

UI/UX 디자이너,
서비스 기획자를 위한 실무 입문서
실전 피그마

for UI/UX Designers, Service Planners
Practice Figma

초판 발행 · 2023년 11월 20일

지은이 · 김범용(스무)

발행인 · 이종원

발행처 · (주)도서출판 길벗

출판사 등록일 · 1990년 12월 24일

주소 · 서울시 마포구 월드컵로 10길 56(서교동)

대표전화 · 02)332-0931 | 팩스 · 02)323-0586

홈페이지 · www.gilbut.co.kr | 이메일 · gilbut@gilbut.co.kr

기획 및 책임 편집 · 최근혜(kookoo1223@gilbut.co.kr)

디자인 · 장기춘 | 제작 · 이준호, 손일순, 이진혁, 김우식

영업 마케팅 · 전선하, 차명환, 박민영 | 영업관리 · 김명자 | 독자지원 · 윤정아, 전희수

편집 진행 · 앤미디어 | 전산 편집 · 앤미디어

CTP 출력 및 인쇄 · 교보피앤비 | 제본 · 경문제책

- 잘못된 책은 구입한 서점에서 바꿔 드립니다.
- 이 책은 피그마 116.13.3 버전을 기준으로 안내합니다.
- 이 책은 저작권법에 따라 보호받는 저작물이므로 무단전제와 무단복제를 금합니다.
이 책 내용의 전부 또는 일부를 이용하려면 반드시 저작권자와 (주)도서출판 길벗의 서면 동의를 받아야 합니다.

© 김범용, 2023

ISBN 979-11-407-0686-0 03000

(길벗 도서번호 007175)

정가 26,000원

독자의 1초까지 아껴주는 정성 길벗출판사

길벗 IT교육서, IT단행본, 경제경영서, 어학&실용서, 인문교양서, 자녀교육서 ▶ www.gilbut.co.kr

길벗스쿨 국어학습, 수학학습, 어린이교양, 주니어 어학학습, 학습단행본 ▶ www.gilbutschool.co.kr

페이스북 www.facebook.com/gilbutzigy

네이버 포스트 post.naver.com/gilbutzigy

목차

PART 1 원포인트 레슨! 피그마 미리 보기

- 01. **장점** 협업을 위한 최고의 올인원 디자인 플랫폼 020
 - 1. 뛰어난 호환성과 접근성 | 2. 실시간 협업 기능 020
 - 3. 벡터 기반 디자인 021
 - 4. 강력한 편의 기능 | 5. 디자인 시스템 022
 - 6. 다양한 플러그인 생태계 | 7. 자동 히스토리 저장 023
- 02. **커뮤니티** 생산성을 높이는 피그마 커뮤니티 024
- 03. **그래픽 표현 방식** 비트맵과 벡터 방식의 이해 026
 - 1. 비트맵(Bitmap) 방식 | 2. 벡터(Vector) 방식 026
 - 3. 피그마의 그래픽 표현 방식 027
- 04. **디지털 해상도와 배수** 디지털 해상도와 배수 개념의 이해 028
 - 1. 해상도(Resolution) | 2. 픽셀 밀도(Pixel Density) 028
 - 3. 배수(Scale Factor) 029
 - 4. 물리적 해상도와 논리적 해상도 029
- 05. **로컬 폰트** 로컬 폰트 사용하기 031

PART 2 피그마 시작하기

- 01. **홈 화면** 피그마 홈 화면 살펴보기 034
- 02. **작업 화면** 피그마 작업 화면 살펴보기 036
- 03. **툴 바** 툴 바 알아보기 037
 - 1. 피그마 메뉴 037
 - 2. Tools 메뉴 038
 - 3. Contextual menu 040
 - 4. Presentation options 041
- 04. **왼쪽 사이드 바** 왼쪽 사이드 바 알아보기 042
 - 1. 단축키로 탭 전환하기 | 2. (Layers) 탭 042
 - 3. (Assets) 탭 043
- 05. **오른쪽 사이드 바** 오른쪽 사이드 바 알아보기 044
 - 1. 단축키로 탭 전환하기 044
 - 2. (Design) 탭 045
 - 3. (Prototype) 탭 047

