

РОЗДІЛ 4

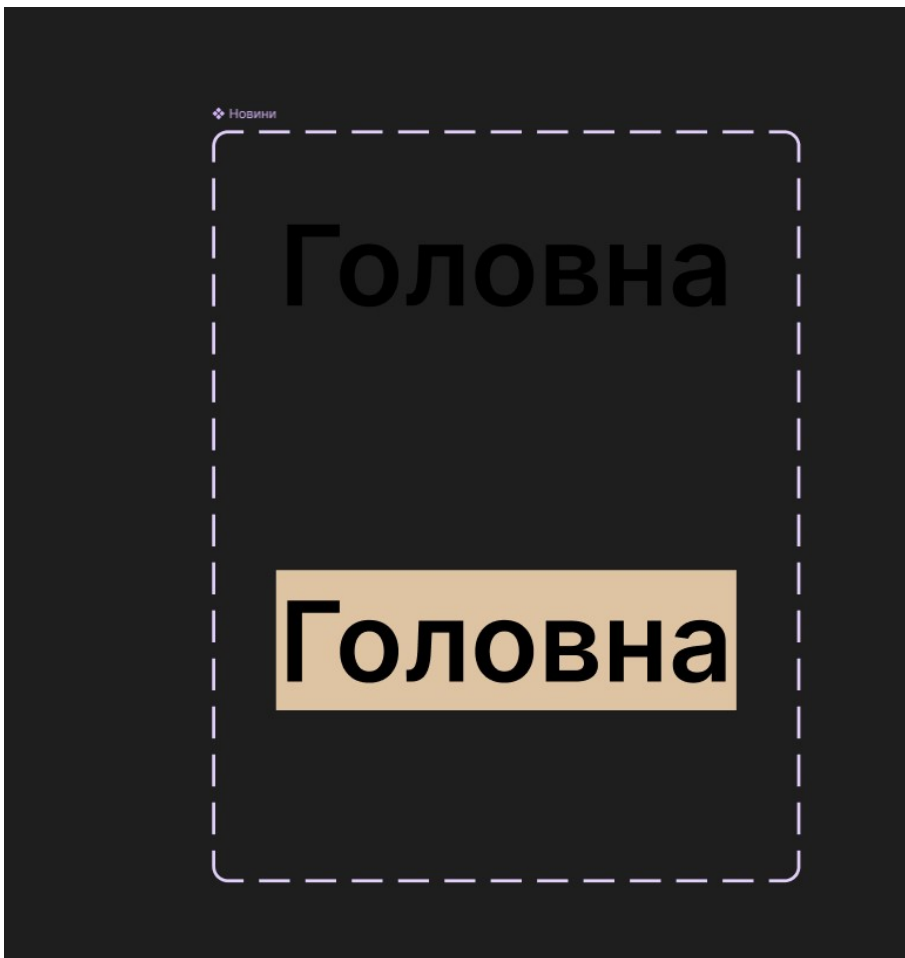
КОМПОНЕНТИ, СТИЛІ ТА БІБЛІОТЕКИ

4.1. Основи компонентів (Components)

Компоненти у Figma — це повторно використововувані елементи інтерфейсу, які допомагають підтримувати єдиний стиль і зменшити час розробки. Кнопки, поля вводу, меню та інші повторювані елементи створюються як компоненти, що дозволяє швидко оновлювати їх у всіх місцях проєкту.

Щоб створити компонент:

1. Виділіть групу або об'єкт, який потрібно зробити компонентом.
2. Натисніть **Ctrl/Cmd + Alt + K** або оберіть меню “Create Component”.
3. З'явиться фіолетова рамка — це свідчить, що елемент став компонентом.
4. Тепер можна створювати його копії (Instances), які змінюватимуться автоматично при редагуванні оригіналу.



[Ілюстрація 4.1: Приклад створення базового компонента — кнопки у темній темі Figma.]

