

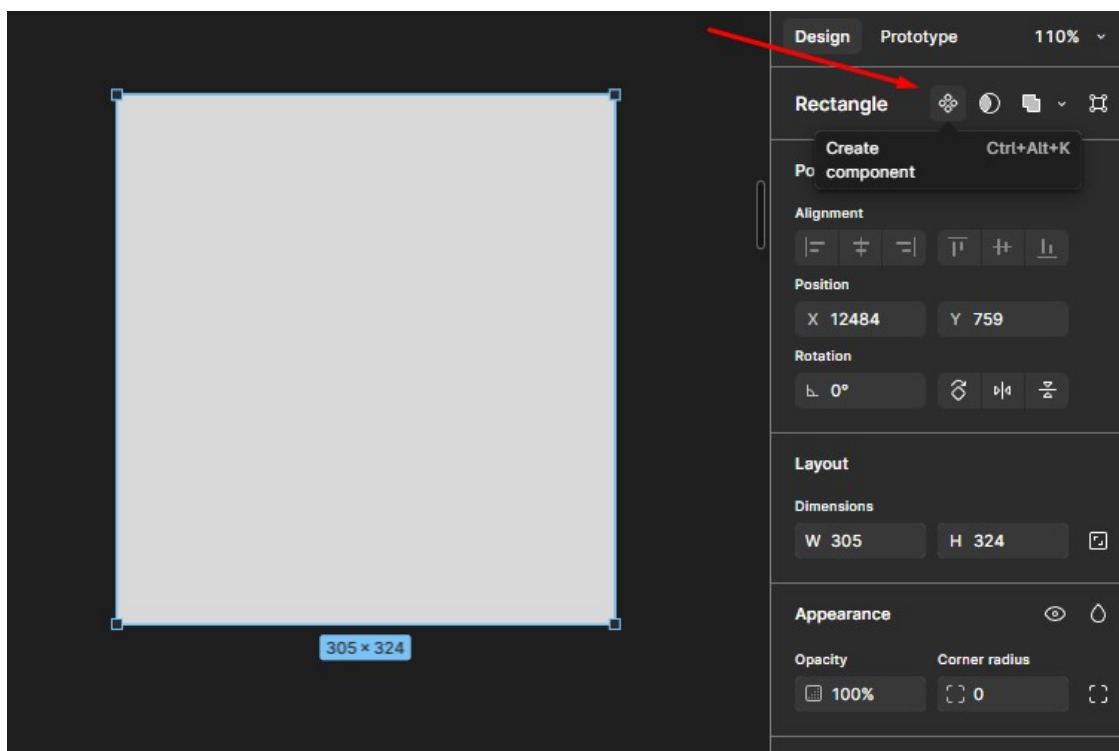
РОЗДІЛ 7. Компоненти, варіанти та бібліотеки у Figma

7.1. Основи компонентів (Components)

Компоненти — це базові елементи, які можна повторно використовувати у різних частинах дизайну. Використання компонентів підвищує ефективність роботи, забезпечує узгодженість стилів і спрощує оновлення дизайну.

Щоб створити компонент:

1. Виберіть групу або об'єкт.
2. Натисніть правою кнопкою миші та оберіть 'Create Component', або скористайтеся комбінацією Ctrl + Alt + K (Windows) / $\text{⌘} + \text{⌘} + \text{K}$ (Mac).
3. Новий компонент буде позначено фіолетовою рамкою.
4. Копії компонента називаються 'інстансами' (Instances). Зміни в головному компоненті відображаються у всіх інстансах.



