

Figma: tout ce que vous devez savoir

Tutoriel complet pour débutants en 15 minutes

Version allemande [cliquez ici](#) DE

Ce tutoriel est pour vous si vous commencez avec **Figma à partir de zéro**, passez de la **conception graphique à l'interface utilisateur**, ou si vous passez (comme moi) de **Sketch**. Si vous recherchez des trucs et astuces Figma plus avancés, cliquez ici.



Au cours des dernières années, j'ai adoré Sketch de tout mon cœur et j'en suis toujours un grand fan. Cependant, en ce qui concerne la collaboration et le transfert en équipe, un saut et une mise à jour douloureux entre Dropbox, Abstract, Craft, Zeplin et InVision ont commencé. Quelle que soit la combinaison que j'ai utilisée, elle a fini par être légèrement désordonnée et a entraîné des coûts supplémentaires. Le prototypage est également un peu maladroit. Figma a promis de mettre fin à tout cela et n'a pas déçu.

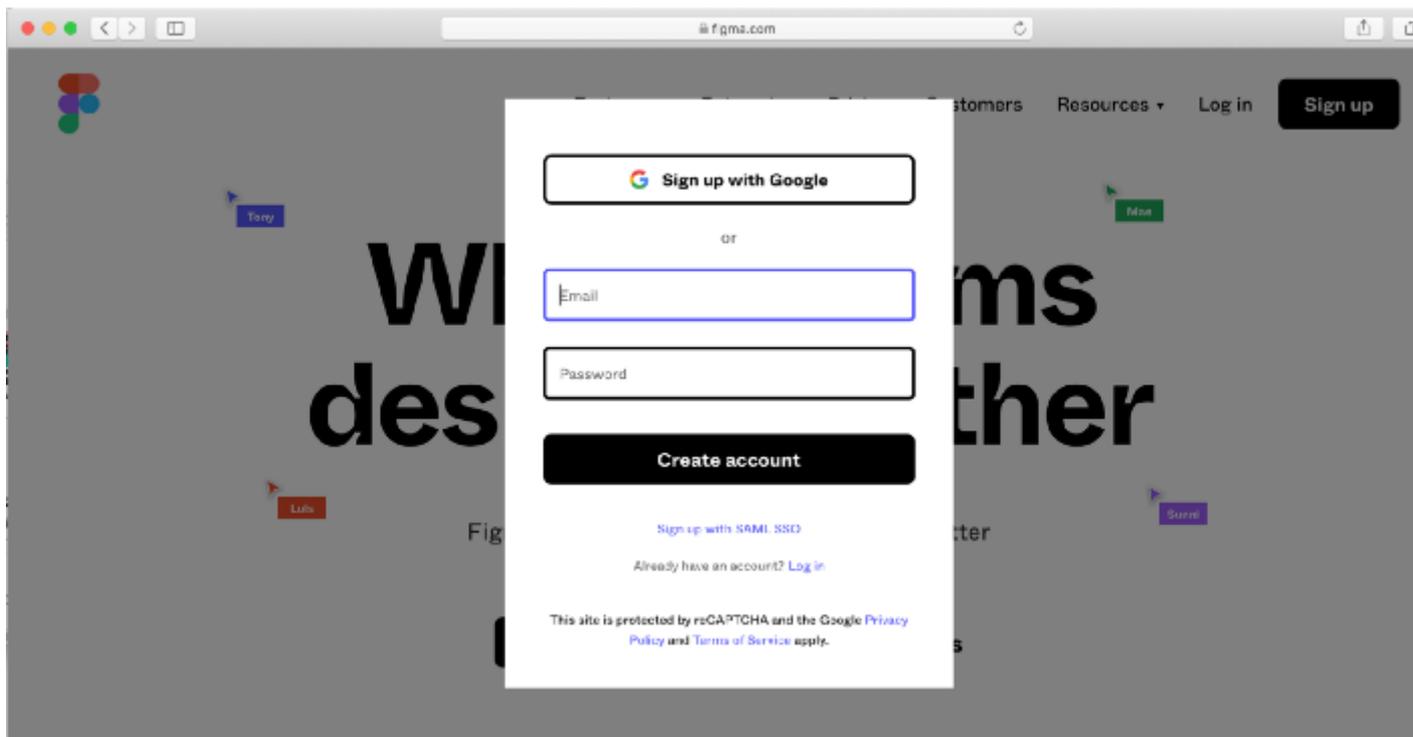
Avantages:

- **C'est gratuit !!!** (jusqu'à deux utilisateurs et trois projets par compte)
- Fonctionne sur **Mac et PC** (Sketch uniquement sur Mac)
- **Collaboration d'équipe en temps réel**,
- Vous pouvez **importer des fichiers Sketch** (mais attention, vous ne pouvez pas exporter vers Sketch!)
- Transfert intégré aux **développeurs / Spécifications pour Mac et PC** ☐
- Fantastic **Team Library / Design Systems, une seule source de vérité**
- **Prototypage** intégré de **haute qualité**

- Vous devez être en **ligne pour travailler**. Cependant, vous pouvez enregistrer un fichier localement, travailler dessus et l'ajouter à nouveau plus tard.

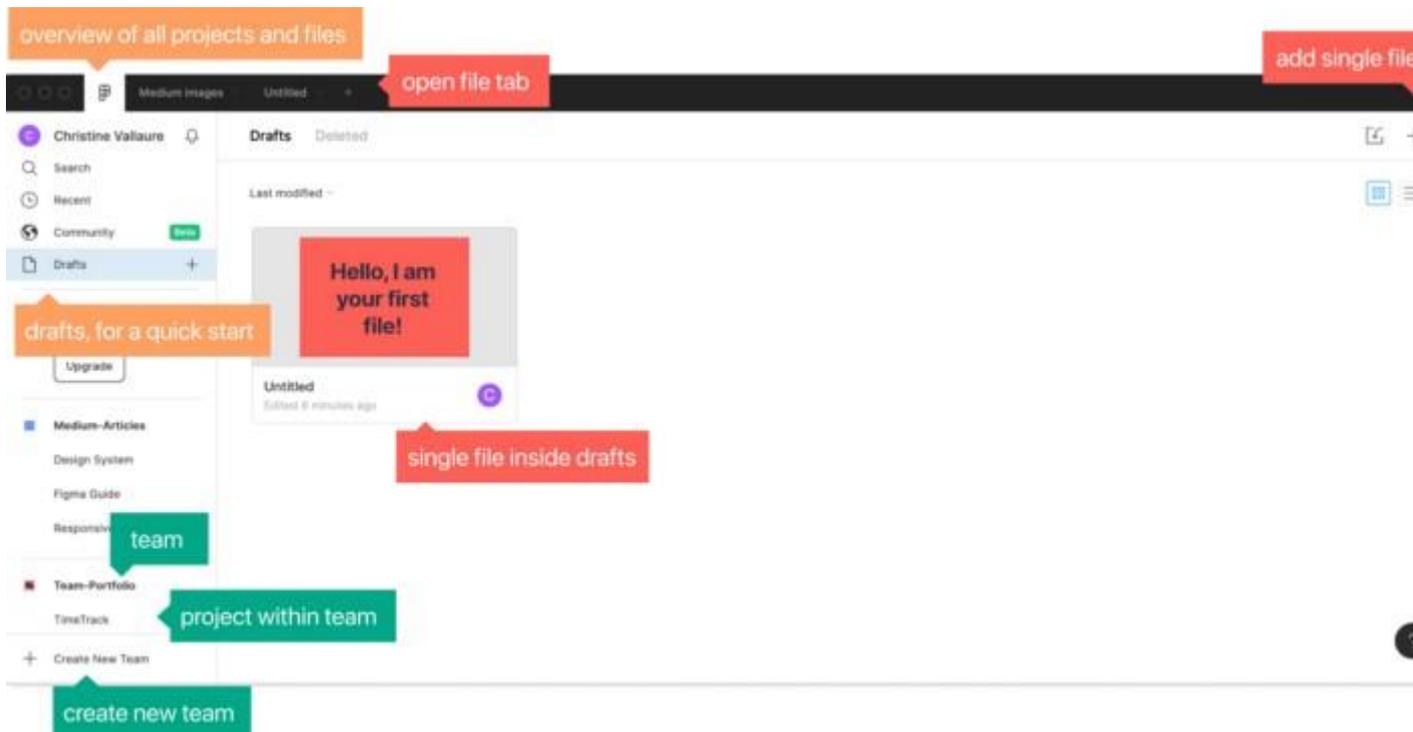
1.1 Obtenez Figma

Allez sur figma.com, inscrivez-vous et suivez les instructions. Une **minute plus tard, vous êtes prêt à commencer** ... wow !!!



connexion et prêt à commencer.

Vous remarquerez peut-être que Figma vous permet de créer des équipes et des projets, je reviendrai plus tard, pour l'instant il suffit de créer **un nouveau fichier** n'importe où (depuis le menu ou **cmd + N**) pour un démarrage rapide. Vous pouvez déplacer des fichiers plus tard.



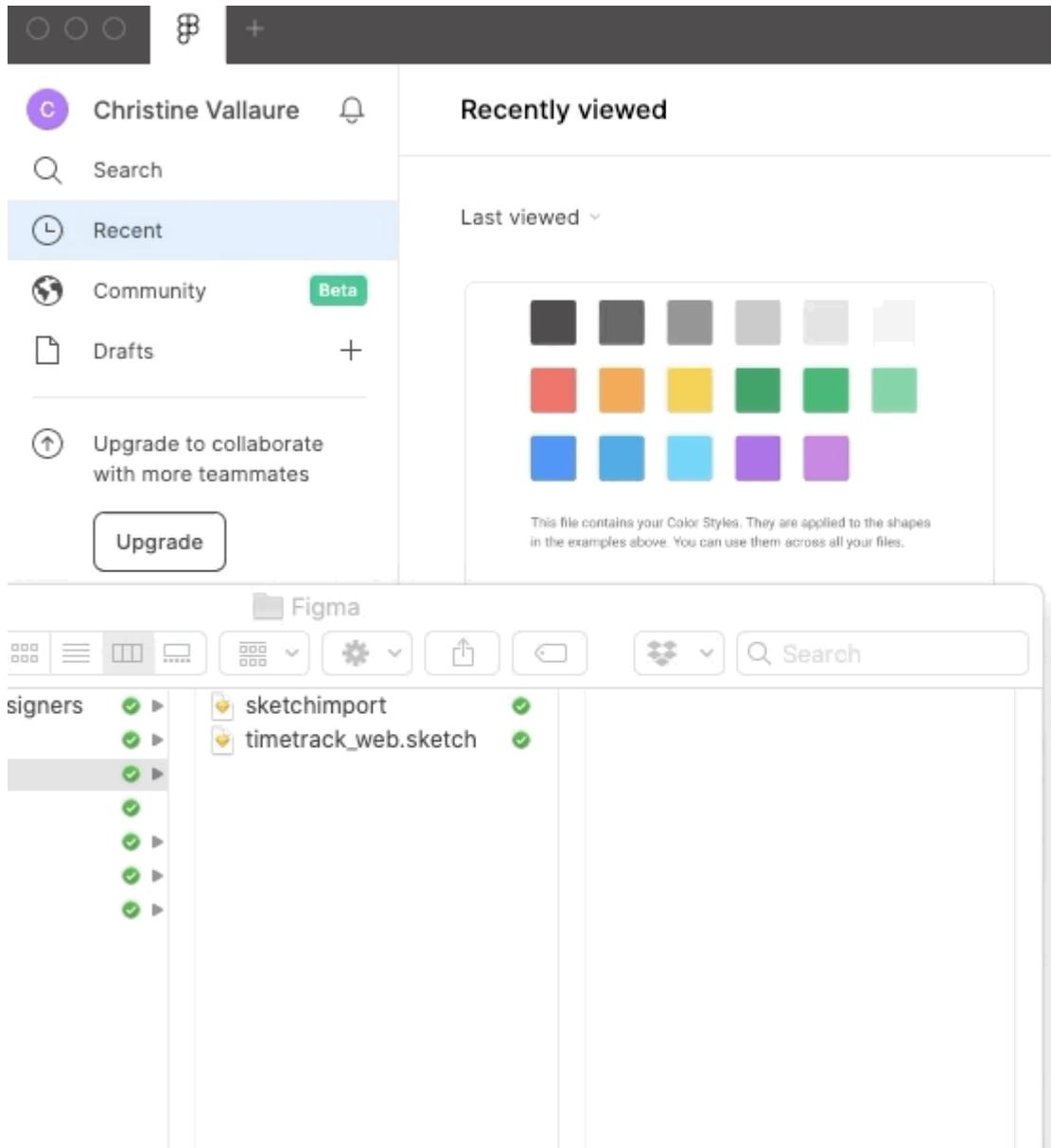
aperçu de l'écran d'accueil.

Contrairement à Sketch, les fichiers de Figma ne sont pas stockés localement sur votre ordinateur mais dans le **cloud**. Vous pouvez accéder à tout votre travail via le navigateur, à tout moment et en tout lieu. Il existe une **application Figma pour Mac et PC** que je recommande d'utiliser, mais vous n'en avez pas nécessairement besoin.

Inconvénient: vous avez besoin d'Internet. Cependant, vous pouvez télécharger le fichier sur l'application au préalable pour travailler hors ligne.

1.2 Importation d'anciens fichiers Sketch

Figma vous permet d'importer des fichiers Sketch rapidement et avec précision. Déposez simplement le fichier Sketch sur le canevas Figma. Terminé! Vous trouverez toutes les couches et la configuration en place.



faites glisser et déposez le fichier Sketch sur l'écran

Inconvénient : vous **ne pouvez pas copier et coller des éléments uniques de Sketch vers Figma** (vous pouvez, mais ils seront convertis en une image). Ainsi, même si vous ne voulez qu'un seul bouton, vous devez importer le fichier entier depuis Sketch.

