



به نام خدا

طراحی رابط کاربری وب و موبایل با

# FIGMA

مؤلف:

یاسمین شاهقلى گشتى

## فهرست مطالب

۸..... مقدمه ناشر

۱۰..... مقدمه

### فصل اول چرا فیگما

۱۲..... ابزارهای طراحی

۱۳..... فیگما

۱۳..... چرا فیگما؟

۱۴..... VECTOR NETWORK

۱۴..... از طراحی تا کد

۱۵..... Styles

۱۵..... کامپوننت‌ها

۱۶..... کتابخانه‌های تیمی

۱۷..... CONSTRAINTS

۱۷..... مشاهده روند در هر زمانی

۱۸..... کنترل ورژن‌های پروژه

۱۸..... INSPECT

۱۸..... جمع‌بندی

۱۹..... ثبت نام در فیگما

### فصل دوم آشنایی با محیط نرم افزار فیگما

۲۱..... داشبورد

۲۲..... ساخت پروژه

۲۲..... Toolbar

۲۶..... پنل‌ها

۲۷..... Assets

۲۷..... Frame

۲۷..... Grids

۲۸..... Alignment

۲۹..... Resize

۲۹..... Image

۲۹..... Color Picker and Gradients

۳۰..... موقعیت مکانی و سایز

۳۱	چرخش عناصر
۳۲	رنگ‌ها
۳۳	Masks
۳۵	Activating/deactivating Masks
۳۶	Gradient Styles
۳۸	پس‌زمینه حرفه‌ای درست کنید
۴۰	تمرین
۴۲	جمع‌بندی پس‌زمینه
۴۲	Blending Modes
۴۴	ترازبندی
۴۶	ساخت اشکال حرفه‌ای تر
۴۶	Boolean Operation
۴۷	Corner Radius
۴۸	Corner Smoothing
۴۸	انجام یک تمرین
۵۲	افکت‌ها
۵۴	انجام یک تمرین
۵۶	چگونه از تصاویر در فیگما استفاده کنیم؟
۵۸	انواع خطوط در فیگما
۵۹	خط‌ها
۶۰	استایل‌دهی به متن‌ها

## فصل سوم طراحی رابط کاربری استاندارد ۶۴

۶۵	Responsive
۶۵	Breakpoints
۶۶	Flexible Layouts
۶۷	Dynamic Type
۶۷	Touch Targets
۶۸	Constraints
۶۹	Auto Layout
۶۹	جابجایی بین حالت‌های دستگاه
۷۰	Layout Grid
۷۰	Uniform Grids
۷۰	Column Grids
۷۱	Baseline Grids

۷۲	.....	Flexible Layout و Fixed Layout	تفاوت بین
۷۴	.....		تمرین

## فصل چهارم استفاده از تصاویر و وکتورها به صورت حرفه‌ای ۷۷

۷۸	.....	Vectors
۷۸	.....	Vector Mode
۸۰	.....	Vector Network
۸۱	.....	Paint Bucket Tool
۸۱	.....	Pen Tool
۸۲	.....	Mockups
۸۳	.....	موکاپ‌های سه‌بعدی
۸۴	.....	استفاده از تصاویر (Illustrations) در طراحی
۸۴	.....	Blush Plugin
۸۵	.....	طراحی آیکون
۸۶	.....	پیروی از اصولی ثابت
۸۷	.....	سبک مناسب
۸۷	.....	تعاملات آیکون‌ها با هم
۸۷	.....	آیکون‌های اپلیکیشن
۸۸	.....	Looper Shape
۸۸	.....	تمرین

## فصل پنجم ساخت جعبه ابزار و اشتراک‌گذاری آن و انواع خروجی ۹۱

۹۲	.....	Components
۹۳	.....	انتشار منابع به کتابخانه تیم
۹۵	.....	Variants
۹۶	.....	قراردادهای نامگذاری
۹۷	.....	Interactive Components
۹۸	.....	طرح‌های تکراری
۹۸	.....	Confetti
۱۰۰	.....	Prototyping
۱۰۱	.....	Animation Transitions
۱۰۱	.....	Flow Prototyping
۱۰۲	.....	Preview
۱۰۲	.....	تمرین
۱۰۴	.....	نحوه خروجی گرفتن از فیگما

۱۰۵	..... Sharing
۱۰۵	..... Design Specs
۱۰۵	..... Version History
۱۰۷	..... Export
۱۰۷	..... Slices
۱۰۸	..... Inspect Tab
۱۰۹	..... Export List
۱۰۹	..... افزودن فایل پروژه به فیگما

## ۱۱۱..... Kits **فصل ششم**

۱۱۲	..... صرفه جویی در زمان
۱۱۲	..... سریع تر پیش بروید
۱۱۲	..... انواع کیت ها
۱۱۳	..... Apple Design Resources
۱۱۳	..... Material Design
۱۱۴	..... Web Design
۱۱۴	..... Community
۱۱۵	..... نتیجه گیری

