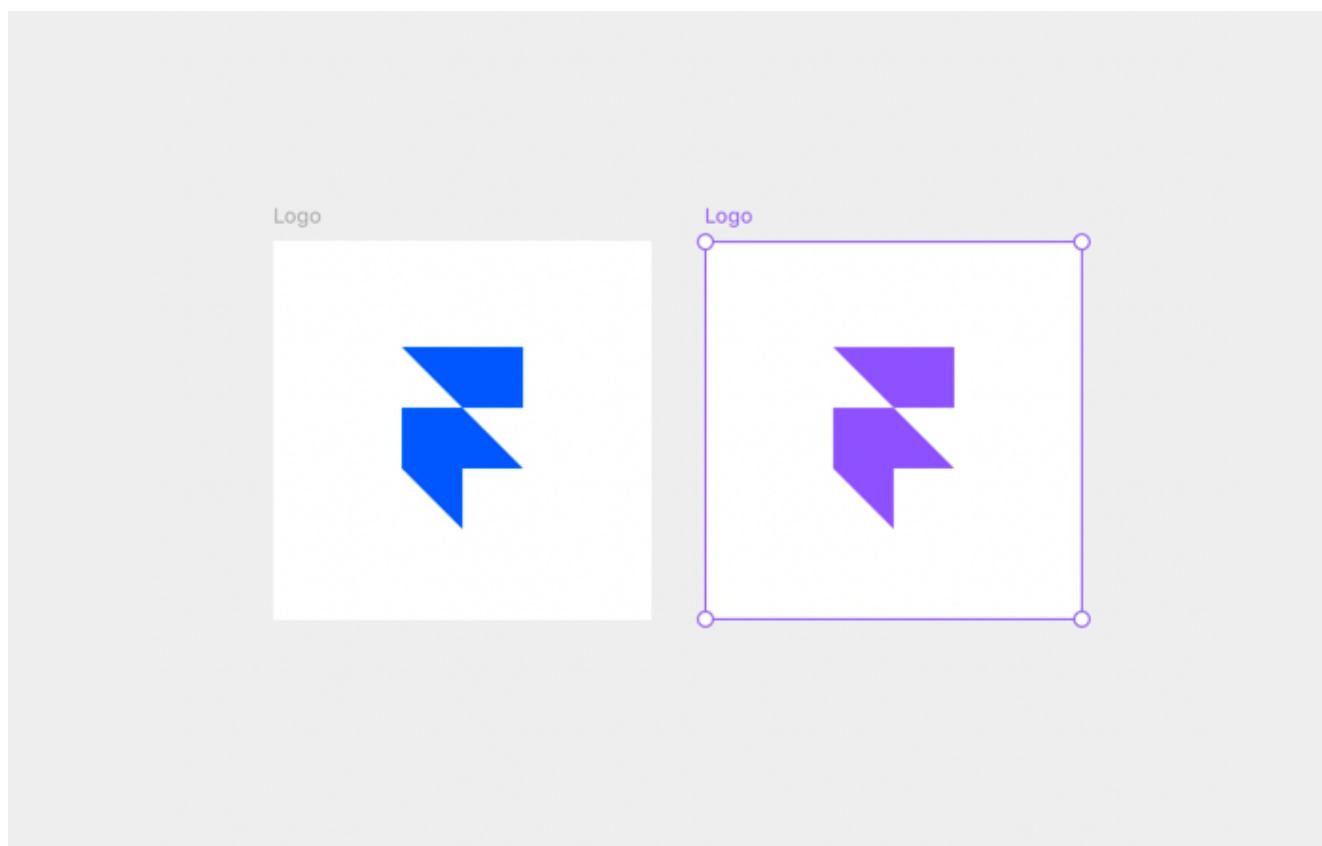


## Para saber mais: Componentes

### Sobre componentes

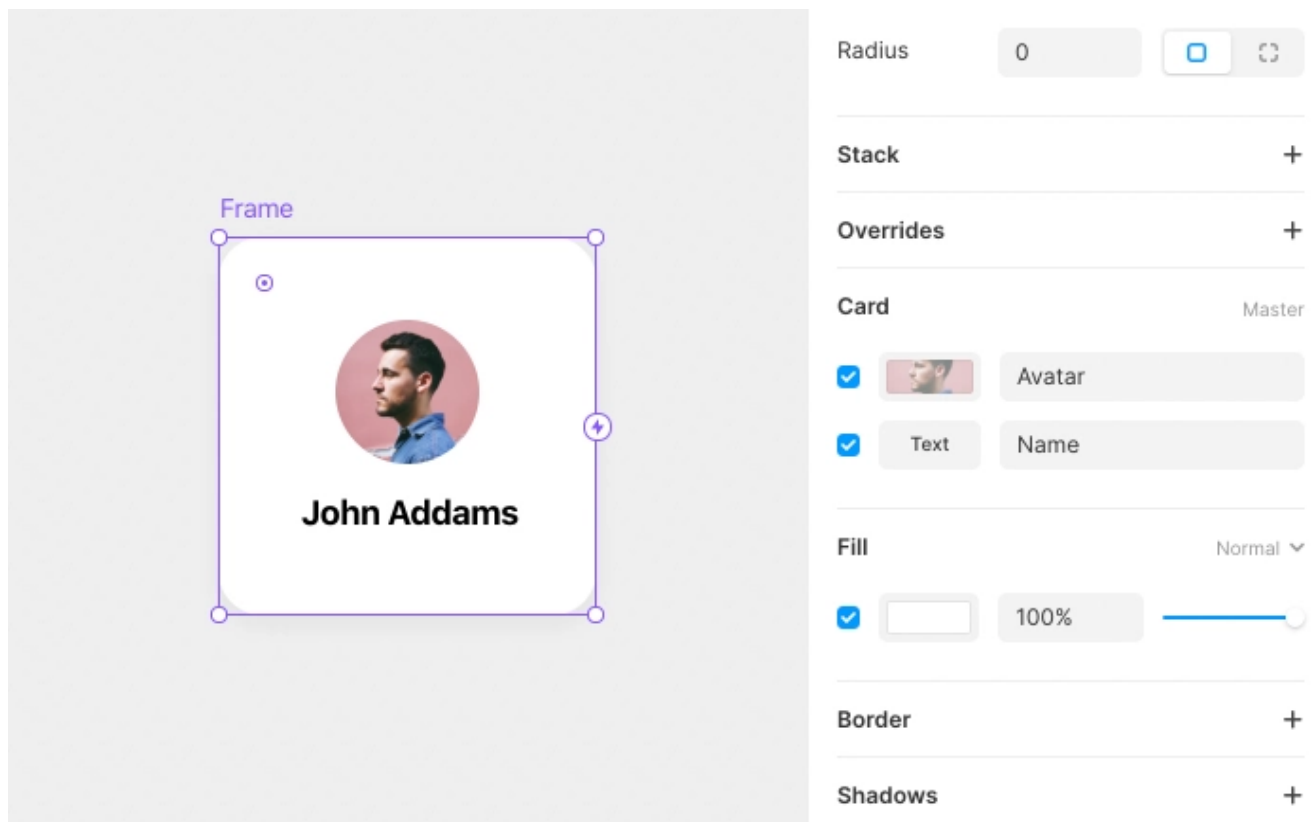
No último vídeo entendemos como funciona a criação de componentes no Framer. É muito interessante criar componentes quando estamos desenvolvendo projetos de interface. Dessa maneira conseguimos otimizar o trabalho para quando houver alterações.



O modelo de componentes do Framer segue os mesmos princípios da criação de símbolos e de componentes de programas como o Sketch, o Adobe XD e o Figma. É necessário criar um elemento e clicar com o botão direito, selecionando a opção de **create component**.

Ao criar um componentes, existem dois elementos principais: o componente principal e suas instâncias. O principal é responsável por refletir para o restante das instâncias, ou seja, quando um componente principal é modificado, todas as suas cópias (instâncias) são modificadas também.

Por outro lado as instâncias podem ser modificadas sozinhas, sem alterar todo o restante das cópias de um componente principal. Esse modelo é muito útil para personalizar os elementos criados utilizando essa técnica.



*Aqui temos um exemplo de uma instância de um componente. Note que é possível alterar a imagem e o texto sem alterar o restante das cópias desse mesmo componente.*