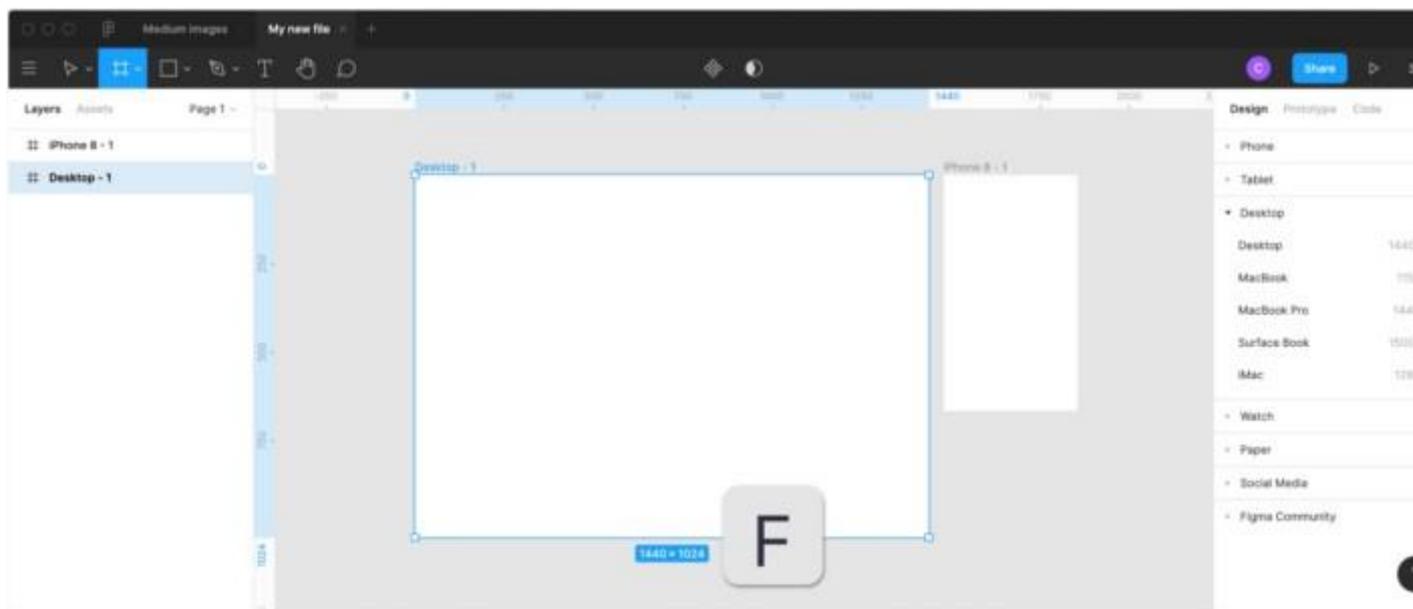
Mise à jour: Merci, Sevikpar , d'avoir signalé que vous pouvez copier des éléments uniques de Sketch si vous cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et **copiez au format SVG!**

Conseil : je recommande de télécharger l'application Figma lors de l'importation à partir de Sketch car vous ne pourrez pas rendre les polices locales dans le navigateur et cela gâche votre fichier.

2. Concevoir avec Figma

2.1 Configuration de nouveaux cadres (aka plans de travail)

Si vous avez utilisé Sketch, tout cela vous sera assez familier. Appuyez sur **A** ou **F** pour voir toutes les **options de cadre dans le panneau des propriétés sur le côté droit** et choisissez la taille avec laquelle vous souhaitez travailler ou dessinez simplement votre propre cadre. Comme dans Sketch, vous pouvez travailler à **1x** (c'est-à-dire la taille réelle des pixels) car il n'y a pas de perte de qualité lors du redimensionnement. **Vous pouvez toujours exporter des éléments de toute taille supérieure dont vous pourriez avoir besoin.**



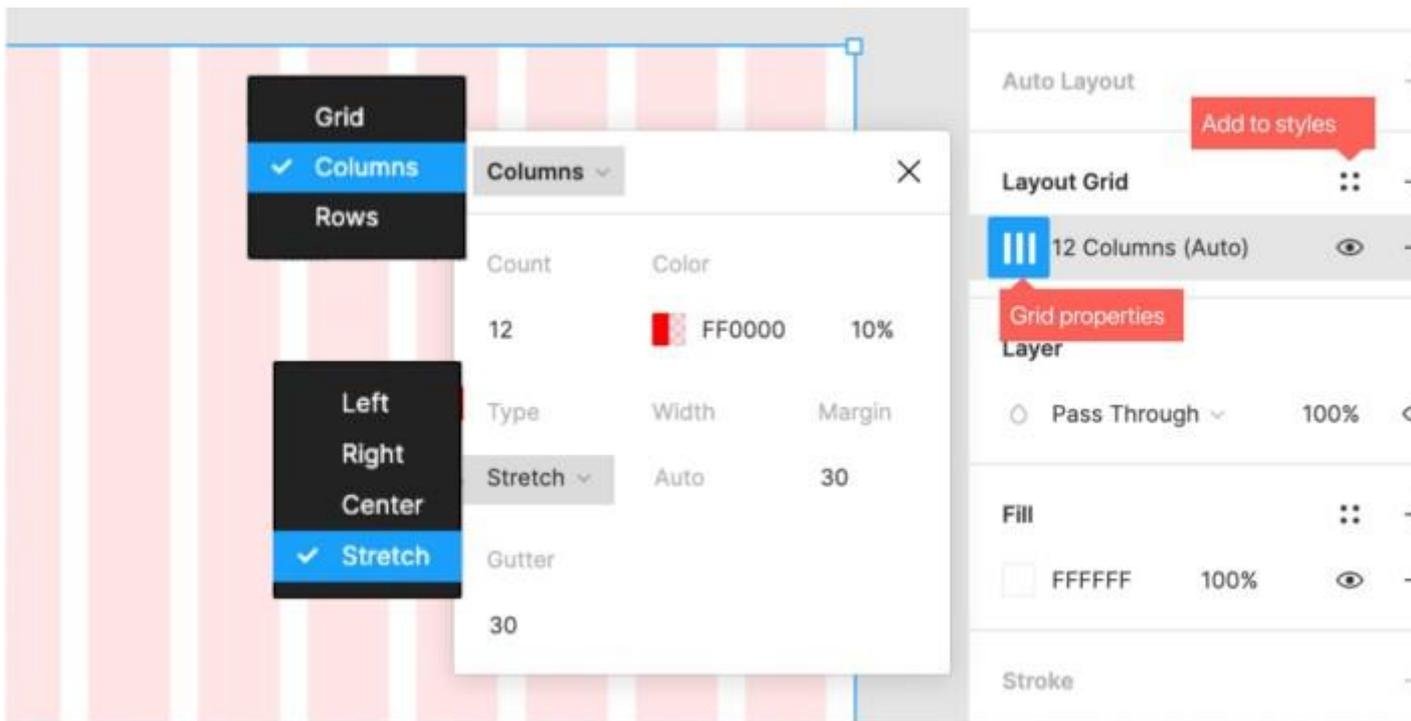
appuyez sur «F» pour configurer de nouvelles images

Contrairement aux plans de travail traditionnels, vous pouvez **imbriquer des cadres les uns dans les autres**. Cela vous permet de créer des conceptions plus complexes qui interagissent les unes avec les autres. Plus d'informations à ce sujet plus tard.

2.2 Grille et colonnes de disposition

Pour mobile, vous pouvez utiliser une **grille** standard de **8 points**. Pour le Web, il s'agit moins d'espacement et plus de grilles de mise en page, vous pouvez donc commencer du bon côté avec une **grille d'amorçage** populaire à **12 colonnes**. Ou un peu plus moderne avec mon favori personnel, une **grille CSS personnalisée**. Il vaut mieux parler à votre développeur au préalable et convenir de la configuration que vous utiliserez.

Ajustez la grille dans le **menu des propriétés de la grille** sur le côté droit. Vous pouvez passer de la **grille** aux **colonnes** ou aux **lignes** et également la rendre **fixe** ou **fluide** et **définir les marges** et la **gouttière en fonction** de vos besoins.



créer une grille, des colonnes et des lignes

L'avantage des grilles et des colonnes dans Figma est que vous pouvez **configurer plusieurs grilles** et les **stocker dans vos styles** (nous parlerons plus en détail des styles plus tard). Il s'agit d'une fonctionnalité pratique pour adapter vos mises en page à une gamme d'appareils, les partager avec les membres de l'équipe ou simplement les réutiliser dans d'autres projets.

📌 Astuce : Basculez la visibilité avec **ctrl + G**.

2.3 Calques et groupes

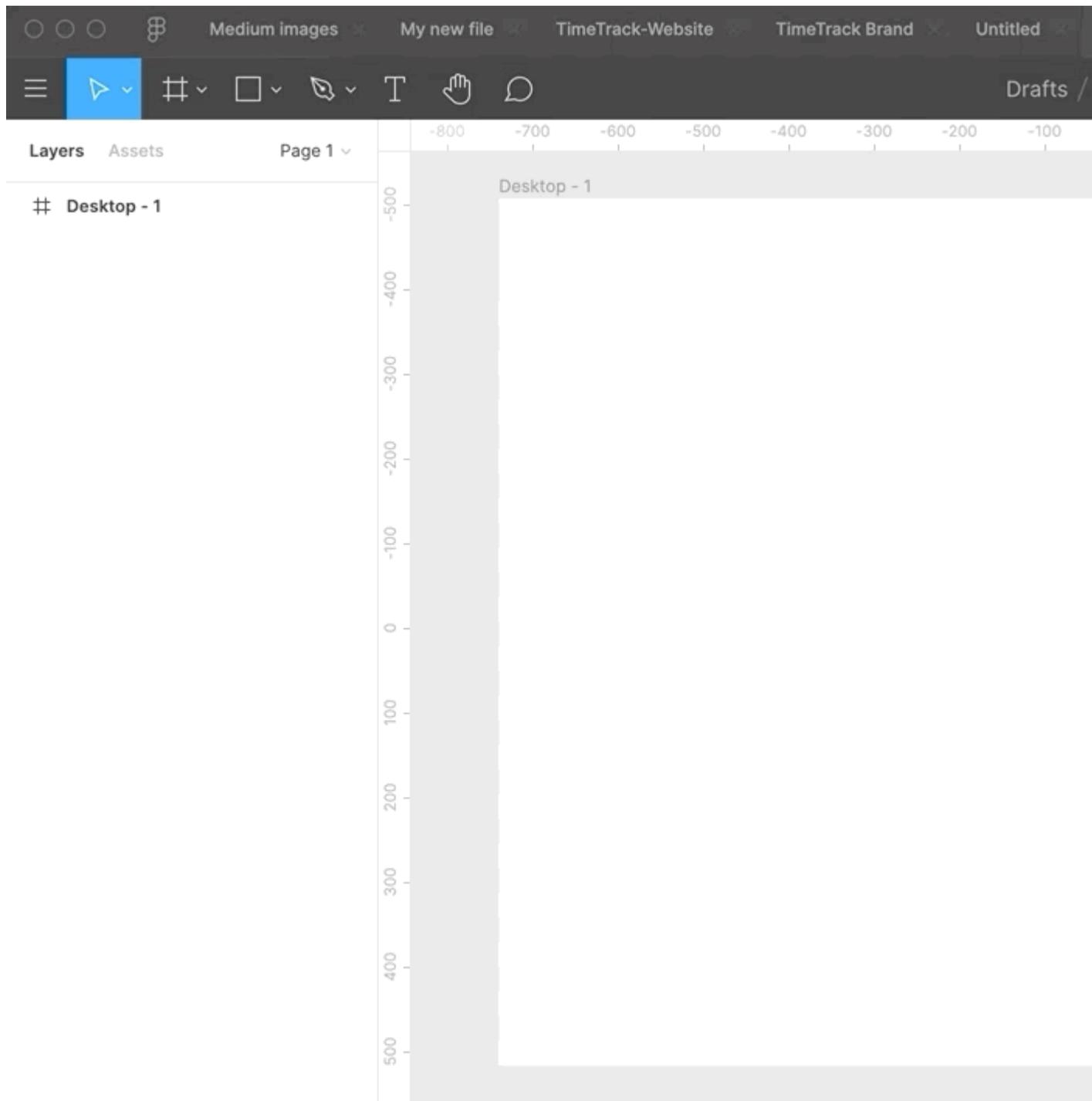
Comme pour Sketch, sur le côté gauche de votre écran, vous trouvez le panneau des calques.



Panneau Calques sur le côté gauche

- **Calques** → chaque nouvel élément que vous ajoutez crée un calque automatiquement. Vous pouvez réorganiser le calque par glisser-déposer.
- **Grouper les couches** → Assurez-vous de grouper les couches (sélectionnez les couches et appuyez sur **cmd + G**) pour garder votre fichier organisé. Il vous aide également à déplacer et copier rapidement ces groupes dans les cadres. Pour sélectionner un élément dans un croup, appuyez sur **cmd** et cliquez sur l'élément.
- **Pages** → Vous pouvez configurer différentes sections ou zones de votre conception. Il n'y a pas de règles sur quoi ou comment les utiliser. J'ai généralement des pages séparées pour le brainstorming désordonné, le wireframing et les interactions jusqu'à la version finale.
- **Actifs** → Vos composants sont conservés ici, et vous trouverez le bouton de votre bibliothèque dans cette section (plus d'informations sur la **bibliothèque, les composants et les instances** ultérieurement)
- **Cadres imbriqués** → Dans Figma, vous pouvez également imbriquer des cadres. Ceci est pratique lors de la structuration et du prototypage.

Figma utilise quelque chose appelé **réseaux vectoriels** , permettant la création de **formes complexes. Bye-bye Illustrator !**



créer des formes avec Figma

Pour les formes par défaut, choisissez dans le menu supérieur ou appuyez simplement sur **R** (rectangle) **L** (ligne) ou **O** (ellipse) et commencez à dessiner votre forme. **Maintenez shift pour garder les proportions** en place. Chaque forme crée automatiquement son propre calque.

Pour créer votre propre forme plus complexe, appuyez sur **P** ou choisissez le stylo dans le menu supérieur. Une fois terminé, **appuyez simplement sur Entrée. Pas besoin de se connecter et de fermer les chemins!** Agréable! Vous pouvez modifier les propriétés et manipuler des formes vectorielles à tout moment pendant votre processus de conception via le menu des propriétés sur le côté droit. Les réseaux vectoriels sont très puissants si vous voulez en savoir plus. Je recommande ce tutoriel approfondi de Design + Code .

🔗 **Remarque:** Si vous êtes nouveau dans ce domaine, les vecteurs sont évolutifs et exportables à n'importe quelle taille tout en restant de petite taille. Ils sont idéaux pour les formes simples, les boutons, les icônes, les logos et toutes sortes d'illustrations simples.

2.5 Images

Faites glisser l'image sur votre zone de travail. Si vous êtes habitué à Sketch, c'est ici que vous devez vous adapter à un nouveau format. Dans Figma, les **images sont toujours placées à l'intérieur d'une forme (comme un masque)**. Pour modifier le comportement de l'image, allez dans **Remplir** dans la fenêtre des propriétés de droite et ouvrez les propriétés de l'image.



images à Figma

Dans la liste déroulante, vous pouvez choisir:

- **Remplir** → L'image remplira le conteneur.
- **Ajuster** → Lorsque nous redimensionnons, l'image ne sera jamais recadrée ou masquée
- **Recadrer** → Recadrer l'image à la taille et à la sélection dont vous avez besoin. Notez que vous ne perdez pas le reste de l'image comme dans Photoshop, vous ne faites que masquer l'image.
- **Mosaïque** → Répète les images originales si nécessaire et vous pouvez ajuster la taille de la mosaïque.