## ۱۱۶..... Figjam و مدیریت تیم **فصل هفتم**

۱۱۷	..... طرح اولیه
۱۱۸	..... انواع اسکچ
۱۱۹	..... فیگما جم
۱۲۱	..... ساخت figjam براساس تیم
۱۲۳	..... مدیریت تیم ها و انواع پروژه
۱۲۴	..... ساختار بندی پروژه
۱۲۴	..... مدیریت تیم در سازمان
۱۲۶	..... سطح دسترسی اعضا
۱۲۸	..... استراتژی های ایجاد تیم
۱۳۰	..... توصیه هایی درباره تیم

## ۱۳۱..... اکانت حرفه ای ها **فصل هشتم**

۱۳۲	..... چرا اکانت شما مهم است؟
۱۳۲	..... ویرایش حساب کاربری
۱۳۴	..... ساخت پلاگین

۱۳۴	..... نمونه کار
۱۳۶	..... ساختار پروژه‌ها

## فصل نهم نکات طراحی و تمرین..... ۱۳۸

۱۳۹	..... نکات طراحی
۱۳۹	..... Parallax scrolling
۱۴۱	..... تعادل را تمرین کنید!
۱۴۱	..... وزن بصری براساس اندازه
۱۴۱	..... وزن بصری با رنگ
۱۴۲	..... وزن بصری براساس تراکم
۱۴۳	..... تعادل در مقابل تنش
۱۴۳	..... نحوه ایجاد یک کارت شیشه‌ای در فیگما
۱۴۳	..... Glassmorphism چیست؟
۱۴۷	..... نحوه تغییر اندازه عناصر
۱۴۷	..... روش پیش فرض
۱۴۷	..... Properties نحوه تغییر اندازه به وسیله
۱۴۸	..... نحوه تغییر اندازه بدون جابجایی اجسام
۱۴۹	..... چگونه یک سایه عالی ایجاد کنیم؟
۱۵۱	..... تمرین
۱۵۷	..... فضای سفید
۱۵۸	..... نتیجه

## فصل دهم معرفی ابزارهای پر کاربرد در فیگما..... ۱۵۹

۱۶۰	..... لیست کلیدهای میانبر فیگما
۱۶۱	..... پلاگین‌های پر کاربرد

خط‌مشی انتشارات مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران در عرصه کتاب‌هایی با کیفیت عالی است که بتواند  
خواسته‌های به‌روز جامعه فرهنگی و علمی کشور را تا حد امکان پوشش دهد.  
هر کتاب دیباگران تهران، یک فرصت جدید شغلی و علمی

حمد و سپاس ایزد منان را که با الطاف بی‌کران خود این توفیق را به ما ارزانی داشت تا بتوانیم در راه ارتقای دانش عمومی و فرهنگی این مرز و بوم در زمینه چاپ و نشر کتب علمی و آموزشی گام‌هایی هرچند کوچک برداشته و در انجام رسالتی که بر عهده داریم، مؤثر واقع شویم.

گسترده‌گی علوم و سرعت توسعه روزافزون آن، شرایطی را به وجود آورده که هر روز شاهد تحولات اساسی چشمگیری در سطح جهان هستیم. این گسترش و توسعه، نیاز به منابع مختلف از جمله کتاب را به عنوان قدیمی‌ترین و راحت‌ترین راه دستیابی به اطلاعات و اطلاع‌رسانی، بیش از پیش برجسته نموده است.

در این راستا، واحد انتشارات مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران با همکاری اساتید، مؤلفان، مترجمان، متخصصان، پژوهشگران و محققان در زمینه‌های گوناگون و مورد نیاز جامعه تلاش نموده برای رفع کمبودها و نیازهای موجود، منابعی پُر بار، معتبر و با کیفیت مناسب در اختیار علاقمندان قرار دهد.

کتابی که در دست‌دارید تألیف "سرکار خانم یاسمین شاه‌قلی گشتی" است که با تلاش همکاران ما در نشر دیباگران تهران منتشر گشته و شایسته است از یکایک این گرامیان تشکر و قدردانی کنیم.

با نظرات خود مشوق و راهنمای ما باشید

با ارائه نظرات و پیشنهادات و خواسته‌های خود، به ما کمک کنید تا بهتر و دقیق‌تر در جهت رفع نیازهای علمی و آموزشی کشورمان قدم برداریم. برای رساندن پیام‌هایتان به ما از رسانه‌های دیباگران تهران شامل سایتهای فروشگاهی و صفحه اینستاگرام و شماره‌های تماس که در صفحه شناسنامه کتاب آمده استفاده نمایید.

