



Figma から Storyboard へのインポート

StoryboardにインポートするためのFigmaのデザイン構造

Figma ファイルをStoryboard にインポートした後の UI の見た目は、Figma で設定されたプロパティと属性によって異なります。Storyboard のプロジェクトのコンテンツと構成は、インポート前のFigma ファイルのコンテンツと構造が反映されます。

Figma Designで必要な要素

Figma デザインファイルはFigma チームに保存してください。Figma からデザインファイルをインポートするには、Team Link/ID とAccess Token が必要です。スタンドアロンのFigma ファイル (.fig) のローカル コピーではインポートできません。

アプリケーション・モデル階層

Storyboard のアプリケーション・モデル階層を理解することは、Storyboard アプリケーションを期待通りに構成するために、Figma のコンテンツにどのような名前を付け、どのように整理するかを決めるのに役立ちます。

Figma のコンテンツ名と構成は、レイヤー、グループ、コントロールのようなモデル要素の名前と、プロジェクトのイメージ・ディレクトリ内のすべてのイメージ・ファイル名に影響します。また、コンテンツ名は、アプリケーションモデルの配置も制御できます。

命名要件

モデル要素には、英数字形式を使用して名前を付ける必要があります。モデル要素の名前は、「Aa-Zz」、「0-9」、およびアンダースコア文字である「_」の組み合わせを使用して指定します。

Figma で付けたコンテンツ名は、Storyboard にインポート後も維持されます。同じ名前のある場合、プロジェクトのイメージ・ディレクトリ内のコントロールとファイルには、「image.png」「image1.png」「image2.png」のように数字が付いた名前を取り込まれます。

以下は、インポート後に Figma ファイルがどのように Storyboard プロジェクトとしてまとめられるかを示しています。



命名規則

決められた命名規則に従って**Figma** のコンテンツを整理することで、それに応じてアプリケーション・モデル内にアイテムが配置されます。インポートの命名規則:

name_layer

末尾に **_layer** が付いた名前の**Figma** のグループまたはコンポーネントは、レイヤーとして**Storyboard** にインポートされます。これらのフォルダー内のコンテンツは、グループやコントロールなどのレイヤー内のプロジェクト要素としてインポートされます。全ての**Storyboard** のグループとコントロールは、レイヤー外部に配置することはできません。

name_group

末尾に **_group** が付いた名前の**Figma** のグループまたはコンポーネントは、グループとして**Storyboard** にインポートされます。これらのグループ内のコンテンツは、グループレイヤー内のコントロールとしてインポートされます。

name_control

末尾に **_control** が付いた名前の**Figma** のグループまたはコンポーネントは、コントロールとして**Storyboard** にインポートされます。これらのグループ内のコンテンツは、コントロールのテキスト、イメージ、レンダー拡張機能としてインポートされます。

name_up and name_down

_up で終わる名前の **Figma** レイヤーと、そのレイヤーのすぐ下に **_down** で終わる同じ名前の別のレイヤーをセットで配置すると、**Storyboard** インポート時、ボタンとして動作するコントロールが作成されます。このコントロールにはイベントとアクションが割り当てられ、インタラクティブなボタンコントロールとして機能するイメージ変数が与えられます。

命名規則が適応されない場合

Figma ノード階層内で、**_layer** の命名規則を使用している親グループフォルダー内に配置されていないコンテンツは、自動生成される**Storyboard** レイヤーに配置されます。自動生成されるストーリーボードレイヤーには、「**Layer**」「**Layer1**」「**Layer2**」などのデフォルトの名前が割り当てられます。

Figma の共通要素

テキストレイヤー、イメージレイヤー、ラスタ化されたベクターなどの**Figma** のコンテンツは、グループフォルダーに含まれていない場合、個別のコントロールとして**Storyboard** にインポートされます。**Figma** のテキストレイヤーは、画像または、テキストレンダー拡張機能を含むコントロールとしてインポートかを選択できます。空のグループフォルダーとレイヤーは破棄されます。

レイヤーの統合

インポート処理は、互いに同一のレイヤーとなる**Figma** グループを検出し、インポートされたアプリケーション内の複数のレイヤーインスタンスを持つ1つのレイヤー参照に統合します。そのためには、問題の**Figma** グループが、すべてのサブ・コンテンツのプロパティを含め、完全に同一である必要があります。

サブグループ・フォルダー

追加のグループフォルダーを含む **Figma** グループフォルダーは、アプリケーションモデル階層に従う必要があります。レイヤー、グループ、およびコントロールには、同じタイプのモデル要素を含めることはできません。

透明度

不透明度のパーセンテージを使用する**Figma** レイヤーは、その不透明度がアルファ値に変換された状態で**Storyboard** にインポートされます。

注: **Storyboard** のコントロールとグループにはアルファがありません。

そのため、コントロールとグループを表す**Figma** グループに不透明度を使用している場合、そのオブジェクトに作成されたレンダー拡張機能に不透明度が適応されます。

Figmaのエフェクト

ぼかしやドロップシャドウなどの**Figma** エフェクトは、レンダー拡張レベルのノードでのみサポートされます。これらはイメージ・レンダー拡張機能としてインポートされます。レイヤー、グループ、コントロールなど、他の**Storyboard** オブジェクトに変換される**Figma** ノードに表示されるエフェクトはサポートされておらず、インポートしても表示されません。

注: **Figma** レイヤー上のエフェクトは、レイヤーのプロパティが示す範囲を超えて、そのレイヤーのレンダリング境界を変更できる場合があります。例として、高さ **40px** の塗りつぶしで、下に **5px** のドロップシャドウのエフェクトを使用すると、高さ **45px** のコントロールになり、クリッピングを防ぐためにコンテナサイズの一部としてドロップシャドウが含まれます。レイヤー上にエフェクトがある場合は、その境界を意識し、ルートフレームの範囲内に収まるようにしてください。ルートフレームがエフェクトレイヤーの境界を切り取ってしまうことがあり、場合によっては、インポート時に、コントロールやレンダーエクステンションの位置が不正確になることがあります。

可視性(非表示)

非表示になっているレイヤー、グループ、コントロールを表す **Figma** グループのコンテンツは、**Storyboard** にインポートされても非表示のままになります。インポート時に、**Storyboard** での非表示レイヤー生成の省略を選択することもできます。

注: **Figma** で非表示になっているフレーム (**Storyboard** では画面になります) は、画面としてインポートされます。これは、**Storyboard** には画面を表示するためのアナログがないためです。非表示になっているフレーム内のコンテンツはインポートされるので、非表示にしないように注意してください。

ブーリアングループ

Figma のブーリアングループ [選択範囲の結合] (結合 型抜き、交差、中マド) はサポートされていないので **Storyboard** にインポートする際はスキップされてしまいます。[選択範囲を結合]を使用して、ブーリアングループをベクターにラスターライズできません。

ユニークプロパティ

以下の**Figma UI** 要素はサポートされていないため、正しくインポートできない可能性があります。

- マスクグループ
- ブレンドモード
- テキストレイヤーに適用される変形