06. 기본 설정	편리한 기본 설정 알아두기	048
1. 테마 전환하기		048
2. 오브젝트 이동 단위 8배수로 변경하기		049

PART 3 피그마 기본 도구 활용하기

01. 프레임	UI 디자인을 위한 기본 요소, 프레임 이해하기	052
1. 디바이스 프레임		052
2. 프레임 중첩 3. 클립 콘텐츠(Clip content)		053
4. 제약 조건(Constraints) 5. 프로토타이핑		054
02. 도형 도구	자유자재로 기본 도형 만들기	058
1. Rectangle – 사각형 도구		058
2. Line – 선 도구		061
3. Ellipse – 원 도구		062
4. Polygon – 다각형 도구		063
5. Star – 별 모양 도구		065
03. 정렬	오브젝트 손쉽게 정렬하기	067
1. 오브젝트 정렬(Alignment)하기		067
2. 오브젝트 분배(Distribution)하기		070
3. 오브젝트 일정하게 정리(Tidy up)하기		072
04. 그래프 제작	원형 그래프 만들기	073
05. 아이콘 제작	여러 가지 아이콘 디자인하기	078
1. 아이콘 가이드 만들기		078
2. 검색 아이콘 만들기		081
3. 홈 아이콘 만들기		083
4. 하트 아이콘 만들기		086
06. Outline stroke와 Flatten	Outline stroke와 Flatten의 차이점 이해하기	089
1. Outline stroke – 외곽선 추출하기		089
2. Flatten – 레이어 병합하기		090
07. 펜 도구	벡터 그래픽을 자유롭게 편집하는 펜 도구 알아보기	094
1. 직선 그리기		094
2. 곡선 그리기		095
3. 기준점 연결하기		096
4. 페인트 도구로 공간 나누기		097
08. 클래스모피즘	유리 느낌의 반투명 카드 디자인하기	098

01. 오토 레이아웃 구성 요소 오토 레이아웃의 구성 요소 알아보기	106
1. 오토 레이아웃 생성하기	106
2. 방향에 따라 오브젝트 배열하기	108
3. 간격 설정하기	109
4. 패딩 - 오브젝트와 프레임 사이 크기 조절하기	110
5. Auto layout 패널을 사용하지 않고 간격과 패딩 제어하기	111
6. 정렬 - 프레임 내부 오브젝트 정렬하기	111
7. 분배 - 오브젝트 분배하기	112
8. 레이아웃 외곽선 설정하기	113
9. 캔버스 레이어 순서 조정하기	115
10. 텍스트 기준선 정렬하기	116
11. Absolute position - 오토 레이아웃 옵션에 영향 받지 않기	117
12. 오토 레이아웃 해제하기	118
02. 크기 조절 옵션 반응형 디자인을 위한 크기 조절 옵션 알아보기	119
1. Hug contents - 하위 오브젝트 감싸기	119
2. Fixed size - 오브젝트 크기 고정하기	121
3. Fill container - 상위 프레임에 따라 크기 조절하기	122
4. 중첩된 오토 레이아웃 리사이징하기	123
03. 버튼과 텍스트 필드 버튼과 텍스트 필드 만들기	125
1. 버튼 만들기	125
2. 텍스트 필드 만들기	126
04. 알림창 여러 가지 형태의 알림창 만들기	128
1. 기본형 알림창 만들기	128
2. 단일 버튼 알림창 만들기	134
3. 수직형 버튼 알림창 만들기	135
4. 시스템형 알림창 만들기	136
05. 반응형 레이아웃 프로필 카드 디자인하기	138
1. 디자인 요소 생성하기	138
2. 오토 레이아웃 설정하기	141
3. 크기 조절하기	143
4. 말줄임표 처리하기	145



PART 5 컴포넌트 & 배리언츠 적용하기

...

