

אוקסטרן

קורס Figma – קורס אונליין

מרצה: דקל מועלם

אודות קורס פיגמה:

תוכנת עיצוב האתרים והאפליקציות המובילה בעולם. למדו כיצד להכין עיצובים דיגיטליים במהירות, מותאמים לקראת פיתוח Figma. הפכה בשנים האחרונות לכלי העיצוב המוכר והפופולארי בעולם, התוכנה היא חנימית ומותאמת לכל מערכות ההפעלה. קורס אונליין מוקלט, באורך של 60 דקות לימוד.

למי מיועד הקורס

מעצבים/גרפיקאים שרוצים לדעת כיצד לעצב לדיגיטל

דרישות הקורס

- אנגלית ברמה טובה
- ידע באילוסטרייטור אינדיזיין רצוי

אודות המרצה -

דקל מועלם, מרצה של תוכנות אדובי (Adobe) זה כ-19 שנה. מומחה ומרצה מוסמך של אדובי לפוטושופ, אילוסטרייטור ואינדיזיין. כמו כן מדריך עיצוב אתרי אינטרנט, עיצוב לסמארטפונים, אינדיזיין אינטראקטיבי, לייטרום ועוד. שותף לכתיבה של למעלה מעשרה ספרי הדרכה בתחומי עיצוב האתרים והגרפיקה הממוחשבת, ולאחרונה הוציא לאור בשיתוף עם הצלם תומר יפה ספר חדש אודות פוטושופ: עיבוד תמונה בפוטושופ.

פירוט תכני הקורס (סילבוס)

מס' סרטון:	נושא:	פירוט:	זמן הסרטון:
1	הרשמה ופתיחת חשבון	בפרק זה נלמד כיצד לפתוח חשבון Figma חנימי, להתקין גרסת דסקטופ ולתקין אפליקציית Figma Mirror	4:22
2	מתחילים לעבוד	בפרק זה נתחיל לעבוד על התוכנה ונלמד כיצד ליצור מסמך חדש, איך עובד רעיון שמירת הקבצים בתוכנה, אלו חלונות עיקריים יש בתוכנה ואיך מארגנים את הקובץ לעבודה מיטבית	7:26
3	עבודה עם גריד	בשיעור זה נכיר את מערכת הגרידים של פיגמה. נכיר שלושה סוגים שונים של גרידים ונראה כיצד אפשר ליישם אותם על	6:39

אוקטרא

	המסמך, אלו הגדרות נהוג להעניק להן, מתי לעבוד עם מספר רשתות ומדוע בכלל מומלץ לעבוד עם גריד		
6:25	אובייקטים גרפיים הם הבסיס לבנייה ועיצוב של כל מוצר דיגיטלי - בשיעור זה נסקור את כלי הצורות הפרימיטיביות בתוכנה, נראה כיצד ליצור אובייקטים ואיך לנהל אותם על המסמך - כולל בחירה, הזזה, מחיקה ושכפול	יצירה של אובייקטים גרפיים	4
4:19	פיגמה היא תוכנה וקטורית - כלומר, האובייקטים שהיא מייצרת אינם תלויי רזולוציה וניתן להגדיל אותם ללא הגבלה. כמו כן, עבודה עם אובייקטים גרפיים וקטוריים מאפשרת לערוך אותם באופנים יצירתיים ואף חדשניים, לעומת תוכנות גרפיות אחרות, ועל כך שיעור זה.	עריכה וקטורית	5
14:18	שיעור מספר 6 יוקדש לשני נושאים עיקריים: בחלקו הראשון של השיעור נלמד כיצד לארגן את האובייקטים במסמך בדרכים מקצועיות ועילות - כולל יישור ופיזור אובייקטים ושליטה בסדר האובייקטים במסמך. בחלקו השני של השיעור, נלמד כיצד למזג אובייקטים באופנים יצירתיים, באמצעות הפקודה Boolean Groups	ארגון אובייקטים	6
6:58	קשה לדמיין מוצר דיגיטלי ללא תמונות - ופרק זה יוקדש לא רק לכיצד למקם תמונות במסמך ולארגן אותן, אלא גם כיצד לערוך אותן במסמך, איך לקבוע את ההגדרות שלהן ואיך לחתוך את הפריים הרצוי לנו מהתמונה.	ייבוא תמונות	7
8:19	לאחר שלמדנו כיצד ליצור ולייבא אובייקטים גרפיים למסמך, נלמד כעת כיצד לעצב אותם - באמצעות שלושה מאפיינים גרפיים עיקריים: מילוי, קו ואפקטים	מאפיינים גרפיים	8
7:28	אובייקטים גרפיים ותמונות הם שתי צלעות חשובות במשולש הקלאסי לעיצוב גרפי - בשיעור זה נשלים את הצלע השלישית והיא טקסטים. מוצרים דיגיטליים שלמים יכולים לקום וליפול על החלטות טיפוגרפיות, ובשיעור זה נלמד כיצד להכניס טקסט למסמך, איך לעצב אותו ואלו שיטות שונות לטימוד טקסט קיימות בתוכנה	טקסט	9
6:59	סגנונות הם כלי גרפי רב עוצמה שמאפשר למעצב או למאפיין לחסוך זמן רב, על ידי יצירת סגנונות חוזרים לשימוש, הכוללים את האפשרות לעריכה גלובלית שלהם. בשיעור זה נלמד כיצד ליצור סגנון, כיצד להחיל אותו וכיצד לערוך אותו, ונלמד על ההבדלים בין 4 הסגנונות השונים בתוכנה	סגנונות	10
6:47	בשיעור זה נלמד כיצד ליצור ולשמור קומפוננטות בתוכנה, וכיצד יצירת סמלים אלו לשימוש חוזר, תחסוך לנו זמן עבודה יקר מפז. כמו כן נראה כיצד לעבוד נכון עם קומפוננטות - אלו שמות להעניק להם, איך לארגן אותם במסמך ומה היחסים בין הקומפוננטות למופעים שלהן במסמך.	קומפוננטות	11

אוקסטרן

5:22	שלושת השיעורים האחרונים יעסקו בשלב הפוסט-דיזיין. מה עושים כשמסיימים לעצב? בשיעור זה אלמד אתכם כיצד לשתף את הקובץ שלכם - בין אם זה עם המפתח ובין אם זה עם הלקוח, וכמו כן נראה כיצד לבצע ייצוא מהמסמך - גם של דפים שלמים וגם של אובייקטים בודדים	ייצוא ושיתוף	12
12:21	שלב הפרוטוטיפינג, כשמו כן הוא, הוא השלב שבו ניצור אב טיפוס מתפקד של המוצר הדיגיטלי, שכולל מעברים בין מסכים, קישורים חיצוניים, פתיחת תפריטים ועוד. בשיעור זה נלמד כיצד להגדיר את ברירות המחדל של הקובץ מבחינת פרוטוטיפינג וכיצד ליצור הדמיה מדויקת ופשוטה של המוצר.	יצירת פרוטוטיפ	13
7:46	בשיעור קודם למדנו כיצד ליצור פרוטוטיפינג, ואיך ניתן להשתמש במעברי אנימציה שונים, המובנים בתוכנה. בשיעור זה, שהוא גם השיעור האחרון, אראה לכם את יכולות האנימציה של התוכנה וכיצד לתכנן וליצור אנימציה מותאמת אישית, שתיקח את המוצר שלכם לרמה אחרת לגמרי	אנימציות	14