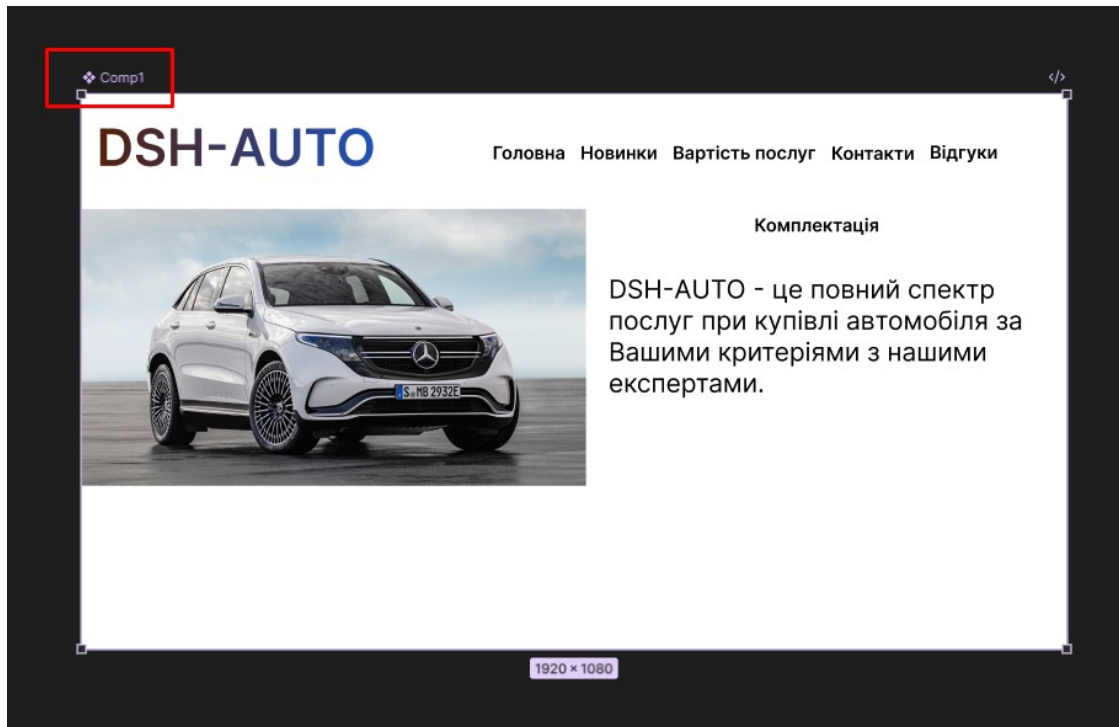
4.2. Створення та редагування компонентів

Редагування компонента впливає на всі його копії (Instances). Це зручно при розробці великих систем дизайну. Наприклад, змінюючи колір або шрифт у головному компоненті, усі копії автоматично оновлюються.

Щоб відредагувати компонент:

1. Двічі клацніть на головному компоненті або виберіть “Go to Main Component”.
2. Внесіть зміни (текст, стиль, розмір, ефекти).
3. Усі інстанси оновляться автоматично.

Щоб розірвати зв'язок із головним компонентом, виберіть інстанс і натисніть Ctrl/Cmd + Alt + B.



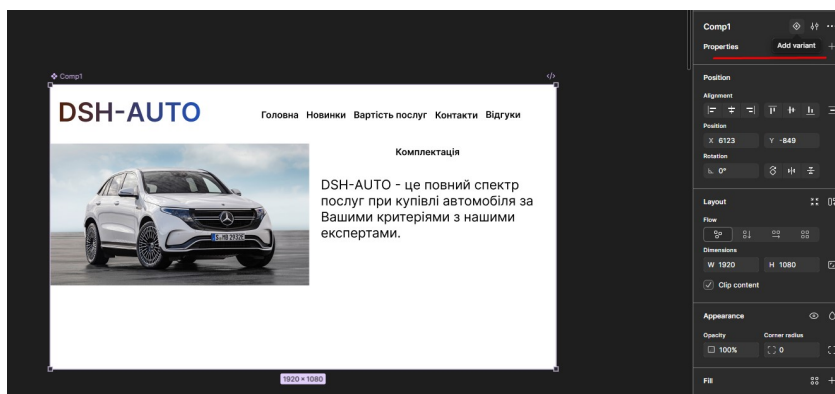
[Ілюстрація 4.2: Редагування головного компонента з відображенням оновлень у копіях.]

4.3. Варіанти компонентів (Variants)

Варіанти дозволяють об'єднати кілька станів компонента в один набір (наприклад, кнопка у стані normal, hover, disabled). Це спрощує структуру проекту і полегшує зміну станів під час прототипування.

Для створення варіантів:

1. Створіть кілька компонентів (наприклад, три кнопки з різними станами).
2. Виберіть їх і натисніть Combine as Variants.
3. У панелі праворуч задайте параметри (наприклад, “State” = Normal, Hover, Disabled).
4. Під час розміщення інстансу можна перемикаати варіанти через панель властивостей.