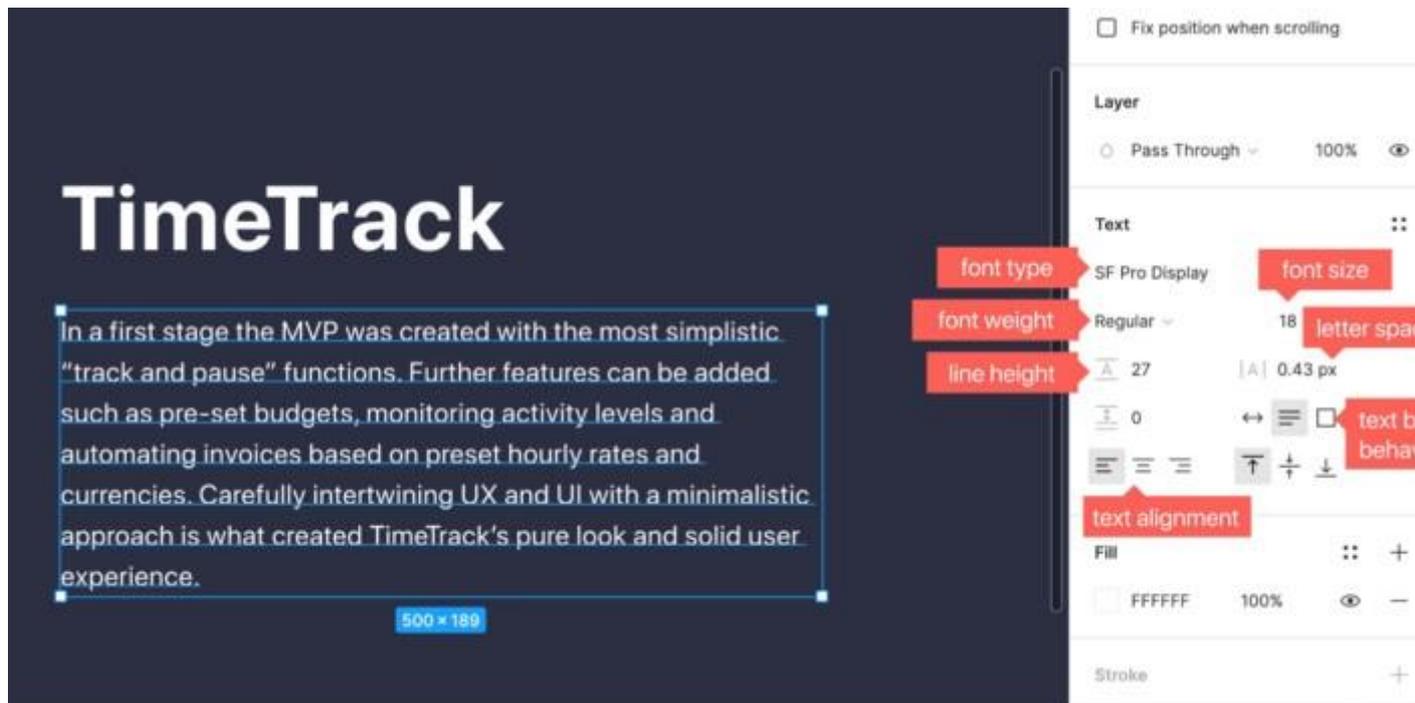
🔗 **Remarque:** vous pouvez également remplir une forme existante avec une image. Cliquez sur la forme, allez à «Remplir» et dans le menu déroulant, choisissez «image» où vous définiriez autrement une couleur.

🔗 **Remarque:** si vous êtes nouveau dans ce domaine, sachez que vous devez posséder ou acheter les droits sur les images que vous utilisez. Vous pouvez également utiliser des images sans licence, ma page préférée est Unsplash, des images incroyables de qualité supérieure et elles ont même un plugin Figma.

2.6 Typographie

Figma est livré **avec des polices google préchargées**, qui sont fantastiques! Si vous préférez utiliser **des polices locales**, vous devez soit installer Font Helper, soit l'application de bureau pour Figma. Assurez-vous également que toutes les autres personnes accédant au fichier ont les mêmes polices installées.

Appuyez sur **T** pour dessiner une fenêtre de texte ou cliquez simplement et commencez à taper. Vous pouvez définir toutes les propriétés du texte dans le menu des propriétés de droite.



Texte dans Figma

Le comportement de la zone de texte comme la largeur automatique, la hauteur automatique et la taille fixe sera pertinent une fois que nous parlerons de redimensionnement automatique plus tard.

Conseil : Si vous êtes nouveau dans la conception de sites Web et d'applications, assurez-vous que votre texte de copie n'est jamais inférieur à 16 pixels, mieux vaut viser 18 pixels. En fonction de votre police, je recommande également d'ajouter un peu à la hauteur de ligne pour une meilleure lisibilité.

3. Styles

Les styles vous permettent d' **enregistrer et de réappliquer les propriétés**. De cette façon, d' **énormes fichiers peuvent être mis à jour en un instant**. Des styles peuvent être créés pour la **couleur, le texte, les grilles et les effets tels que les ombres**.

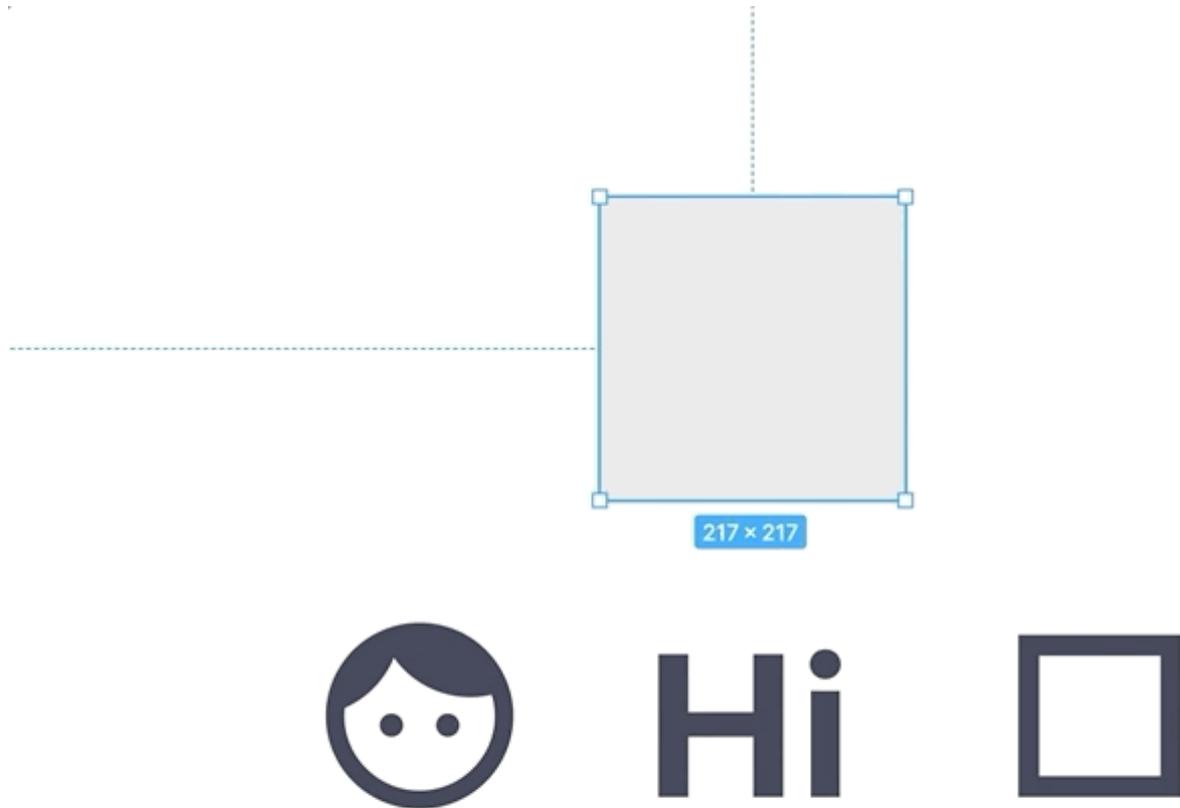
Pour **voir tous les styles utilisés**, cliquez sur le **fond gris** à côté du cadre et ils seront **affichés dans le menu des propriétés** à droite

3.1 Créer des styles de couleurs

Les styles de couleur et de dégradé dans Figma sont fantastiques car vous pouvez configurer **un style et le réutiliser sur du texte, des remplissages et des contours!** Vous

pouvez **modifier** et **supprimer des styles** à **tout moment** au cours de votre processus de conception en cliquant avec le bouton droit sur le style.

Créez et utilisez un style de couleur:



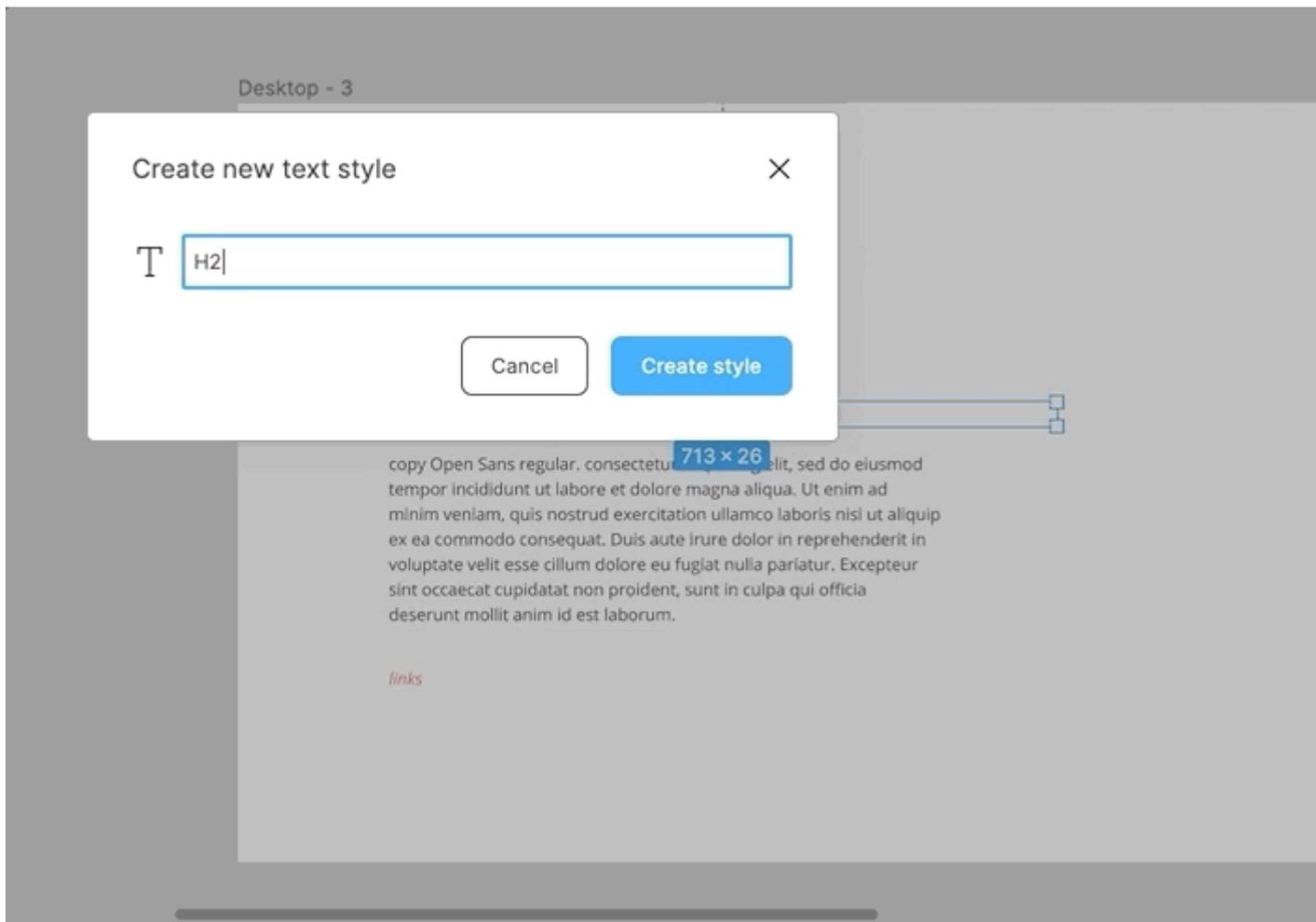
styles de couleurs dans Figma

1. créer une forme
2. Modifiez le remplissage selon la valeur de couleur souhaitée
3. Cliquez sur le symbole carré contenant les styles de couleur
4. Cliquez sur «+» pour ajouter la classe. Terminé!

3.2 Créer des styles de texte

Contrairement à Sketch, les propriétés de style de texte dans Figma **ne stockent que la famille de polices, la taille, la hauteur de ligne et l'espacement**. Cela permet de garder votre bibliothèque de styles belle et courte car il n'est **pas nécessaire de dupliquer un style pour une autre couleur ou une version d'alignement** de lui-même.

