

فهرست مطالب

۸.....	مقدمه ناشر
۱۰.....	مقدمه

فصل اول چرا فیگما

۱۱.....	ابزارهای طراحی
۱۲.....	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.....	ثبت‌نام در فیگما

فصل دوم آشنایی با محیط نرم‌افزار 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 حرفه‌ای‌تر
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

۶۴..... طراحی رابط کاربری استاندارد **فصل سوم**

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

۷۳	تفاوت بین Fixed Layout و Flexible Layout
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	 صرفه‌جویی در زمان
۱۱۲	 سریع‌تر پیش بروید
۱۱۲	 انواع کیت‌ها
۱۱۳	 Apple Design Resources
۱۱۳	 Material Design
۱۱۴	 Web Design
۱۱۴	 Community
۱۱۵	 نتیجه‌گیری

۱۱۶ Figjam و مدیریت تیم **فصل هفتم**

۱۱۷	 طرح اولیه
۱۱۸	 انواع اسکچ
۱۱۹	 فیگما جم
۱۲۱	 ساخت figjam براساس تیم
۱۲۳	 مدیریت تیم‌ها و انواع پروژه
۱۲۴	 ساختار بندی پروژه
۱۲۴	 مدیریت تیم در سازمان
۱۲۶	 سطح دسترسی اعضا
۱۲۸	 استراتژی‌های ایجاد تیم
۱۳۰	 توصیه‌هایی درباره تیم

۱۳۱ اکانت حرفه‌ای‌ها **فصل هشتم**

۱۳۲	 چرا اکانت شما مهم است؟
۱۳۲	 ویرایش حساب کاربری
۱۳۳	 ساخت پلاکین

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 پرکاربرد در فیگما ۱۵۹

۱۶۰	 لیست کلیدهای میانبر فیگما
۱۶۱	 پلاگین‌های پرکاربرد