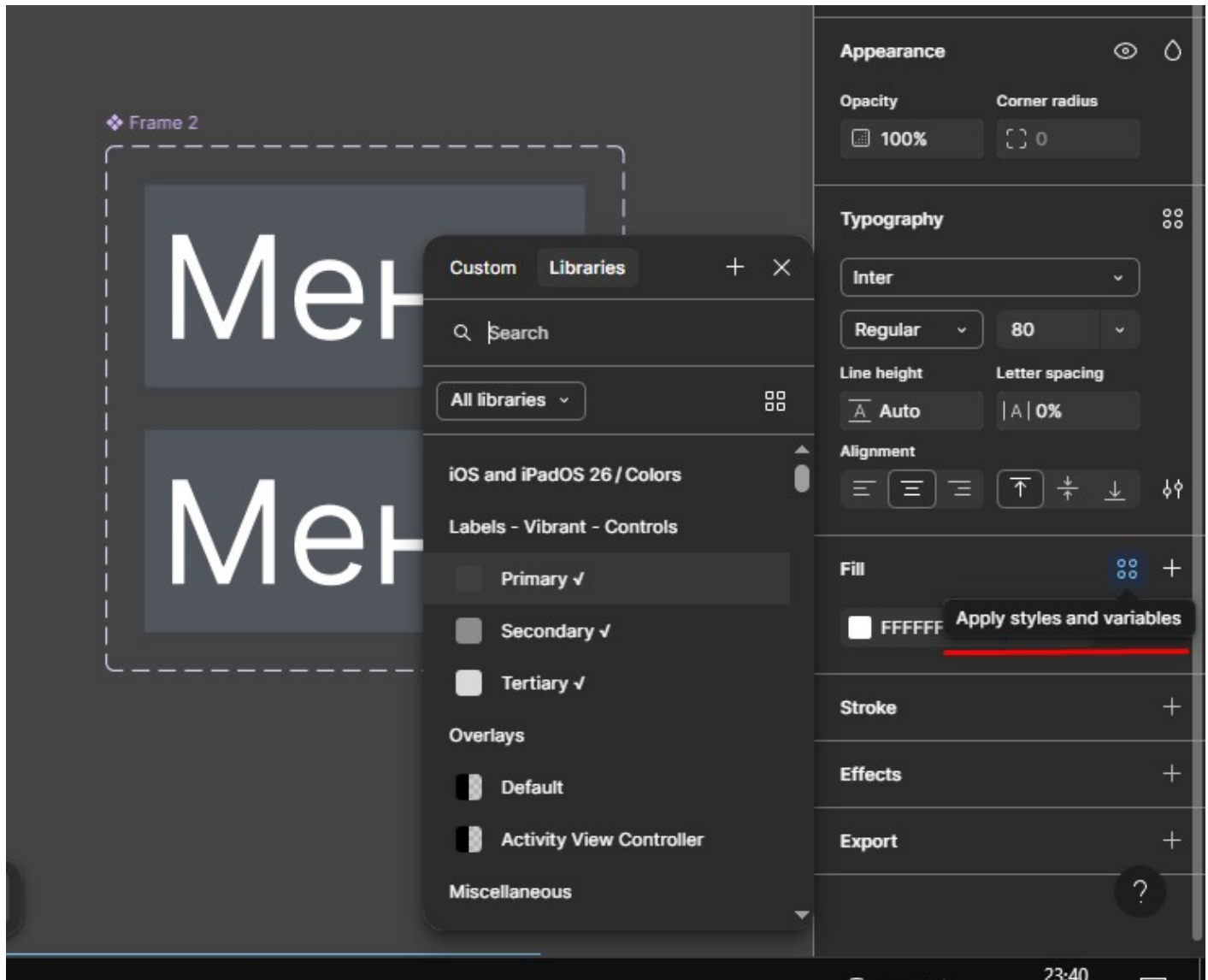
[Ілюстрація 4.3: Приклад створення Variants для кнопки з різними станами.]

4.4. Стилi (Styles): кольори, текст, ефекти, сітки

Стилi у Figma дозволяють стандартизувати кольорову гаму, типографіку, тіні, сітки та інші параметри. Це забезпечує послідовність дизайну в усьому проєкті або командній бібліотеці.

Створення стилів:

1. Виберіть елемент із потрібним форматом (наприклад, текст із заданим шрифтом).
2. У правій панелі натисніть іконку “Create Style”.
3. Задайте назву стилю (наприклад, Primary Text, Accent Color).
4. Стил з’явиться у спільному списку, де його можна використовувати повторно.
5. Для редагування стилю — відкрийте вкладку Assets → Styles.