La configuration d'un style de texte fonctionne à peu près de la même manière avec les styles de couleur:



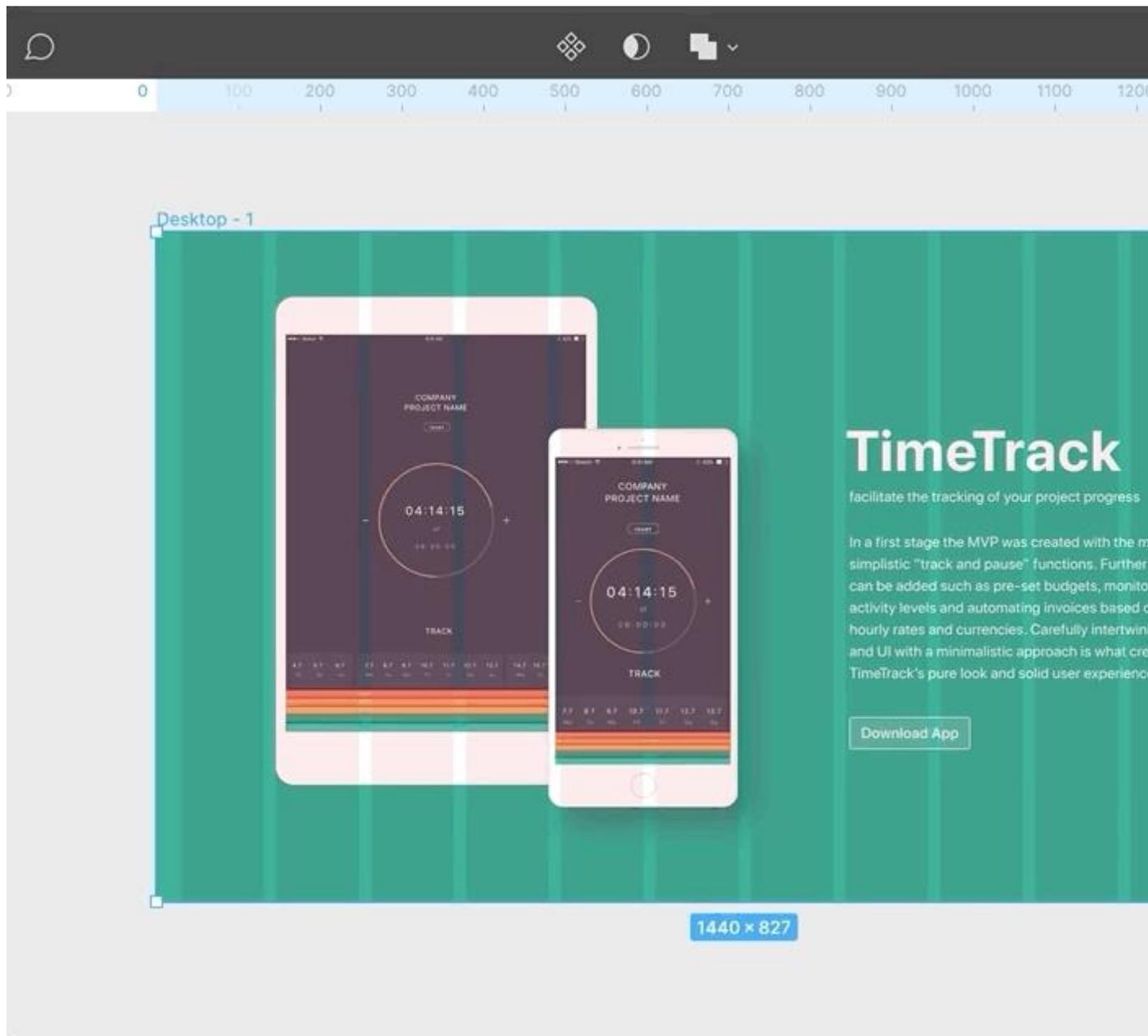
styles de texte dans Figma

1. Cliquez sur le texte que vous souhaitez transformer en style
2. Dans le menu des propriétés de droite, cliquez sur l'icône carrée des styles
3. cliquez sur + et donnez un nom à votre style
4. Pour **ajouter un style à un texte existant**, il suffit de cliquer sur le texte puis de choisir le style souhaité dans le menu de droite via le carré des styles.

*📌 **Conseil** : lors de la dénomination des styles de texte, il est préférable d'appeler après utilisation, par exemple «H1» ou «paragraphe» «quote» plutôt qu'une description spécifique de la police ou de la taille. De cette façon, vous pouvez toujours adapter les polices sans renommer.*

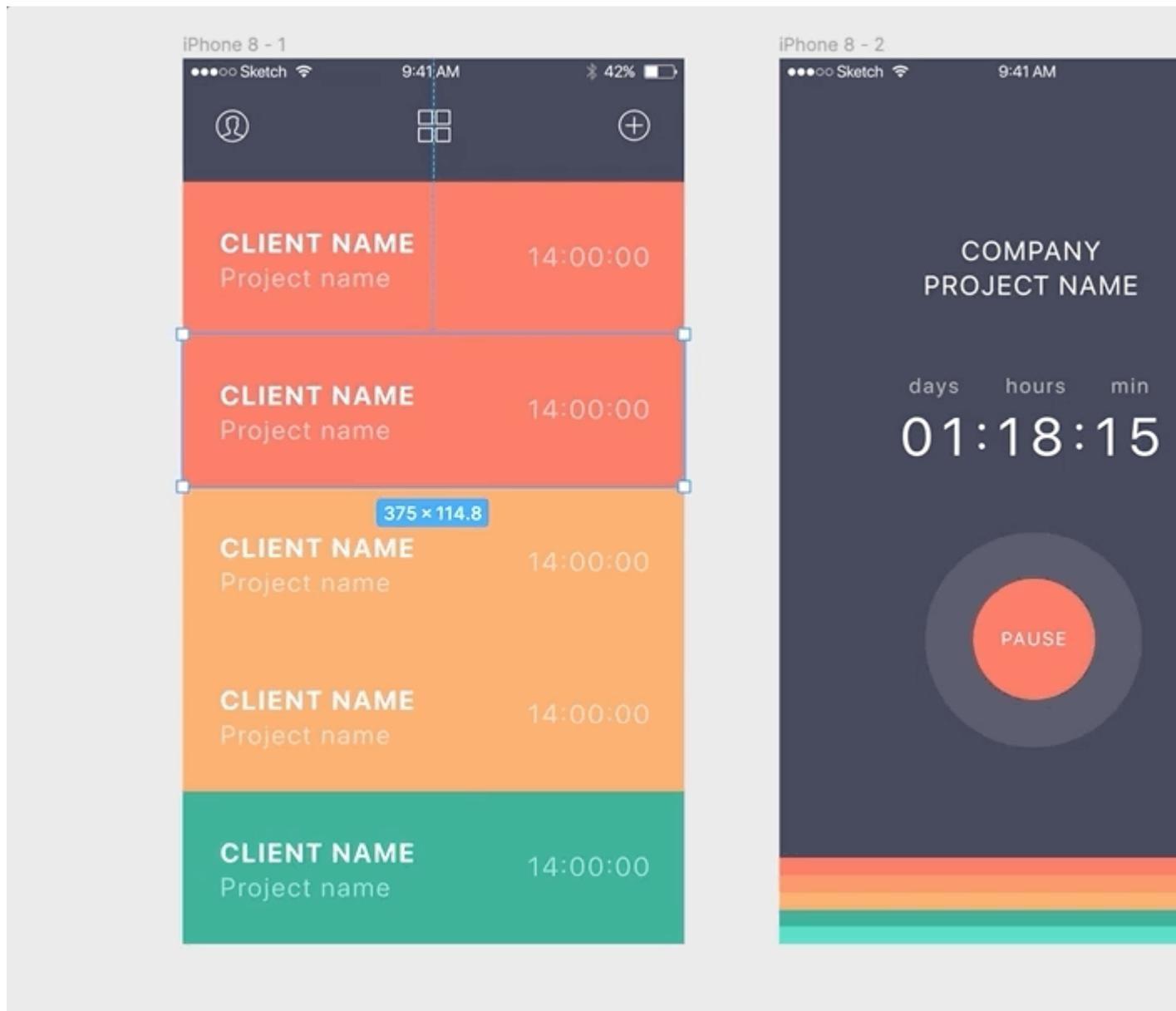
3.3. Plus de styles

Figma ne s'arrête pas là. **Les grilles** peuvent également être enregistrées, partagées et réutilisées en tant que styles.



styles de grille dans Figma

En outre, les **effets**, tels que l' **ombre portée**, l'**ombre intérieure**, le **flou de calque** et le **flou d'arrière-plan**:



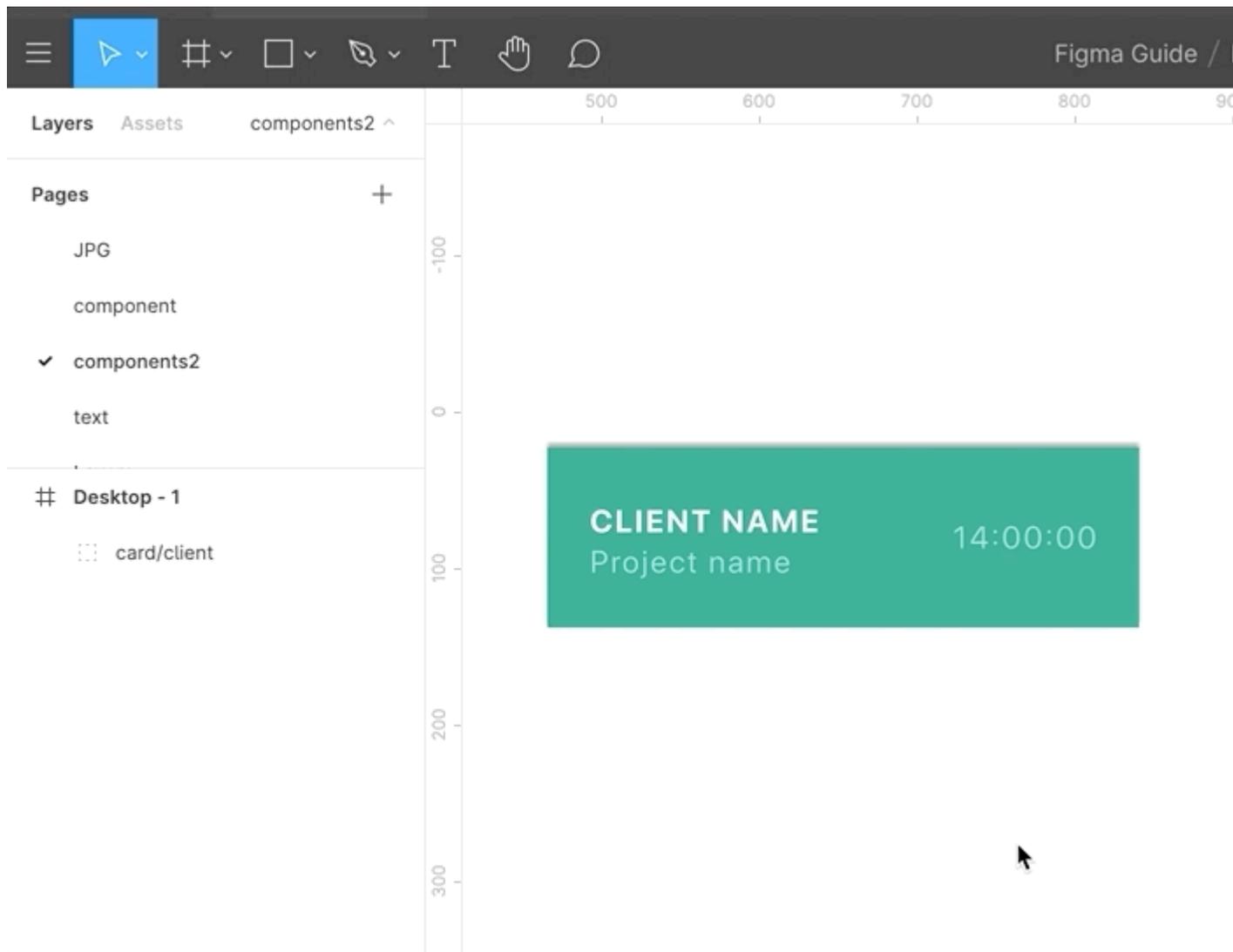
styles d'effets dans Figma

4. Composants

Les composants sont des **éléments d'interface utilisateur, qui peuvent être réutilisés** dans vos fichiers de conception. Les composants rendent votre conception (et la programmation ultérieure) cohérente et permettent une mise à jour et une mise à l'échelle faciles et **vous feront gagner beaucoup de travail !**

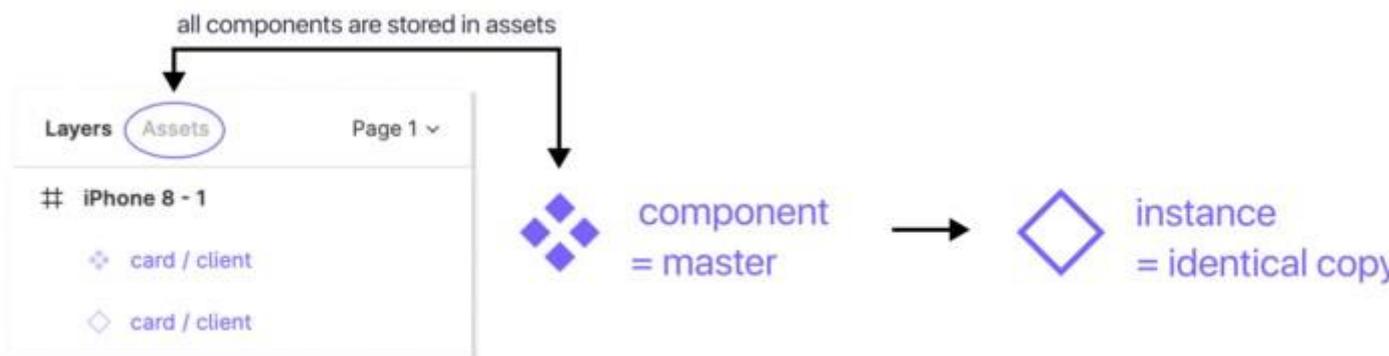
4.1 Création de composants réutilisables

1. sélectionnez l'objet et appuyez sur le **bouton Créer un composant** en haut de l'écran ou sur **cmd + alt + K**.
2. Dans le panneau des calques, vous verrez alors l' **icône du composant violet**. Vous avez créé un composant principal.



composant principal et instance

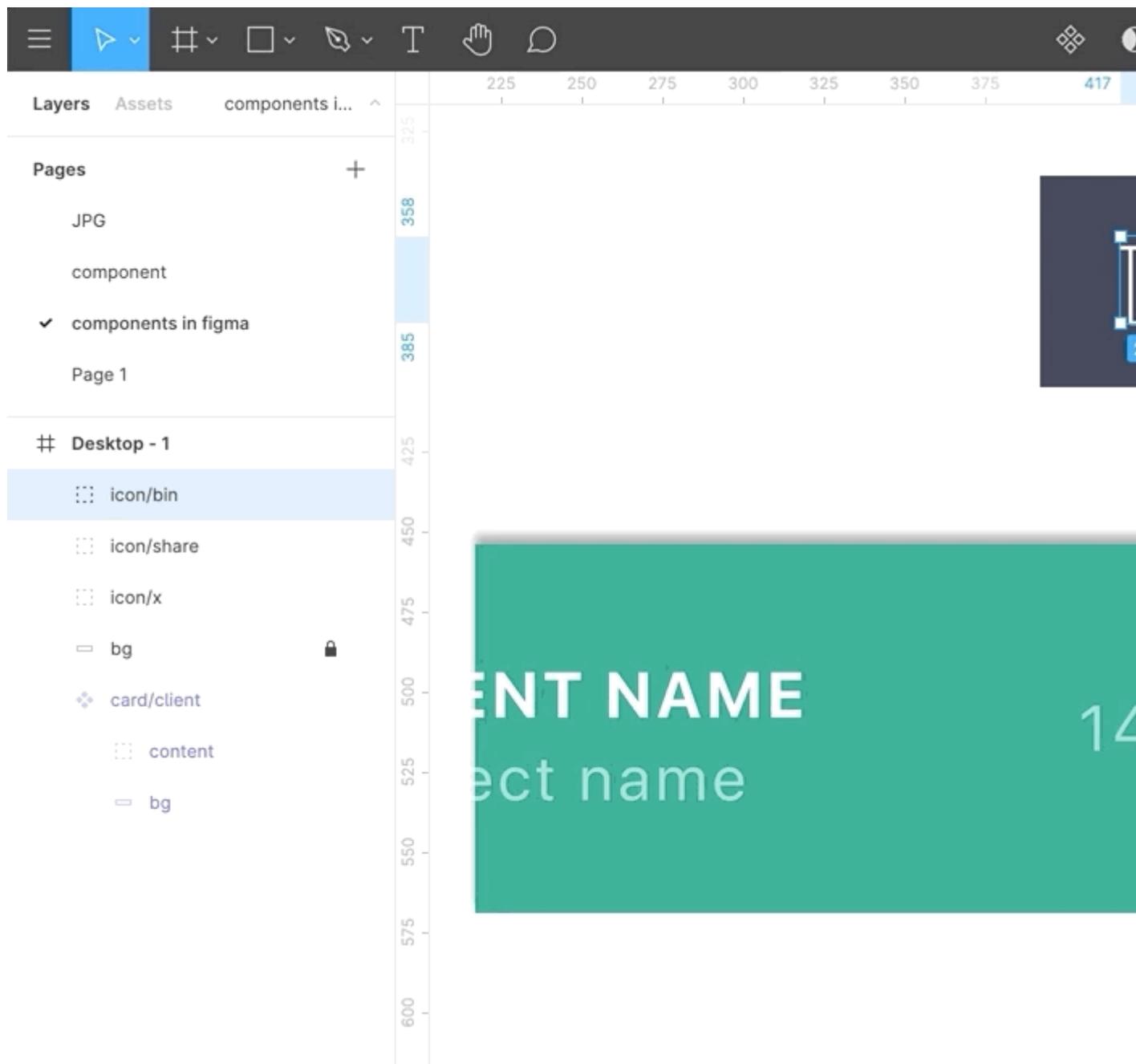
Vous trouvez **tous vos composants dans l'onglet Actifs** à côté de Calques sur le côté gauche et pouvez également les faire glisser sur le cadre.



