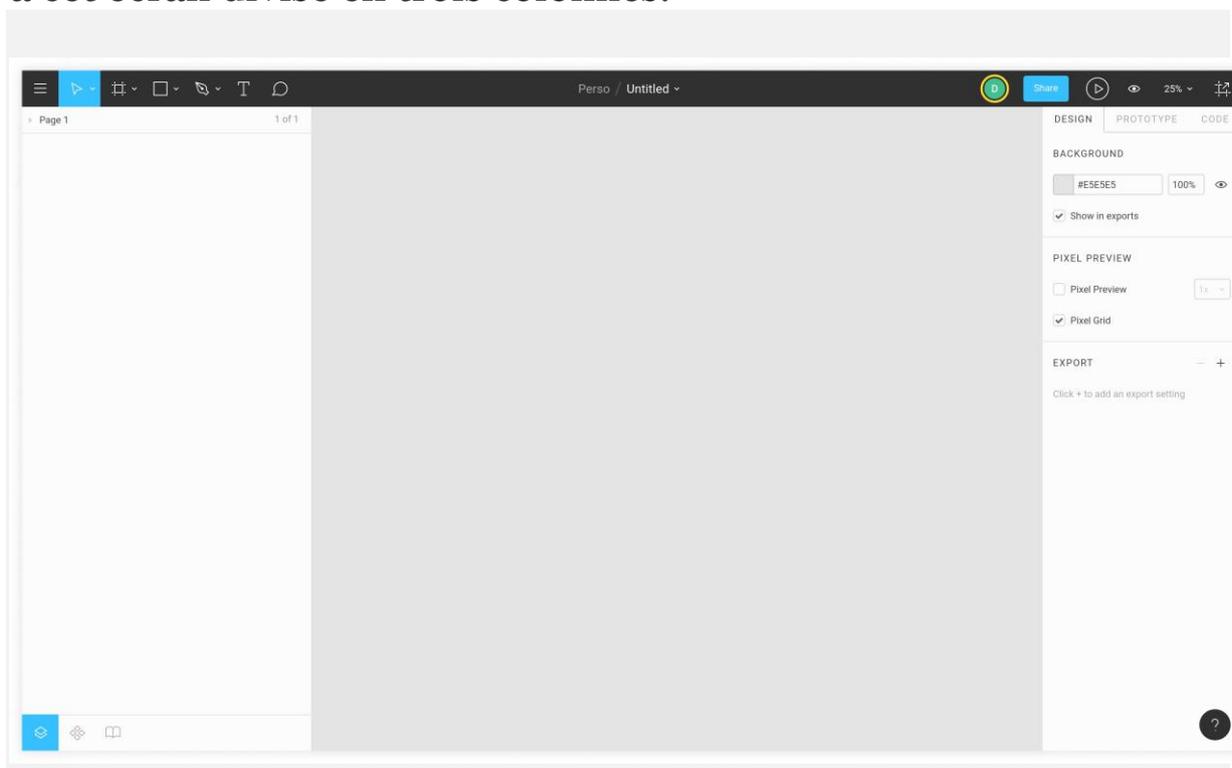


Utiliser Figma

Lorsque vous créez un nouveau projet, vous vous retrouvez face à cet écran divisé en trois colonnes.



Nouveau projet Figma

En haut, la barre d'outils. C'est ici que vous sélectionnez le "type de dessin" à créer (rectangle, cercle, texte...).

- À gauche, vous retrouverez tous les composants que vous avez créé.
- À droite, c'est ici que vous pourrez personnaliser le composant sélectionné.
- Enfin au centre, votre espace de travail, l'espace où vous créez vos maquettes.