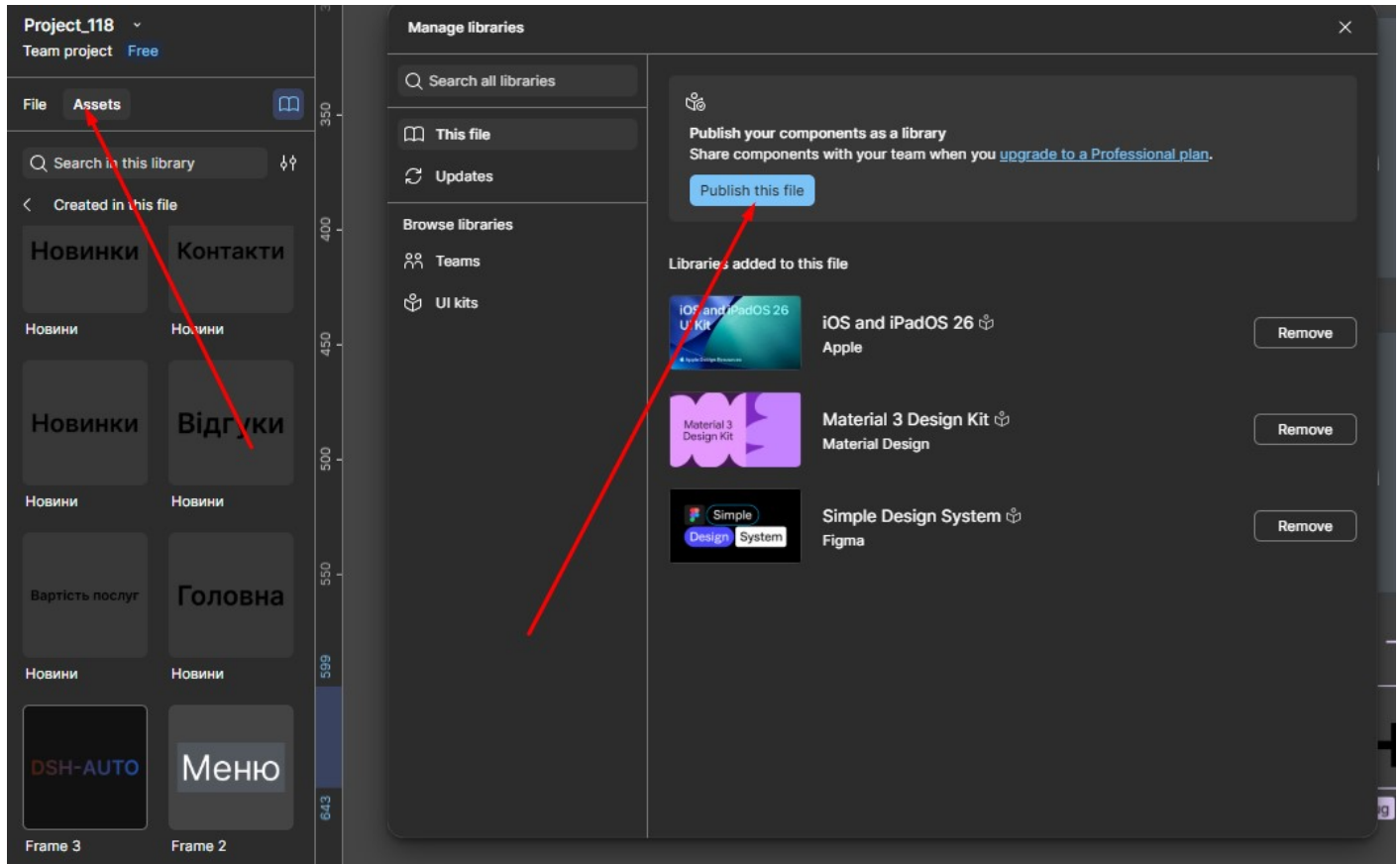
[Ілюстрація 4.4: Панель створення текстового стилю у Figma.]

4.5. Командні бібліотеки (Team Library) і спільне використання

Figma дозволяє публікувати стилі та компоненти в командну бібліотеку. Це забезпечує спільний доступ усім учасникам проєкту і підтримує єдину систему дизайну (Design System).

Публікація бібліотеки:

1. Відкрийте файл із компонентами.
2. Перейдіть у меню Assets → Library → Publish.
3. Виберіть компоненти або стилі для публікації.
4. Натисніть Publish — бібліотека стане доступною для інших членів команди.
5. У нових файлах підключайте бібліотеку через Assets → Library → Enable.



[Ілюстрація 4.5: Вікно публікації бібліотеки компонентів у Figma.]

4.6. Практичне завдання

1. Створіть компонент кнопки з трьома станами (Normal, Hover, Disabled).
2. Об'єднайте їх у Variants.
3. Додайте текстовий стиль для заголовків і підписів.
4. Створіть колірну палітру у вигляді кольорових стилів.
5. Опублікуйте бібліотеку з усіма створеними елементами.
6. Перевірте її підключення у новому файлі.

4.7. Тестові запитання

1. Що таке компонент і як його створити?
2. Яка різниця між головним компонентом і інстансом?
3. Як створити Variants і для чого вони потрібні?
4. Які типи стилів підтримує Figma?
5. Як опублікувати бібліотеку компонентів для спільного використання?