🔗 Astuce : À long terme, vous devriez viser à aligner vos composants Figma avec vos composants frontaux (par exemple, les composants dans ReactJS). Il vaut mieux parler à votre équipe de programmation pour s'aligner.

4.2 Permutation et imbrication

Les instances de composants peuvent être imbriquées à l'intérieur des composants principaux. Cela signifie que vous pouvez avoir des composants, à l'intérieur des composants, à l'intérieur des composants (si vous avez regardé Inception, vous obtenez ce que je veux dire).

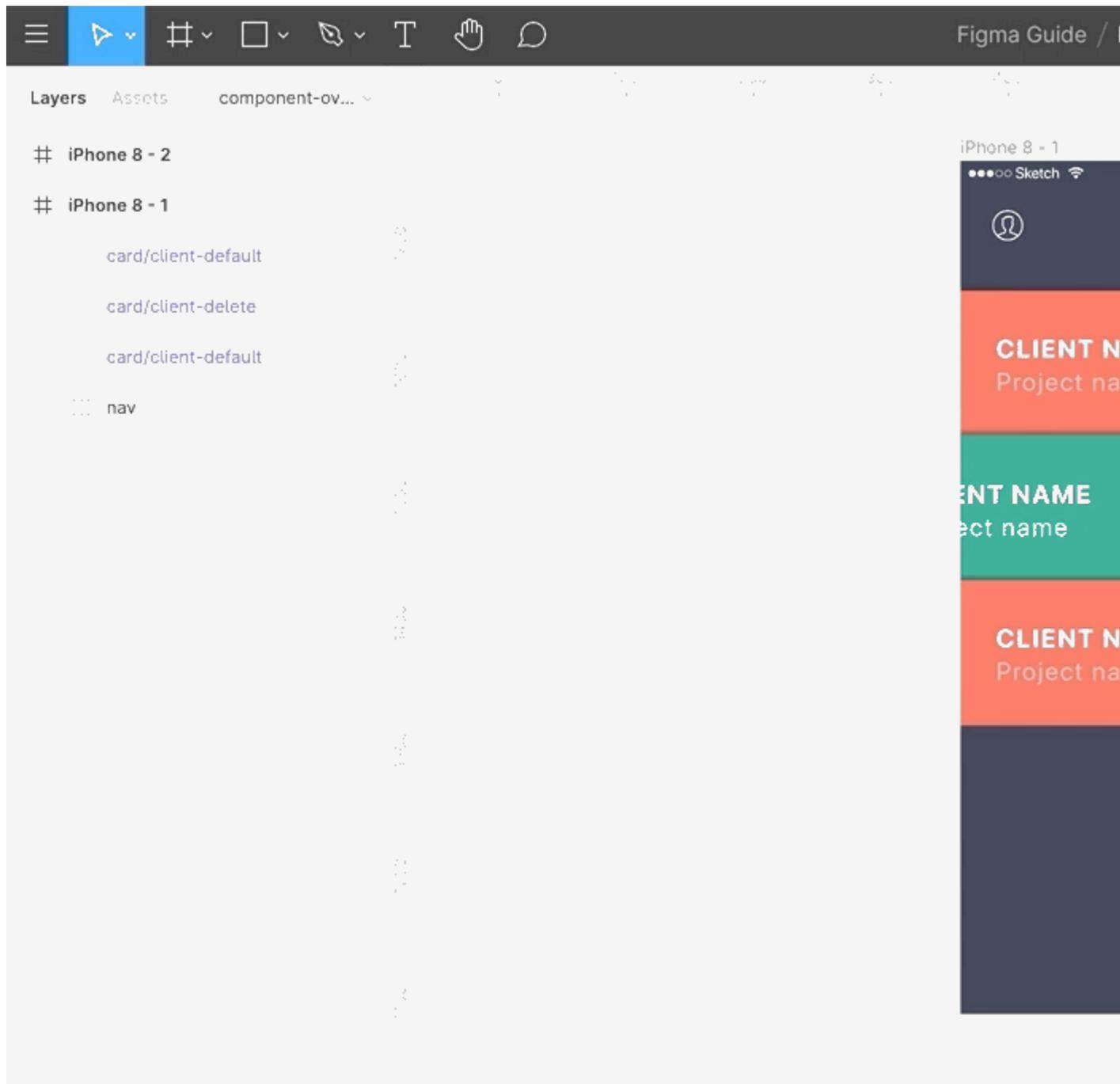


permuter les composants imbriqués

Vous pouvez échanger des instances imbriquées en utilisant le **menu d'échange d'instances de droite** ou en maintenant simplement l' **option cmd + alt +** et en les faisant glisser et déposez-les depuis la vue d'ensemble des actifs ou la bibliothèque de votre équipe.

4.3 Écrasement

L'instance suivra toujours le composant maître en termes de taille et de mise en page générale, mais vous pouvez **modifier les propriétés de l'occurrence telles que la couleur, le texte et les contours** .

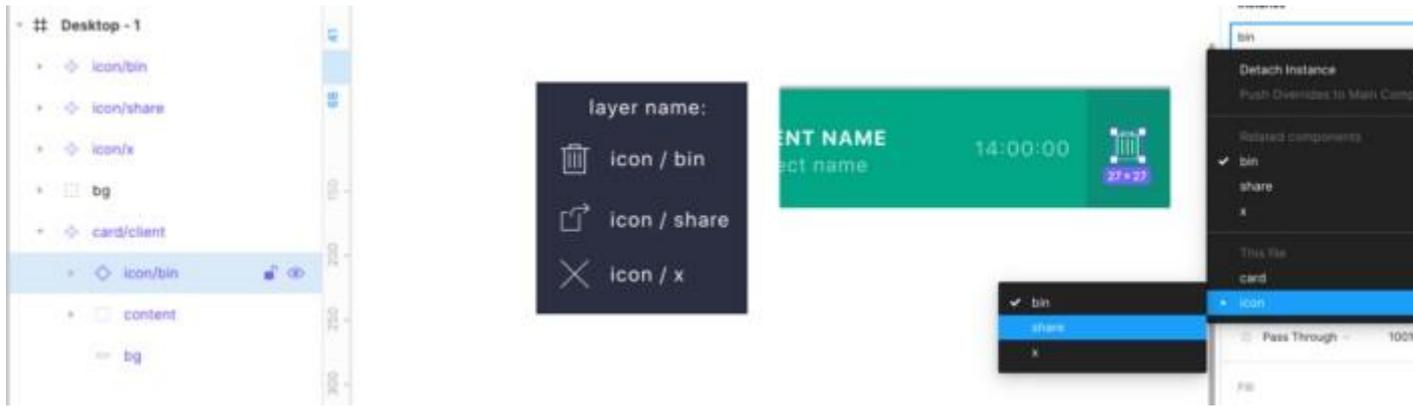


écrasement des composants

Notez le **bouton de retour dans le menu des propriétés de droite** au cas où vous voudriez le **réinitialiser à son état d'origine**. Vous pouvez également **détacher une instance avec un clic droit** sur l'instance.

4.5 Nommer les composants

Comme dans Sketch, **utilisez «/»** pour nommer les composants, par exemple, **changez «share-icon» en icon / share**. Figma créera automatiquement une **catégorie parente appelée icon** qui fera de l'échange d'instances et d'exportations un rêve devenu réalité!



assurez-vous de nommer correctement vos composants

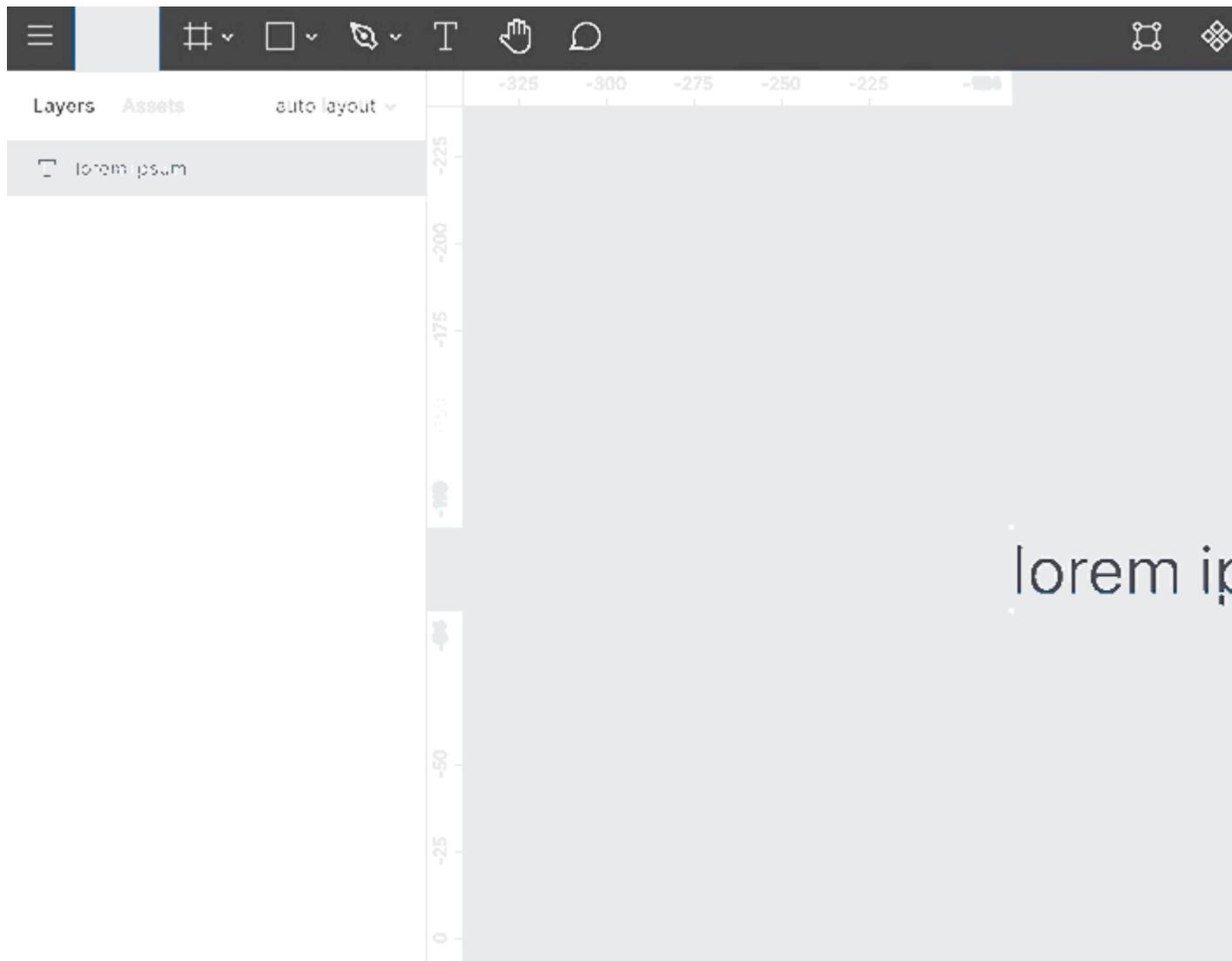
À propos, si vous avez des composants Master sur plusieurs pages, ils seront organisés par page.

🔗 Astuce : pour que vos composants restent bien organisés, créez un nouveau cadre pour chaque groupe, par exemple des «boutons» ou des «formulaires». Maintenant, faites glisser vos composants principaux là-bas, vous constaterez que dans votre vue d'ensemble des composants, vous trouvez tout organisé par ordre alphabétique.

5. Disposition automatique

La mise en page automatique permet la création de **cadres dynamiques** qui **s'agrandissent ou rétrécissent à mesure que vous modifiez leur contenu** . Il s'agit d'une grande amélioration car cela vous fait gagner beaucoup de temps à réajuster et vous permettra également de vérifier si votre conception fonctionne bien avec du contenu réel en un seul clic.