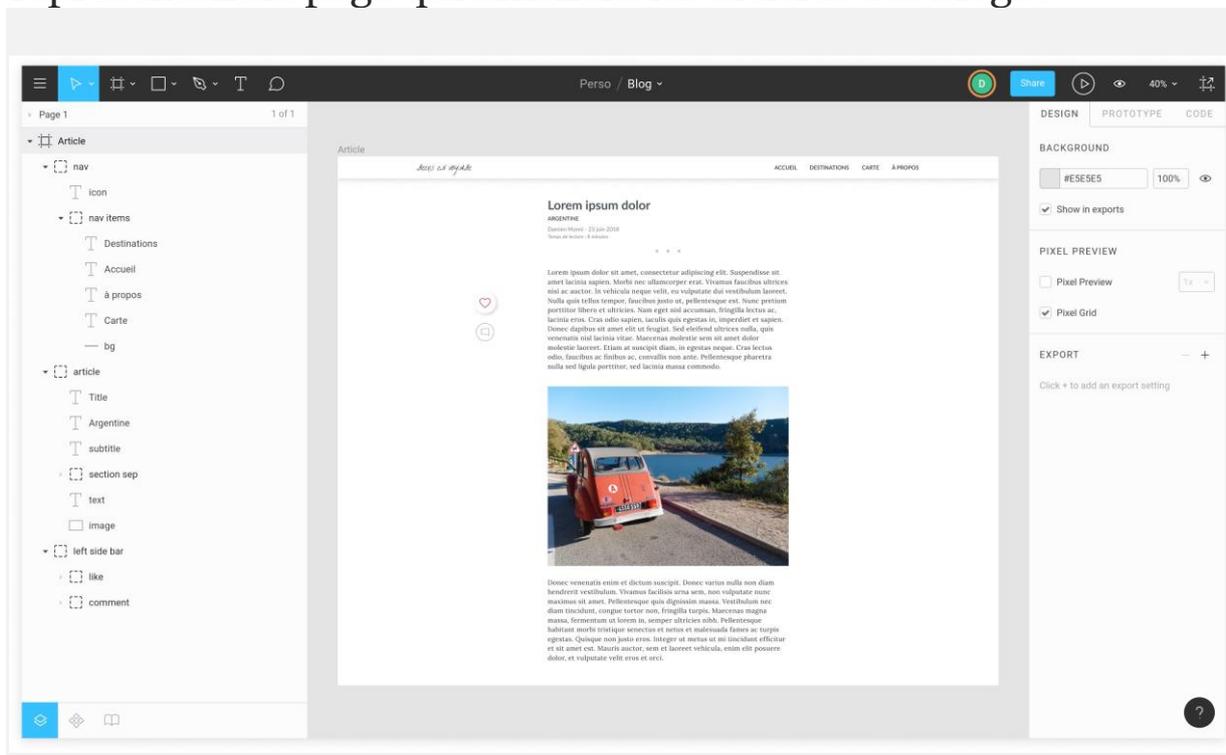
Création de maquettes web

Quand on y réfléchit, un site web n'est composé que d'éléments graphiques simples :

- du texte ;
- des images/pictogrammes ;
- des zones généralement rectangulaires ou circulaires et colorées.

Ces trois éléments représentent généralement la quasi totalité des composants d'une page web.

Pour illustrer mes propos, voici en avant première mondiale — *roulements de tambours* — la première maquette de Peripty, représentant la page qui affichera les articles des blogs :