01. 컴포넌트 컴포넌트로 동일한 형태를 반복해서 사용하기	148
1. 메인 컴포넌트와 인스턴스 컴포넌트 생성하기	148
2. 인스턴스 컴포넌트의 속성 변경하기	150
3. 독립된 속성 초기화하기	151
4. 독립된 속성을 메인 컴포넌트로 이전하기	152
5. 메인 컴포넌트 찾기	153
6. 삭제된 메인 컴포넌트 복구하기	154
7. 인스턴스 컴포넌트 해제하기	155
8. 다수의 컴포넌트 동시에 생성하기	156
02. 아이콘 컴포넌트 컴포넌트로 아이콘 관리하고 사용하기	157
1. 아이콘 컴포넌트 만들기	157
2. 컴포넌트 스왑하기	161
3. 컴포넌트를 그룹으로 구분하기	162
03. 컴포넌트 프로퍼티 컴포넌트 프로퍼티를 활용한 체크리스트 만들기	165
1. 체크박스 컴포넌트 만들기	165
2. 체크리스트 컴포넌트 만들기	170
3. 불리언(Boolean) 프로퍼티 설정하기	173
4. 텍스트(Text) 프로퍼티 설정하기	174
5. 인스턴스 스왑(Instance Swap) 프로퍼티 설정하기	176
6. 컴포넌트 프로퍼티 속성 편집하기	178
04. 배리언츠 & 프로퍼티 메인 컴포넌트의 묶음, 배리언츠 활용하기	179
1. 배리언츠 생성 및 준비하기	179
2. 배리언츠 만들기	180
3. 프로퍼티 설정하기	183
4. 프로퍼티와 밸류 순서 변경하기	187
5. 프로퍼티 삭제하기	188
6. 배리언츠 해제하기	189
05. 칩 배리언츠 배리언츠 프로퍼티를 토글 형태로 만들기	190
1. 칩(Chip) 배리언츠 만들기	190
2. 칩을 활용한 카테고리 목록 만들기	194
06. 컴포넌트 & 배리언츠 버튼 배리언츠 구성하기	196
1. 버튼 아이콘 준비하기	196
2. 기본 버튼 만들기	198
3. 배리언츠 구성하기	202





4. 왼쪽 아이콘 프로퍼티 추가하기	205
5. 오른쪽 아이콘 프로퍼티 추가하기	207
6. 텍스트 프로퍼티 추가하기	209
7. 버튼 크기를 추가하여 배리언츠 확장하기	210

PART 6 디자인이 살아 움직이는 프로토타입 만들기

...

01. 프로토타입 속성 프로토타입 속성 살펴보기	216
1. 프레임 연결하기	216
2. 다양한 옵션 살펴보기	218
02. 온보딩 페이지 온보딩 페이지 프로토타이핑하기	220
1. 커뮤니티에서 필요한 리소스 가져오기	220
2. 플러그인으로 일러스트레이션과 문자열 삽입하기	222
3. 인디케이터와 버튼 컴포넌트 삽입하기	224
4. 버튼을 눌러 다음 화면으로 넘어가기	226
5. 화면을 쓸어넘겨 전환하기	227
6. 완성된 프로토타입 실행하기	230
7. 모바일 기기에서 프로토타입 실행하기	231
03. 스크롤 포지션 스크롤 포지션 설정하기	232
1. 이미지가 있는 섹션 만들기	232
2. Position: Fixed 설정하기	236
3. Position: Sticky 설정하기	237
04. 스크롤 원하는 대로 스크롤 설정하기	239
1. 수평(가로 방향)으로 스크롤하기	239
2. 모든 방향으로 스크롤하기	242
05. 스마트 애니메이션 스마트 애니메이션 살펴보기	245
06. 인터랙티브 컴포넌트 인터랙티브 컴포넌트 살펴보기	248
1. 체크박스 인터랙션 설정하기	248
2. 토글 스위치 인터랙션 설정하기	251
3. 버튼 인터랙션 설정하기	253
07. FAB 튀어나오는 FAB 애니메이션 만들기	255
08. 로딩 스피너 자동으로 돌아가는 로딩 스피너 만들기	260
1. 스피너 도형 만들기	260
2. 배리언츠 설정하기	263



PART 7 피그마 활용 팁 익히기

...