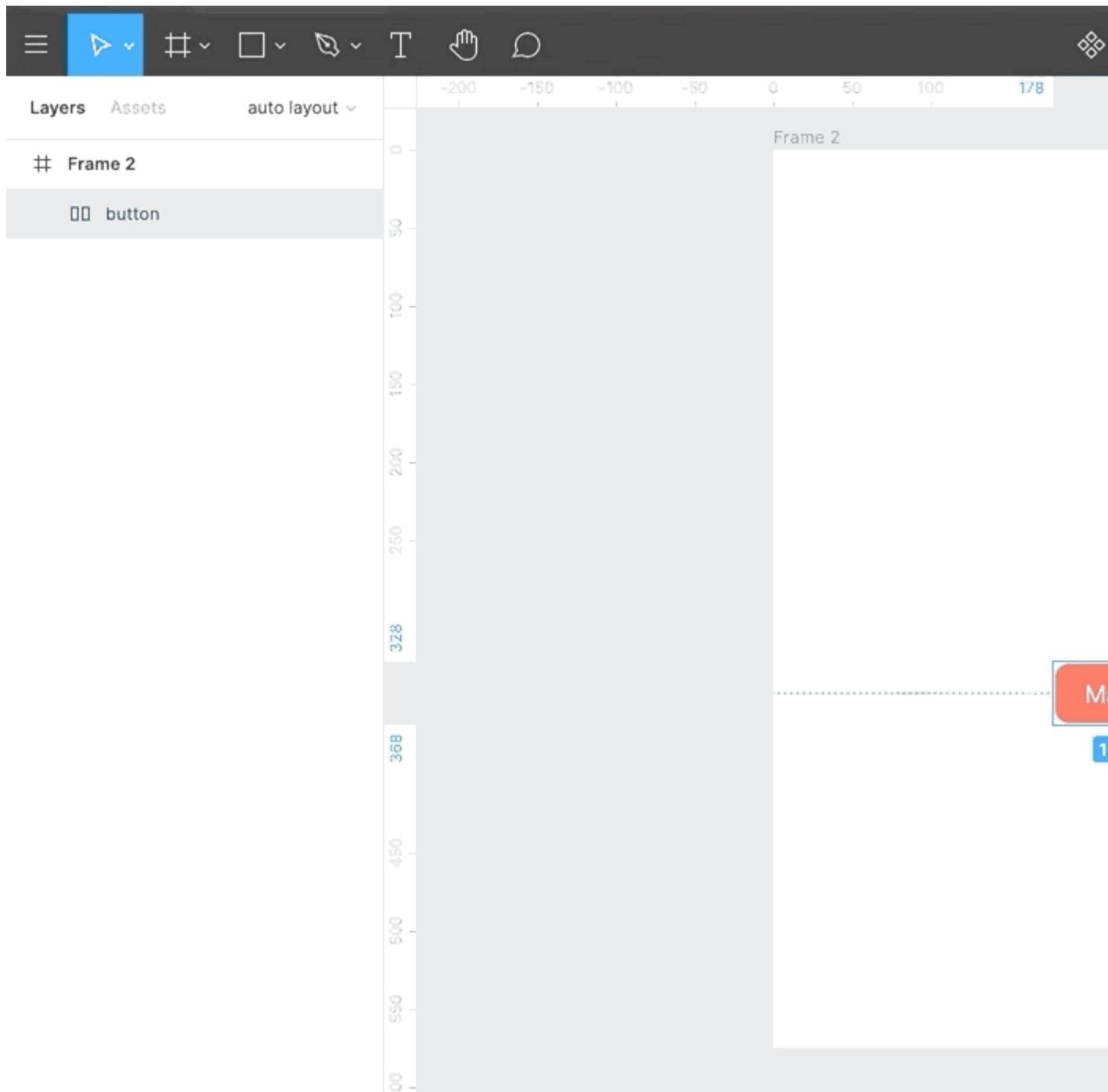
5.1 Changer les calques en mise en page automatique



mise en page automatique dans Figma

- tapez votre contenu
- **shift + A** créera **automatiquement un nouveau cadre de mise en page automatique** autour du calque de texte avec un remplissage vertical et horizontal. Vous pouvez adapter ces valeurs dans le **menu des propriétés de mise en page automatique de droite** .
- Maintenant, **changez le contenu** et vous verrez le **bouton se redimensionner automatiquement** .

Les cadres de mise en page automatique peuvent être **imbriqués, combinant des** propriétés de **mise en page horizontale et verticale** pour une conception d'interface convaincante.



mise en page automatique imbriquée dans Figma

- Sélectionnez les objets, cliquez à nouveau sur **Maj + A** , le cadre de mise en page automatique est maintenant un **cadre enfant à l'intérieur d'un cadre parent** .

Conseil : vous pouvez permuter les positions des cadres enfants dans les cadres parents en déplaçant simplement les calques. Jolie fonctionnalité

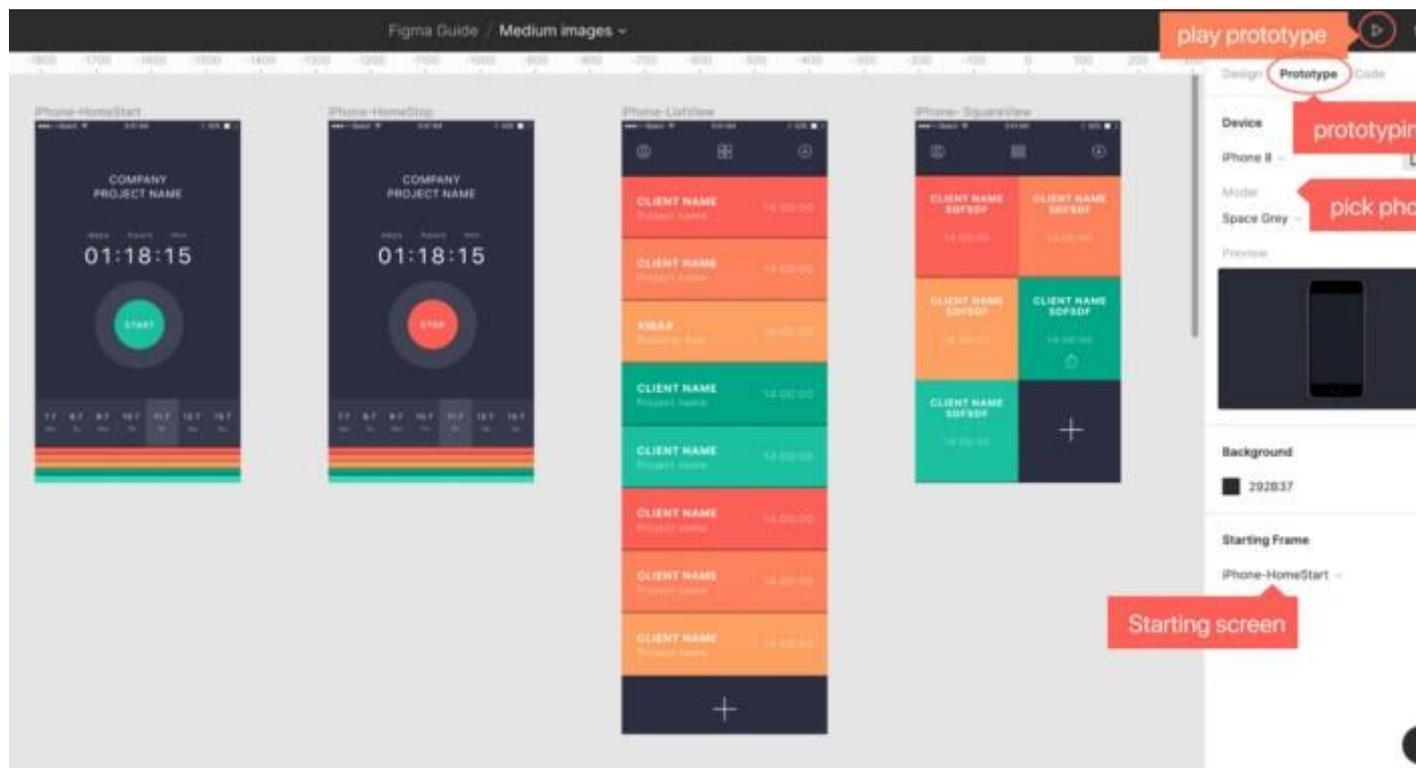
Remarque : tous les cadres de mise en page automatique peuvent également être enregistrés en tant que composants. Cependant, le débordement de défilement ne fonctionnera pas sur la mise en page automatique; ceci est pertinent pour le prototypage. Vous pouvez utiliser une astuce pour contourner ce problème, en plaçant le cadre de mise en page automatique dans un cadre normal.

6. Prototypage à Figma

Figma propose un prototypage fantastique pour la conception de votre site Web et de votre application. Vous n'aurez besoin d'aucun autre outil en plus.

6.1 Mise en place d'un prototype

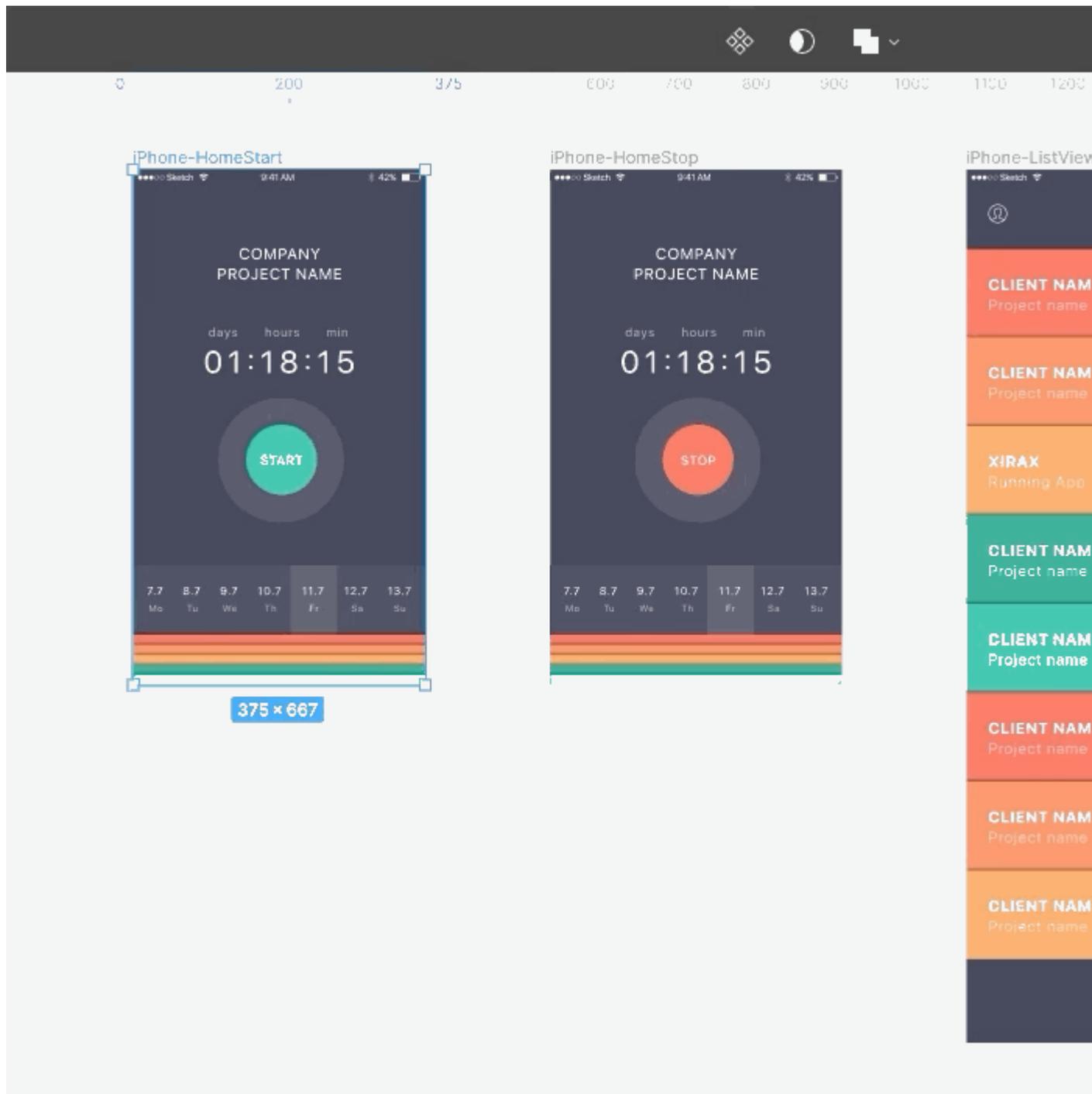
Sélectionnez un cadre, et sur le **côté droit**, dans le **menu des propriétés**, cliquez sur **«Prototype»**. Cliquez sur «Paramètres du prototype» et **choisissez l'appareil pour lequel vous concevez** . **Appuyez maintenant sur le bouton de lecture** en haut à droite pour voir votre design en action. Vous pouvez également télécharger l' **application Figma Mirror** sur votre téléphone pour **un aperçu en direct sur votre appareil** .



menu de prototypage

6.2 Connexion des écrans

Assurez-vous que vous êtes dans le **menu Prototype** sur le côté droit. Notez comment l'élément sélectionné a un **cadre bleu** autour de lui avec un **petit cercle bleu** . **Cliquez et maintenez ce cercle** . Si vous **faites glisser**, vous voyez apparaître une poignée que vous pouvez **connecter à un autre cadre** .

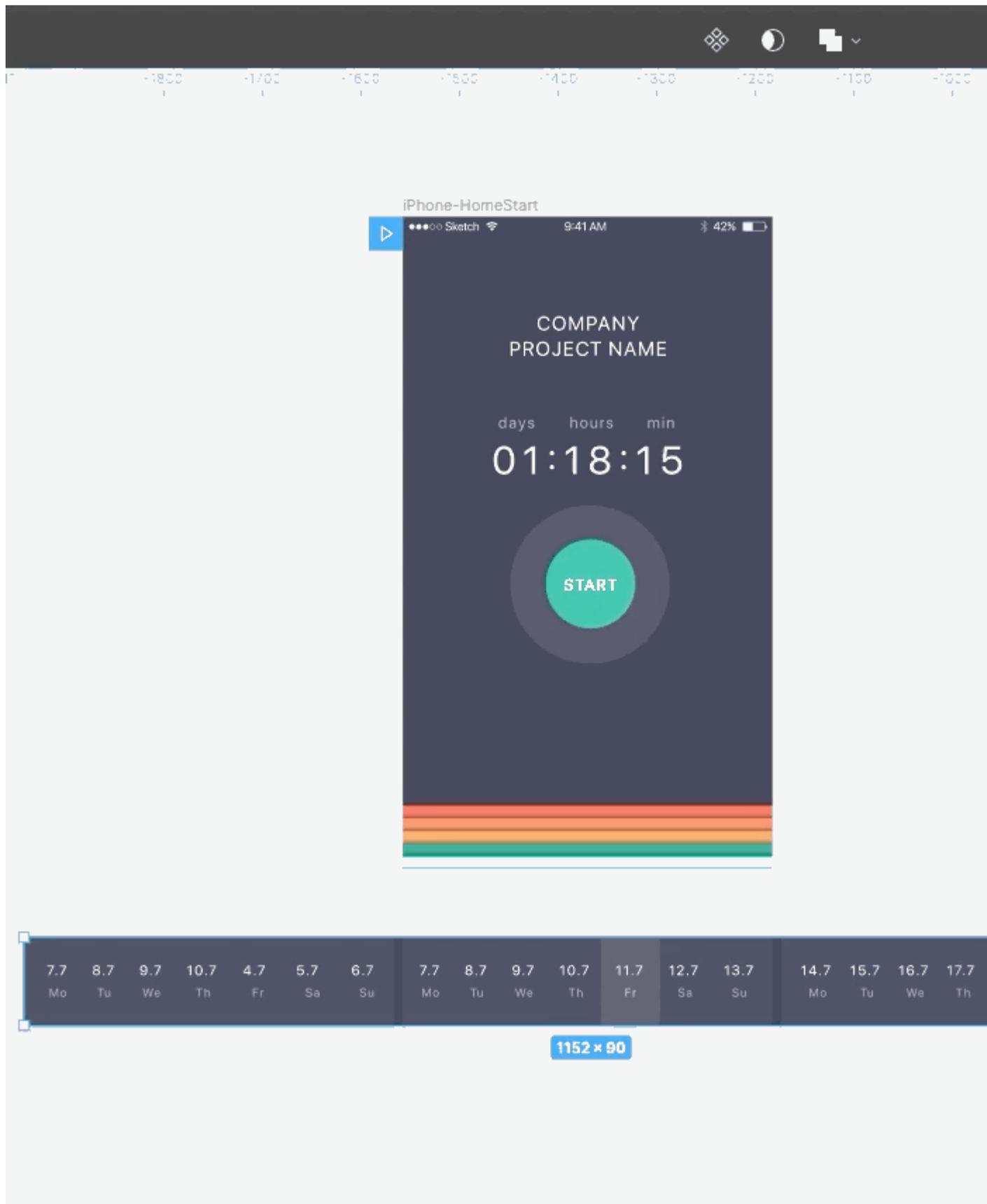


cadres de raccordement, fixation du collecteur

Dans le panneau des propriétés sur le côté droit, vous pouvez **choisir l'action** (glisser, cliquer, survoler la souris, etc.) et le **type d'animation** (entrer , pousser, glisser, etc.)