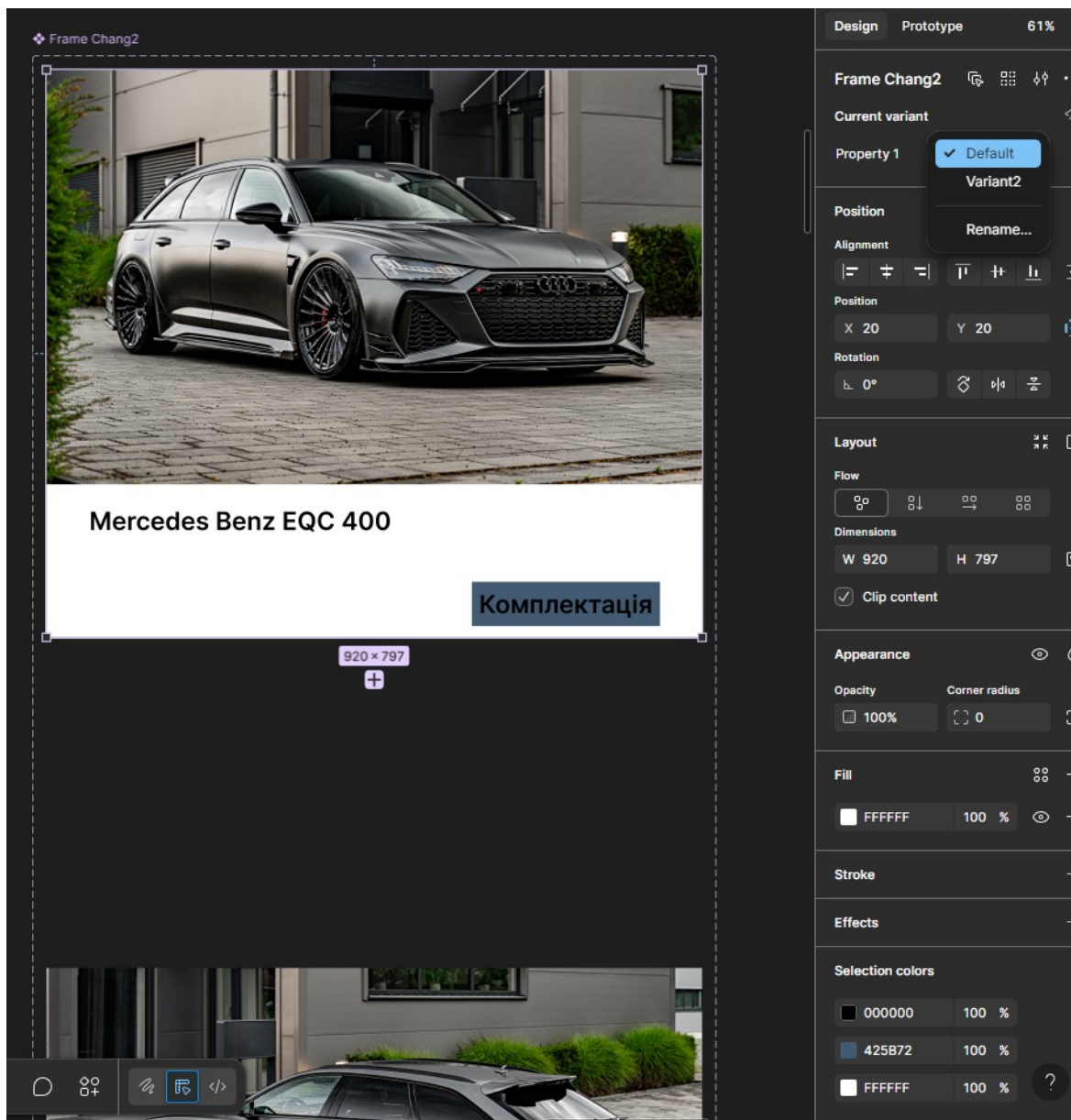
[Ілюстрація 7.1: Створення базового компонента у Figma]

7.2. Варіанти компонентів (Variants)

Варіанти дозволяють об'єднувати кілька станів одного компонента — наприклад, кнопки у станах Default, Hover, Pressed. Це зручно для систематизації й швидкої заміни станів у прототипах.

Покроково:

1. Створіть кілька компонентів одного типу (наприклад, кнопки різних станів).
2. Виділіть їх і натисніть 'Combine as Variants' на верхній панелі.
3. У панелі справа з'явиться розділ 'Variants'. Тут можна задати властивості (наприклад, State = Hover).
4. Для зміни станів у прототипі використовуйте Interaction: On Hover → Change to Hover.



[Ілюстрація 7.2: Приклад варіантів кнопки з різними станами]

7.3. Використання властивостей компонентів (Component Properties)

Властивості компонентів дозволяють керувати текстом, видимістю елементів, варіантами або заміною вкладених компонентів. Це підвищує гнучкість при створенні адаптивних інтерфейсів.