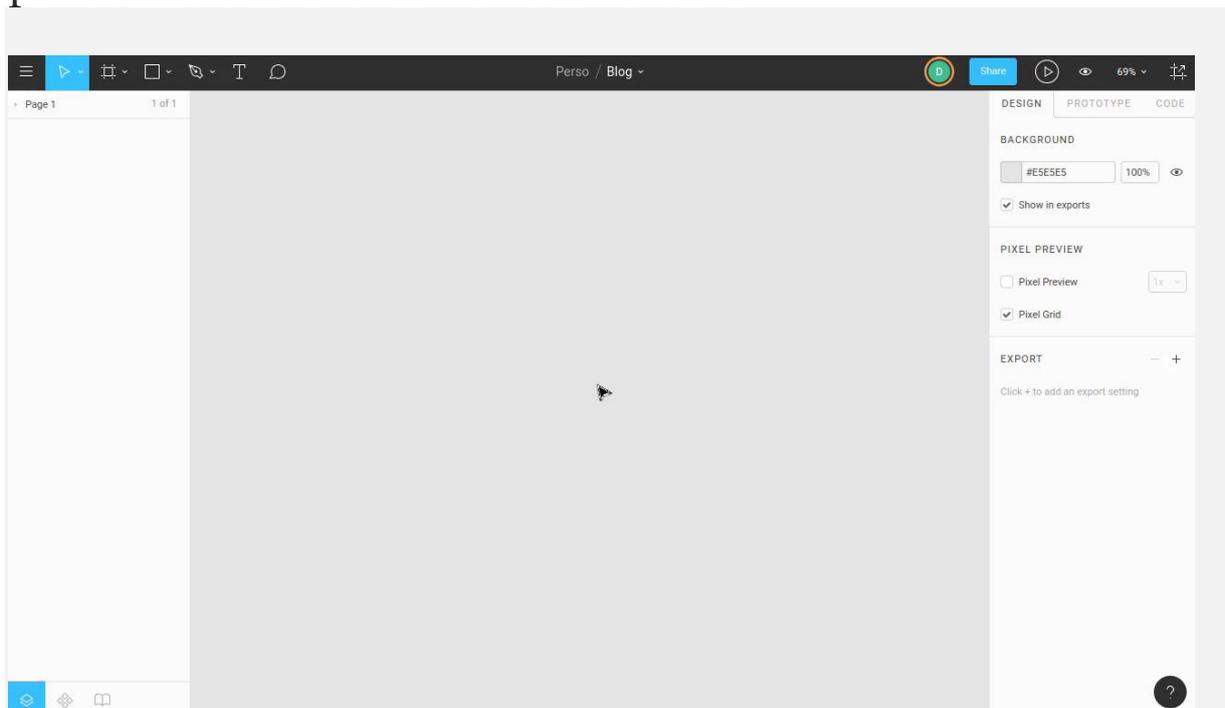
Première maquette d'un article de blog sur Peripty

Comme vous pouvez le voir, il n'y a rien de plus que du texte, des images, un rectangles pour la barre de navigation et quelques cercles/pictogrammes sur la gauche.

Construire une maquette comme celle-ci n'est vraiment pas compliqué. Cela ne m'a pris que quelques minutes.

Par exemple, la barre de navigation en haut de la page n'est qu'un simple rectangle blanc avec un effet d'ombre. Voici comment réaliser cela sous Figma.