مدیر انتشارات

مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران  
dibagaran@mftplus.com

## نویسنده

«دیزاین فرهنگ را می‌سازد و فرهنگ ارزش را خلق می‌کند در نهایت ارزش‌ها آینده را تعیین می‌کنند»

رابرت آل پیترز، طراح گرافیک

من یاسمین شاهقلی گشتی برنامه‌نویسی را از سال ۱۳۹۱ شروع کردم و در سال ۱۳۹۵ همزمان با شروع رشته روانشناسی مقطع کارشناسی به‌طور حرفه‌ای تحقیق و کار خود را در رشته رابط کاربری و تجربه کاربری شروع کردم و تا به حال با ابزارهای بسیاری کار کرده‌ام و حالا قصد دارم در این کتاب تجربه خود را در مورد یکی از بهترین ابزار کار خود یعنی فیگما به اشتراک بگذارم به‌عنوان یک برنامه‌نویس و طراح همیشه با چالش‌های گرافیک و دیزاین دست‌وپنجه نرم کرده‌ام و صادقانه بگویم من به ابزارهای پیچیده مانند فتوشاپ علاقه‌مند نیستم، سرعت عمل و سادگی برای من همیشه در اولویت است زیرا با توجه به محدودیت‌های دورکاری و کار تیمی یک ابزار ساده و قابل اجرا بر روی سیستم‌های مختلف بسیار کارآمدتر است و در هر زمانی می‌تواند به راحتی قابل دسترسی باشد و حتی به‌عنوان یک برنامه‌نویس در طراحی سایت نیازمند ابزاری هستم که بتوانم با تمامی افراد تیم در یک محیط حرفی مجازی در ارتباط باشم و فضایی برای اشتراک‌گذاری فایل‌ها و بررسی آنها داشته باشم اینگونه نه تنها در روند طراحی تیم کمتر دچار مشکل می‌شود بلکه در زمان و هزینه نیز بسیار صرفه‌جویی می‌کند و تمامی این موارد باعث می‌شود که قبل از شروع یک پروژه به کار در محیط فیگما فکر کنم اگر شما در ادامه این کتاب با من همراه باشید به شما نشان خواهم داد که چقدر فیگما می‌تواند برای شما مفید باشد.

برای ارتباط با من می‌توانید به وبسایت من با آدرس [www.yasaminshahgholi.ir](http://www.yasaminshahgholi.ir) و یا اینستاگرام من به نشانی [yasamin\\_shahgholi](https://www.instagram.com/yasamin_shahgholi) مراجعه کنید.





## مقدمه

همانطور که شما می‌دانید فیگما یک ابزار طراحی بخصوص طراحی رابط کاربری و تجربه کاربری می‌باشد قبل از شروع آموزش این نرم‌افزار قدرتمند مایلم مقداری در مورد طراحی، رابط کاربری و تجربه کاربری با شما صحبت کنم. نیاز به طراحی UX/UI به سرعت در دنیای فناوری پیدا می‌شود کفایت به اطراف خود نگاهی بیندازید ما در محاصره تجربیات کاربر، چه در دنیای آنالوگ و چه در دنیای دیجیتال، زندگی می‌کنیم. بسیار نادر است که محصولی براساس انعکاس رفتار ما با یک سرویس، نحوه جستجو و ... طراحی نشود طراحی UX/UI آینده است که براساس تحقیقات با رشد سالانه ۱۸ درصدی سالانه یکی از پرتقاضاترین مشاغل امروزی هستند.

### UX/UI چیست؟

حرفه‌ای است که به یافتن راهی آسان، علمی و دوستانه برای حل یک مشکل براساس سلیقه، نیازها، دانش روانشناسی و نظرات کاربران یک محصول یا خدمات اختصاص داده شده است. به عبارت دیگر، آنها مسئول طراحی تجربه یک مشتری و اطمینان از بهینه بودن آن هستند. قبل از ادامه، مهم است که بین UX و UI تفاوت قائل شویم، این دو اغلب باهم اشتباه گرفته می‌شوند. رابط کاربری در این زمینه، به ایجاد یک محصول زیبا اشاره دارد که احساس سادگی و زیبایی را به مخاطب انتقال می‌دهد و تجربه کاربری به تعامل محصول با کاربر و احساس مخاطب نسبت به محصول و اینکه تجربه کاربر در طول فرایند چگونه خواهد بود تمرکز دارد و هدف آن برطرف سازی نیاز کاربر است.

بنابراین، به طور خلاصه: مسئول حرفه‌ای UI بر روی طراحی محصول تمرکز می‌کند و اولین برداشت بصری کاربر را تحت تأثیر قرار می‌دهد، درحالی‌که مسئول UX بر قابلیت استفاده و تعامل آسان تمرکز می‌کند و احساسات خاصی را در ذهن مخاطب ایجاد می‌کند. این نکته را در نظر داشته باشید که هر ظاهر خوبی تجربه کاربری خوبی ندارد و فرایند طراحی به نکات بسیاری بستگی دارد.

### چرا فیگما؟

هنگامی که نام طراحی می‌آید تمامی ذهن‌ها سمت گرافیست‌ها و فتوشاپ می‌رود البته این یک تفکر سنتی و غلط است شما برای یک طراحی حرفه‌ای در زمینه UX و UI نیازمند ابزاری هستید که علاوه بر قدرت طراحی حرفه‌ای به شما امکان ایده‌پردازی، کار گروهی، مدیریت پروژه و تیم را بدهد پس فیگما از جنبه‌های مختلف یک انتخاب مناسب است.