Покроково:

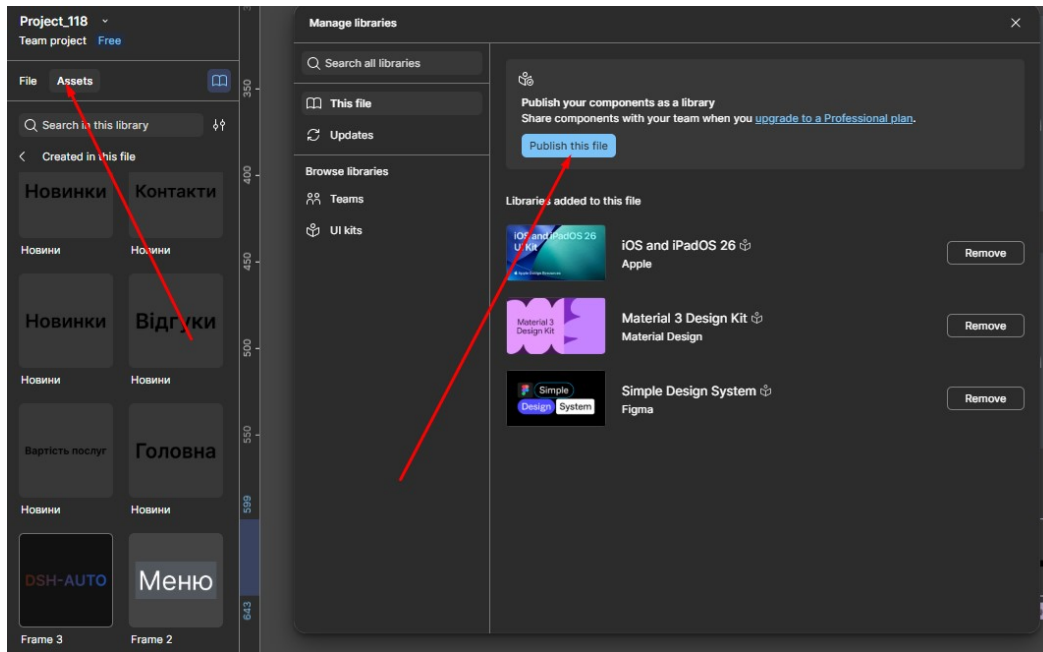
1. Виділіть головний компонент.
2. У панелі справа знайдіть розділ 'Component properties'.
3. Додайте нову властивість: текстову (Text), булеву (Boolean) або варіантну (Variant).
4. Використовуйте ці властивості у різних інстансах для зміни контенту без втрати структури.

7.4. Створення бібліотек (Libraries) та спільне використання елементів

Бібліотеки у Figma — це колекції компонентів, стилів і ресурсів, доступних для спільного використання в команді. Вони дозволяють підтримувати єдиний стиль продукту серед усіх дизайнерів.

Покроково:

1. Створіть файл із компонентами.
2. Відкрийте меню Assets → Library → Publish.
3. Опублікуйте бібліотеку, щоб інші користувачі могли її підключити.
4. У робочих файлах підключайте бібліотеку через Assets → Team Library → Enable.



[Ілюстрація 7.4: Публікація бібліотеки у Figma]

7.5. Оновлення та керування компонентами в бібліотеках

Коли головний компонент у бібліотеці змінюється, усі підключені файли отримують сповіщення про оновлення. Це дозволяє централізовано керувати дизайном і швидко впроваджувати зміни.

Щоб оновити компоненти:

1. Внесіть зміни у головний компонент у бібліотеці.
2. Опублікуйте оновлення через Library → Publish updates.
3. У підключених файлах відкрийте панель Assets → Review updates → Accept updates.

[Ілюстрація 7.5: Вікно оновлення компонентів у бібліотеці Figma]

7.6. Практичне завдання

Завдання: Створити бібліотеку базових UI-компонентів для вебінтерфейсу (кнопки, поля введення, картки продуктів). Для кожного елемента створіть варіанти (Default, Hover, Pressed) та додайте властивості тексту. Опублікуйте бібліотеку та підключіть її до нового файлу для тестування.

[Ілюстрація 7.6: Приклад бібліотеки UI-компонентів із варіантами]

7.7. Тестові запитання

1. Яке основне призначення компонентів у Figma?
2. Як створити варіанти одного компонента?
3. Які типи властивостей компонентів доступні у Figma?
4. Як опублікувати бібліотеку для спільного використання?
5. Як оновити підключені компоненти після зміни бібліотеки?