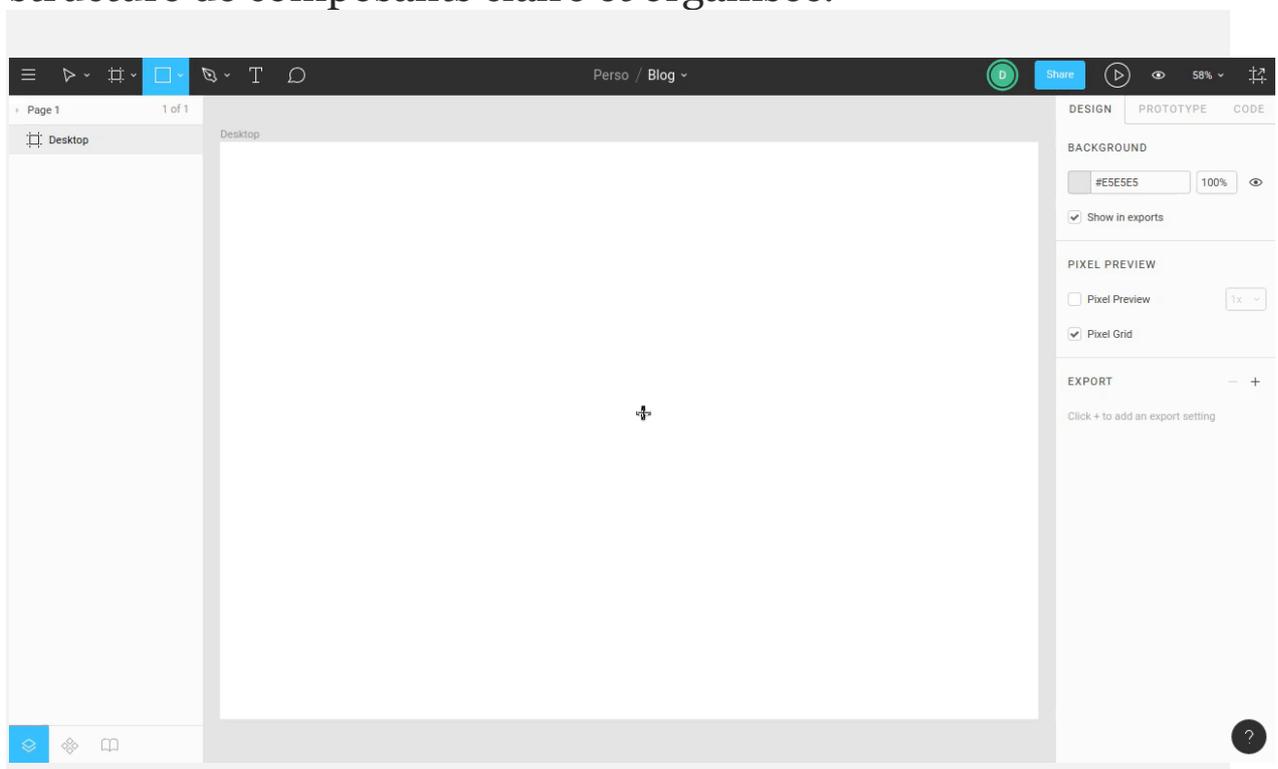
Dans un premier temps, nous créons une *Frame*. Il s'agit d'un espace qui regroupera tous les éléments de notre page. Pour créer une *Frame*, vous pouvez choisir l'outil *Frame* dans la barre d'outils du haut, ou bien appuyer sur la touche F (comme Frame, facile à retenir). Ensuite, vous pouvez tracer un rectangle représentant votre Frame, ou bien directement choisir une taille prédéfini dans la barre d'outils de droite.



Création d'une Frame dans Figma

Ensuite, nous ajoutons un rectangle grâce à l'outil... *Rectangle* ! On peut aussi appuyer sur la touche R, comme Rectangle, là encore c'est facile (je vous avez prévenu que c'était facile !).

Ensuite on dessine notre rectangle. Notez ici que je ne crée pas directement le rectangle dans ses dimensions finales. Je ne crée qu'un petit rectangle, que je redimensionne ensuite aux dimensions souhaitées. Cela me permet d'utiliser la fonctionnalité de *Snap* qui vient automatiquement "coller" mon rectangle sur les bords de ma *Frame* (repérez les petites croix rouges qui s'affichent lorsque je suis sur un bord). Il ne me reste plus qu'à changer la couleur en blanc, ajouter un petit effet d'ombre à la barre, puis la renommer afin de garder une structure de composants claire et organisée.



Ajout de la barre de navigation dans Figma

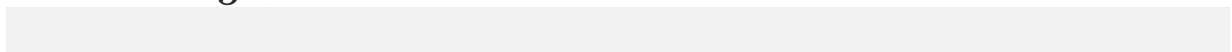
Je ne devrais pas avoir besoin de vous en montrer plus, vous avez compris le principe. N'hésitez pas à essayer par vous-même afin de vous rendre compte des possibilités qu'apportent Figma.