01. 섹션 캔버스 영역을 구분하는 섹션(Section) 이해하기	268
1. 섹션 생성하기	268
2. 유저 플로우별로 캔버스 영역 구분하기	269
3. 개발 준비 완료 상태 표시하기	269
4. 컴포넌트 에셋 그룹화하기	270
5. 섹션 삭제하기	270
02. 스타일 자주 사용하는 속성들을 스타일로 만들어 사용하기	271
1. 컬러 스타일 만들기	271
2. 컬러 스타일 적용하기	272
3. 스타일 관리하기	273
4. 텍스트 스타일 만들기	274
5. 이펙트 스타일 만들기	275
6. 그리드 스타일 만들기	275
03. 팀 라이브러리 팀 라이브러리(Team Library) 기능 알아보기	276
1. 팀 라이브러리 배포하기	276
2. 팀 라이브러리 적용하기	277
3. 팀 라이브러리 업데이트하기	277
04. 필수 플러그인 작업 효율을 높이는 필수 플러그인 살펴보기	280
1. 플러그인 실행하기	280
2. Unsplash – 고품질의 무료 이미지 제공 플러그인	282
3. Lorem ipsum – 문자열 생성 플러그인(영문)	282
4. 한글입숨 – 문자열 생성 플러그인(한글)	284
5. Faker – 특정 카테고리 문자열 생성 플러그인	284
6. Mapsicle – 지도 생성 플러그인	285
7. Map Maker – 지도 생성 플러그인	285
8. Blobs – 추상적인 도형을 무작위로 생성하는 플러그인	286
9. SkewDat – 도형 왜곡 플러그인	286
10. Arc – 텍스트 문자열을 둥글게 만드는 플러그인	287
11. Arrow Auto – 플로우 생성 플러그인	287
05. 피그마 팁 피그마 활용 팁 10가지	288
1. 속성 복사, 붙여넣기	288
2. 최하위 오브젝트 손쉽게 선택(Deep select)하기	289
3. 섬네일 설정하기	289
4. 오브젝트 간격 확인하기	290





5. 부모-자식 레이어 쉽게 전환하기	290
6. 모든 레이어 닫기	290
7. 프레임 URL 공유하기	291
8. 숫자 목록 적용 취소하기	292
9. 마지막으로 닫은 탭 열기	292
10. 새로 고침하여 파일 최신화하기	292
11. 대체하여 붙여넣기	293
12. 스타일을 유지하면서 텍스트 내용만 붙여넣기	293

PART 8 실전 프로젝트 다루기



01. 쇼핑몰 메인 페이지 쇼핑몰 메인 화면 디자인하기	296
1. 내비게이션 바 만들기	297
2. 카테고리 탭 메뉴 만들기	300
3. 자동 슬라이드 배너 만들기	305
4. 세로형 상품 카드 만들기	312
5. 가로형 상품 카드 만들기	319
6. 탭 바 만들기	326
7. 포지션 설정하고 마무리하기	333
02. 음악 앱 디자인 음악 앱 화면 디자인하기	335
1. 아이콘 준비하기	336
2. 홈 화면 디자인하기	339
3. 추천 플레이 리스트 영역 만들기	340
4. Top 100 영역 만들기	343
5. 리사이징 설정하기	345
6. 데이터 추가하기	348
7. 탭 바 만들기	350
8. 재생 중인 음악 상태 바 만들기	353
9. 재생 중인 음악 정보 화면 디자인하기	356
10. 검색창 디자인	363
11. 인기 검색어 섹션 만들기	365
12. 추천 앨범 섹션 만들기	367
13. 스크롤 및 포지션 설정하기	372
14. 재생 화면 등장 인터랙션 설정하기	373
15. 화면 전환 인터랙션 설정하기	377
찾아보기	379