6.3. Comportements de débordement

Outre le défilement vertical, Figma propose un autre comportement de débordement très réaliste.



comportement de débordement

- **Défilement horizontal** → Sélectionnez tous les éléments et regroupez-les. Maintenant, dessinez un cadre de la taille souhaitée, déplacez ou copiez le groupe à l'intérieur, en

laissant le débordement caché. Dans la liste déroulante, sélectionnez le défilement horizontal.

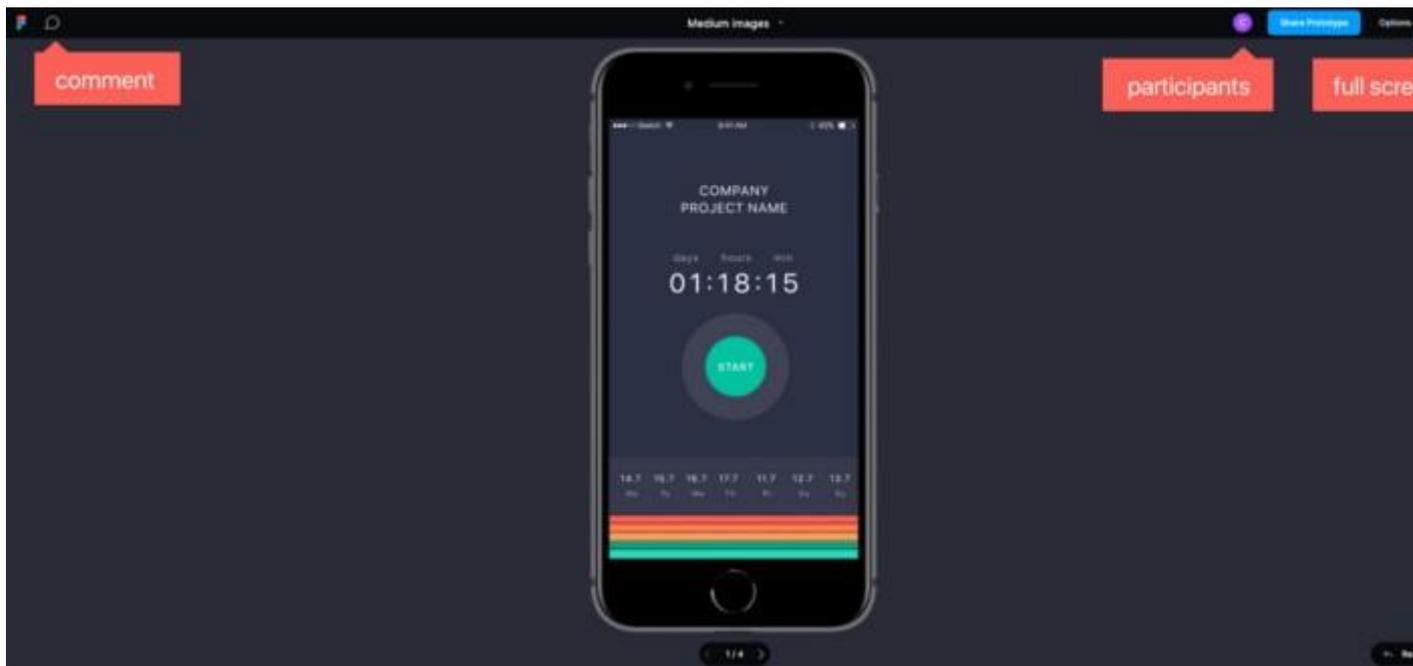
- **Panoramique comme google maps**, → Dessinez un cadre et ajoutez une image. Dans le comportement de débordement, choisissez le défilement horizontal et vertical.
- **Éléments fixes** → Pour rendre l'en-tête ou les boutons collants, assurez-vous d'avoir sélectionné «position fixe» (dans Conception> Contraintes dans le menu des propriétés de droite)

Smart Animate recherche les calques correspondants, reconnaît les différences et **anime les calques entre les images** d'un prototype. Cela vous permet de créer des prototypes puissants. Il est cependant un peu plus avancé que ce tutoriel et je vous recommande de vous plonger dans cette vidéo de l'équipe Figma. Vous n'aurez probablement pas besoin d'outils de prototypage supplémentaires une fois que vous maîtriserez Smart Animate.

7. Partager et travailler avec les autres

7.1 Mode de présentation

Appuyez sur l'icône de lecture dans le coin supérieur droit de votre menu pour ouvrir l' **écran de présentation sur un nouvel onglet** , vous permettant de cliquer sur tous les cadres. Tout le prototypage est inclus, et pour la conception mobile, il ajoutera un appareil. Il est livré avec un **commentaire et un mode plein écran** , ainsi qu'un **lien de partage facile** .

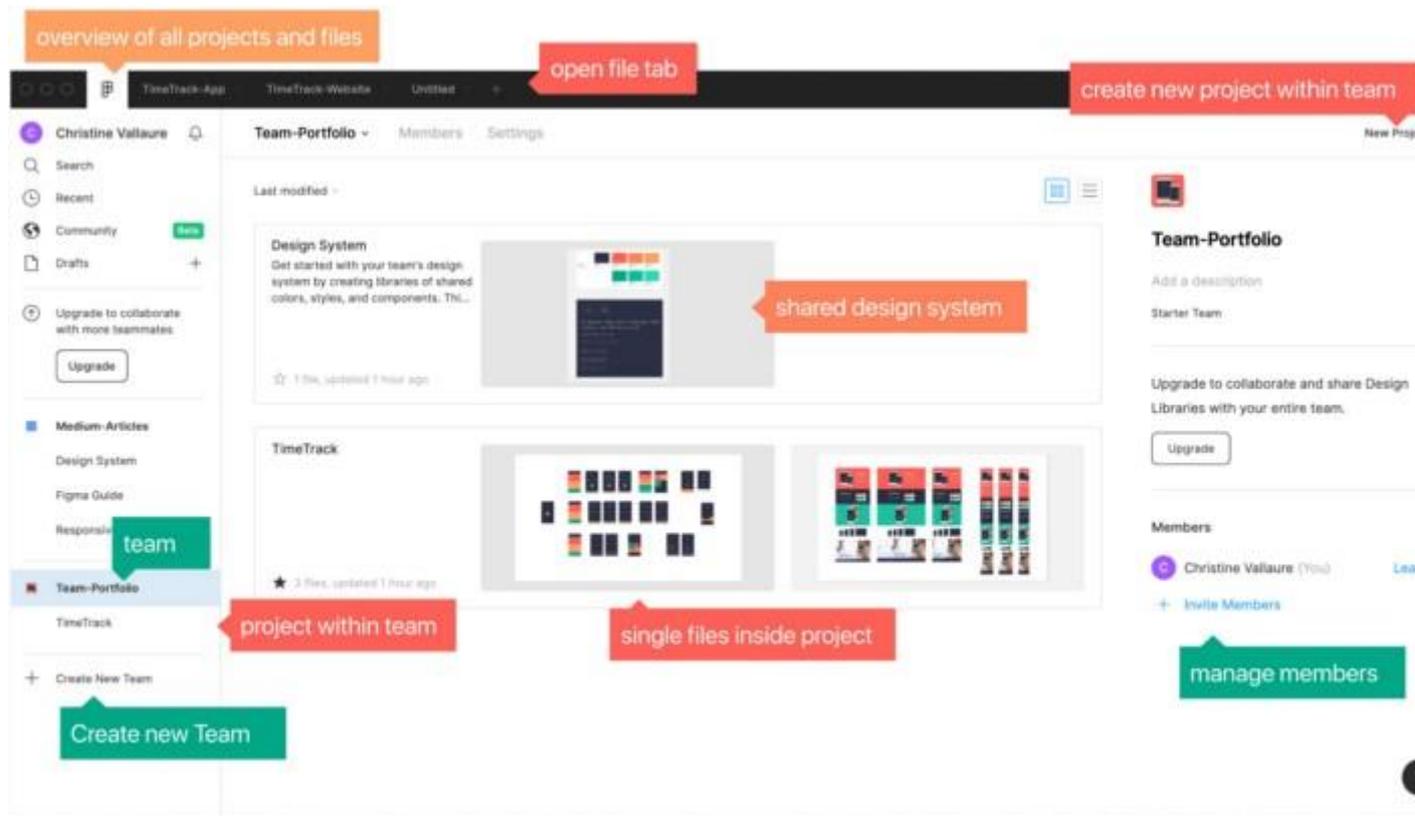


mode de présentation

7.2 Créer une équipe et un projet

Les équipes sur Figma permettent la **collaboration avec d'autres** ou simplement **structurent votre travail** . Vous pouvez **inviter des membres** , **ajouter des projets** et stocker des **bibliothèques** spécifiques .

Pour créer une équipe, cliquez simplement **sur le bouton «créer une équipe»** sur votre vue d'ensemble Figma et suivez les instructions. Notez qu'avec différents plans de paiement, vos équipes deviennent plus puissantes.



équipes, projets et dossiers à Figma

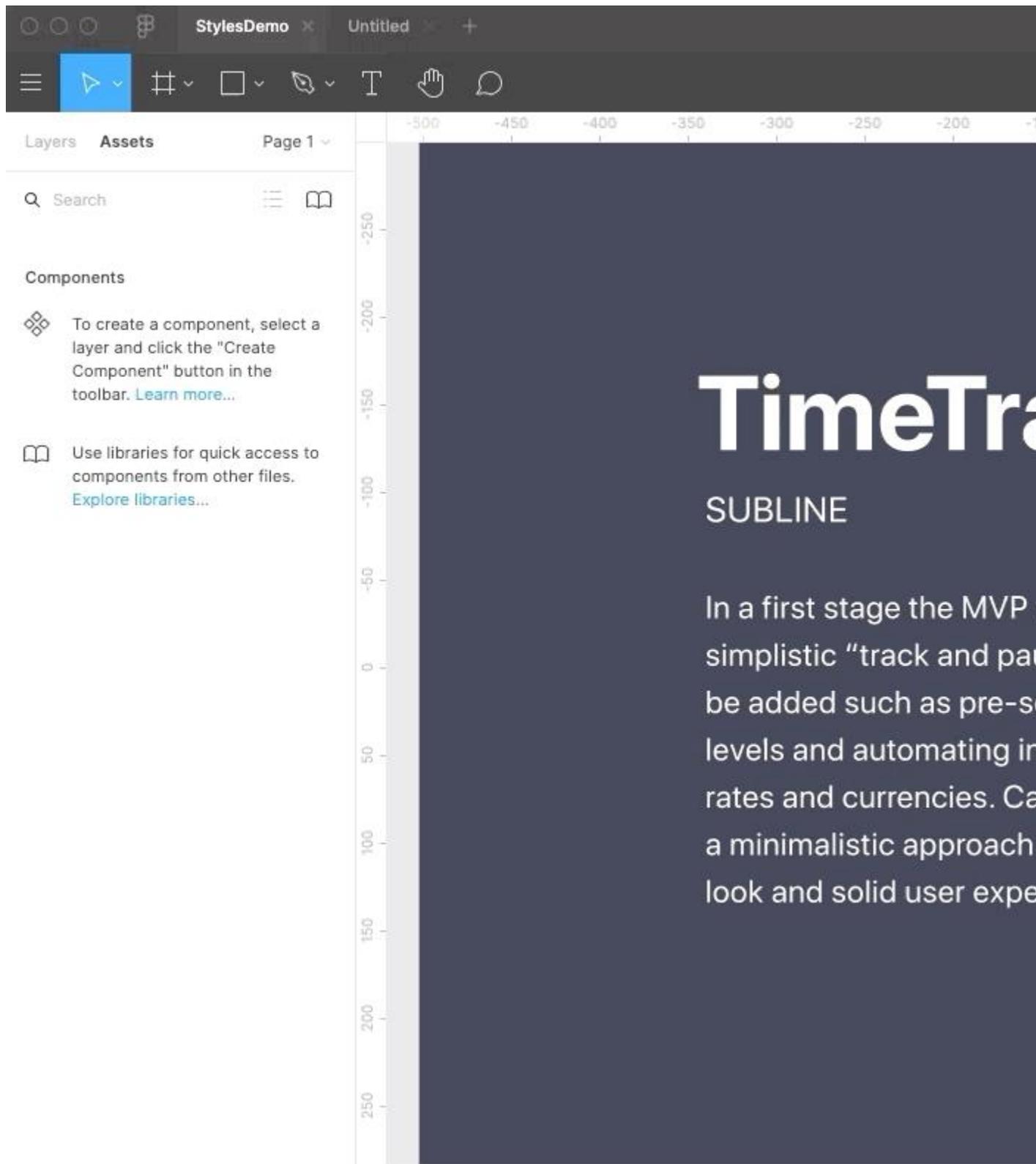
- **Équipe** → une équipe de personnes, par exemple concepteur, développeur, rédacteur, etc.
- **Projets** → Conservez les fichiers associés ensemble.
- **Fichiers** → fichiers de conception uniques, voici où se déroule la conception réelle

7.3 Bibliothèque

Lorsque nous travaillons en équipe, nous voulons **un endroit particulier contenant la dernière mise à jour de tous les composants et styles** auxquels tous les membres de l'équipe ont accès - une soi-disant **source unique de vérité**. La **bibliothèque de l'équipe Figma** gère cela étonnamment bien et sera la **colonne vertébrale de votre système de conception**.

Remarque: les systèmes de conception sont une partie essentielle de l'UX / UI de nos jours, il vaut la peine de passer du temps à se familiariser avec le concept et les différentes approches.