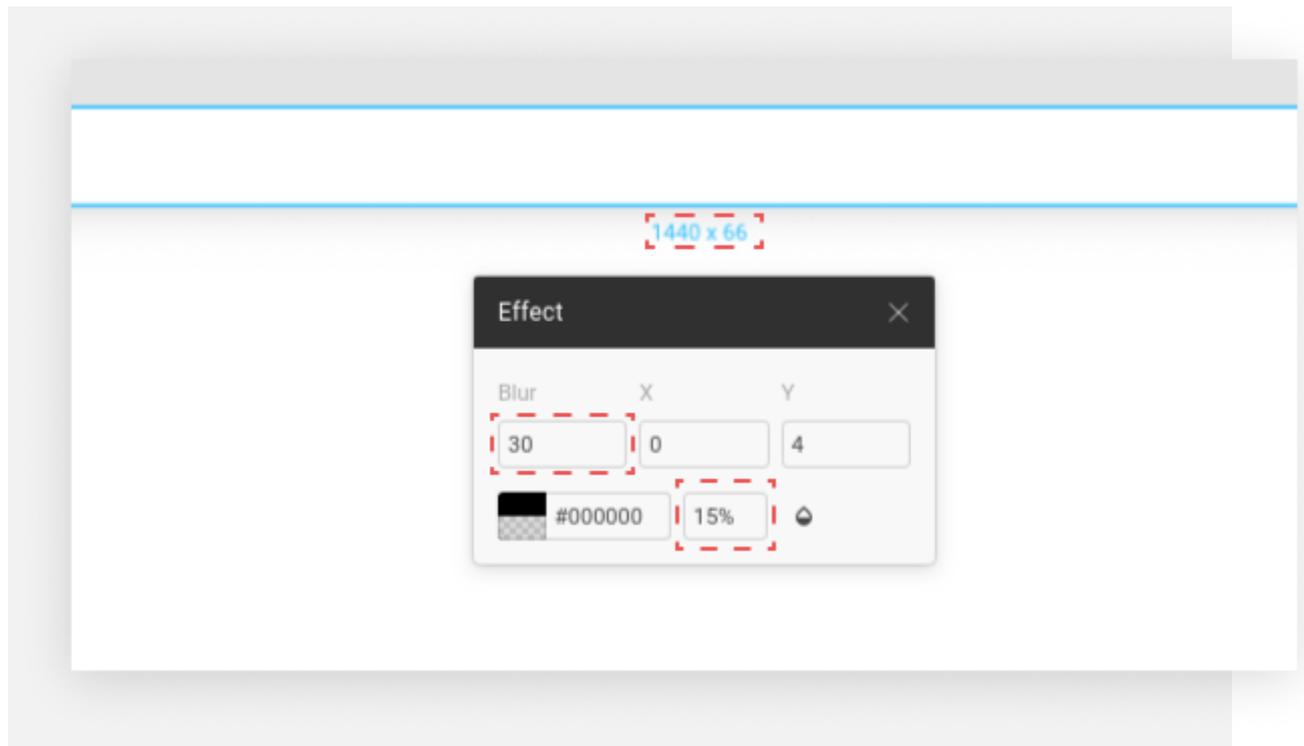
J'aimerais tout de même finir par vous montrer à quel point Figma vous aide à construire vos pages web à partir des maquettes réalisées.

Un des avantages de Figma est qu'il s'agit d'un outil web, qui s'exécute donc dans le même environnement que votre futur page web. Ainsi, vous pouvez utiliser dans votre page web les mêmes propriétés que celles utilisées dans Figma, ce qui vous donnera un résultat **identique entre votre page web et votre maquette Figma.**

Reprenons la barre de navigation créée juste auparavant. Il y a deux propriétés à observer :

- sa hauteur : 66 pixels ;
- son ombre : un flou de 30px et une transparence de 15%.





Je peux donc directement reprendre ces valeurs dans mon code. Mieux encore, je peux me rendre dans l'onglet `CODE` qui m'indique directement les propriétés CSS de mon élément !

