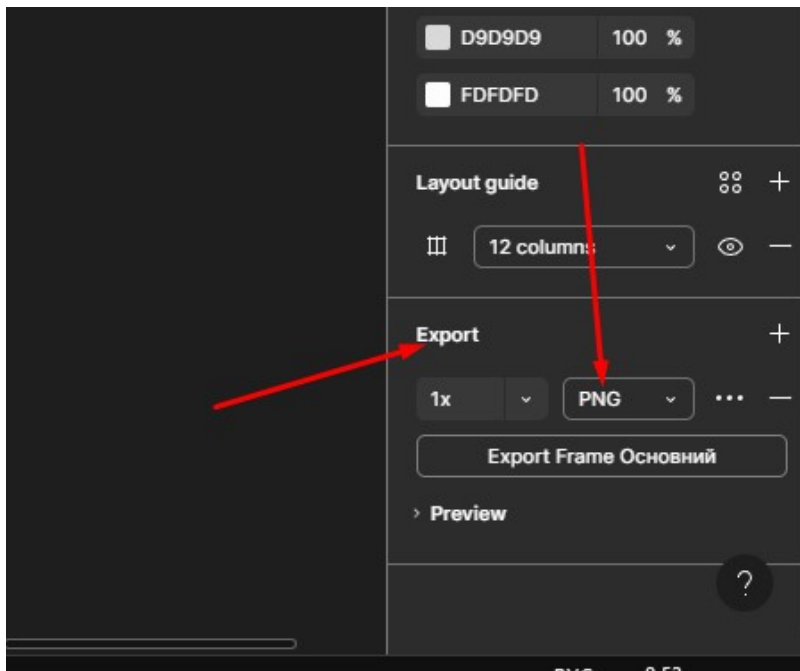
[Ілюстрація 8.5: Режим Dev Mode у Figma]

8.6. Публікація у Figma Community

Figma має платформу Community, де користувачі діляться шаблонами, UI-наборами, плагінами та проєктами.

Щоб опублікувати файл:

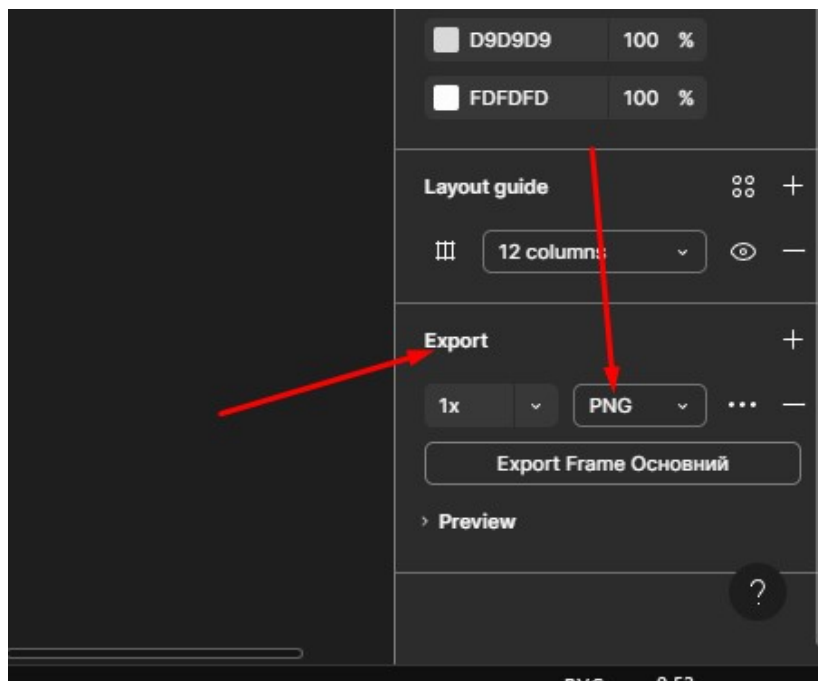
1. Відкрийте файл проєкту.
2. Виберіть Share → Publish to Community.
3. Додайте опис і ключові слова.
4. Оберіть категорію та натисніть Publish.



[Ілюстрація 8.6: Сторінка публікації у Figma Community]

8.7. Практичне завдання

Створіть коротку презентацію (3–5 фреймів) готового дизайну мобільного застосунку. Додайте інтерактивні переходи, опублікуйте прототип у режимі Present, налаштуйте спільний доступ і експортуйте екран у форматі PNG.



[Ілюстрація 8.7: Приклад фінальної презентації у Figma]

8.8. Тестові запитання

1. Які типи доступу можна надати користувачам у Figma?
2. Як активувати та використовувати режим коментування?
3. Які формати експорту підтримує Figma?
4. У чому полягає призначення Dev Mode?
5. Як опублікувати проєкт у Figma Community?

РОЗДІЛ 9.

Презентація Figma проєкта в Figma Slides

9.1. Спільна робота над проєктом (Collaboration Features)

Figma Slides — інструмент для створення презентацій безпосередньо у середовищі Figma. Використання цього інструмента дозволяє демонструвати проєкт з використанням тих самих компонентів, фреймів та елементів, що застосовуються в дизайні.

Мета презентації: структуровано подати хід роботи над проєктом, обґрунтувати прийняті рішення й продемонструвати результат у візуально чіткому вигляді.