Mauvaise nouvelle: sur le plan gratuit, vous ne pouvez publier des styles de couleurs que dans la bibliothèque de l'équipe. Pour enregistrer des composants, vous avez besoin du plan Pro.



partage de bibliothèques dans Figma
Créer une bibliothèque d'équipe:

1. Dans le menu de gauche, **allez dans Actifs** et **cliquez sur l'icône du livre** .
2. **Publication de presse**
3. Donnez un **nom** à votre publication ; cela enregistrera une copie (contrôle de version en gros, belle touche)
4. **Ouvrez un nouveau fichier propre** au sein de l'équipe

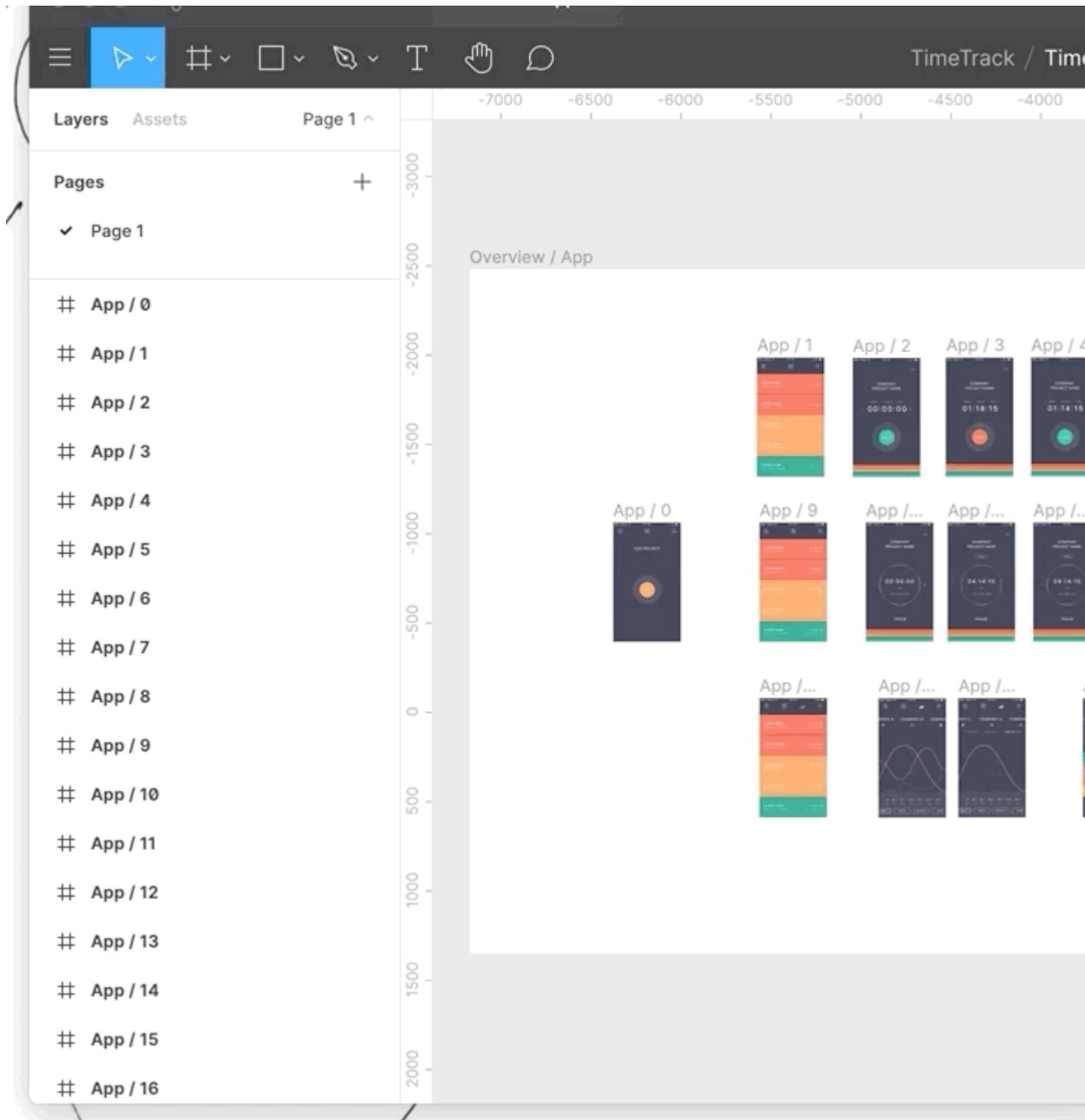
5. Allez dans l'onglet **Actifs**, cliquez sur l'icône de la bibliothèque et activez la bibliothèque que vous venez de créer. Terminé!

Lors de la **modification d'un composant principal ou d'un style**, Figma vous **invite à mettre à jour la bibliothèque d'équipe**. Une fois mis à jour, tous les autres membres de l'équipe reçoivent une notification indiquant que des mises à jour sont disponibles, ils peuvent examiner et mettre à jour des composants individuels ou tout mettre à jour en une seule fois.

*🔔 **Remarque:** les bibliothèques partagées sont très puissantes et peuvent être l'épine dorsale de votre processus de conception. C'est le premier départ, mais si vous prévoyez d'utiliser la bibliothèque d'équipe dans votre travail, il existe de nombreuses ressources sur les meilleures pratiques approfondies pour la collaboration d'équipe qui valent la peine d'être vérifiées.*

7.4 Partage avec d'autres concepteurs et développeurs

Invitez des personnes en **cliquant sur le bouton de partage bleu** dans le menu supérieur et entrez une adresse e-mail ou copiez le lien et envoyez-le.



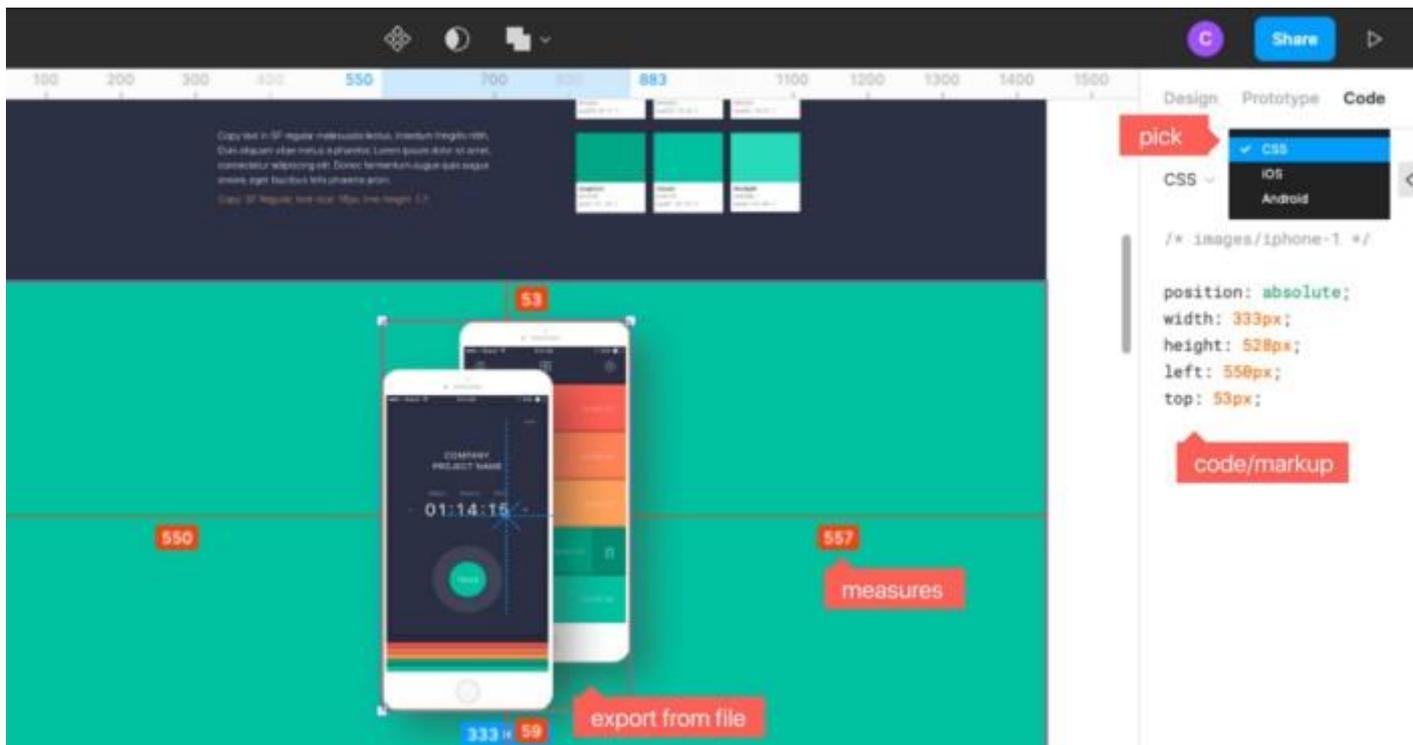
partage de fichiers dans Figma

Autres concepteurs et rédacteurs → Réglez sur **EDIT MODE**. Donne accès à toutes les fonctionnalités. Vous verrez les avatars et le curseur des autres utilisateurs et pourrez travailler ensemble en temps **réel dans le même fichier!**



Mode édition

Développeurs → réglez sur **VIEW MODE** . Cela leur montrera toutes les spécifications (basculer le code CSS, iOS et Android). Ils peuvent également **accéder à votre prototype en action et télécharger tous les éléments** de la taille requise.



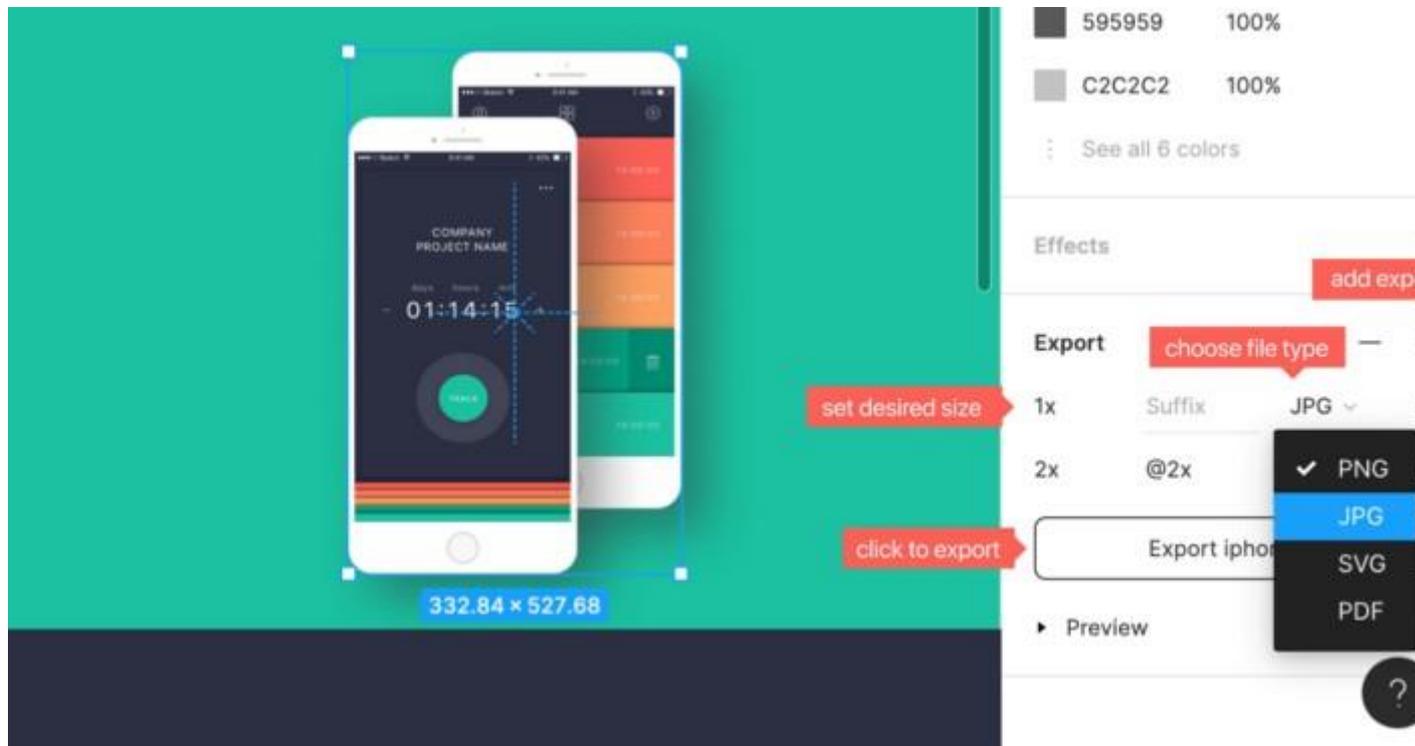
mode d'affichage

Remarque: Si vous partagez avec les développeurs tout en travaillant sur le fichier, il est préférable de configurer une page dans votre conception clairement étiquetée comme dernière version ordonnée pour l'équipe de développement afin d'éviter toute confusion.

Le guide complet sur le transfert de conception pour le développement:

7.5 Exportation d'actifs

Comme décrit ci-dessus, dans Figma, **tous les actifs peuvent être exportés dans n'importe quelle taille directement à partir des fichiers partagés, même si seuls les droits de «visualisation» sont accordés**, par conséquent, en tant que concepteur, vous **n'avez rien à exporter vous-même**. Si toutefois vous le souhaitez, **dans tous les cas, voici comment cela fonctionne**:



exportation d'actifs à Figma

1. Choisissez l'objet
2. Cliquez sur exporter dans le menu des propriétés de droite
3. Définissez comment exporter et c'est fait!

Cheatsheet, quand exporter quoi:

- **SVG** → utiliser pour les **fichiers vectoriels**, tels que les logos et les icônes. Les SVG sont évolutifs à n'importe quelle taille sans perte de qualité. Assurez-vous d'exporter un fichier de secours png.
- **Jpg** → à utiliser pour toutes sortes d' **images rectangulaires et de photos sans opacité** nécessaire. Assurez-vous de fournir la taille réelle (1x) ainsi que la résolution de la rétine (2x).
- **Png** → À utiliser si une **image ou une photo a besoin d'un fond transparent**. Exportation également 1x et au moins 2x requise.
- **1x, 2x** → **1x est la taille réelle, 2x deux fois la taille**. 2x est nécessaire pour des images nettes sur les **écrans Retina**. Notez que 2x, 3x etc. est livré avec un **suffixe de @ 2x, @ 3x** qui sera pertinent pour identifier et appeler la bonne image lors du codage.
- **w & h** → Vous pouvez également définir une largeur, par exemple **300w** = image avec une **largeur de 300px**. Idem pour hauteur = h
- **pdf** → utilisé si vous souhaitez **exporter une page entière**, par exemple pour l'envoyer ou l'ajouter à une présentation et que vous avez besoin de **haute qualité**.

Restez à l'écoute et **abonnez - vous** car je publierai **une série d'articles sur le transfert de conception pour le développement** avec Figma. Ou vous pouvez regarder le **cours en ligne complet** ici:

