

Анимация и интеракции в графическом интерфейсе

Термины Анимации и Интеракции

- **Анимация** — Оживлять и родственные слова animation, одушевленный и аниматор происходят от латинского глагола animare, что означает «давать жизнь», и в контексте анимационного фильма это в значительной степени означает искусственное создание иллюзии движения в неодушевленных линиях и формах.
- **Интеракция** — Это смещение акцента с того, что делает вещь, когда мы ее используем, на то, что мы делаем в действиях, определяющих использование, и от визуального представления пространственной формы к акту представления временного поведения.

12 принципов анимации Уолта Диснея в графическом интерфейсе

Внешний вид

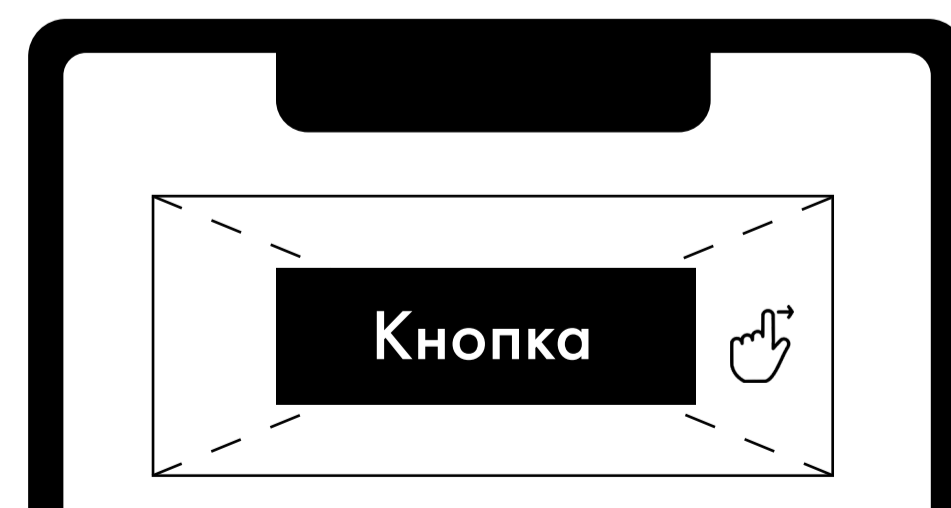
Смягчение Применяется в анимации пользовательского интерфейса, чтобы все выглядело плавным и приятным.	Сжатие и растяжение В графических интерфейсах этот принцип используется для придания элементам тактильности.	Тайминг Может добавить плавности движений, привлечь внимание пользователей и сообщить о возможности.
Привлекательность Инструмент, который доставляет пользователю чувство удовольствия.	Ясный рисунок Использование бликов, теней и текстур для имитации объектов реального мира в мобильном интерфейсе.	Наложение действий В веб-дизайне для аналогичного эффекта используется эффект параллакса.
Подготовка Незаметные анимации, текстовые подсказки или тактильные ощущения в интерфейсе.	Движение по дугам привлечение внимание пользователя, с помощью анимации (критическая ошибка).	Прямо вперед Линейный переход информации или визуала в интерфейсе.

Функциональный

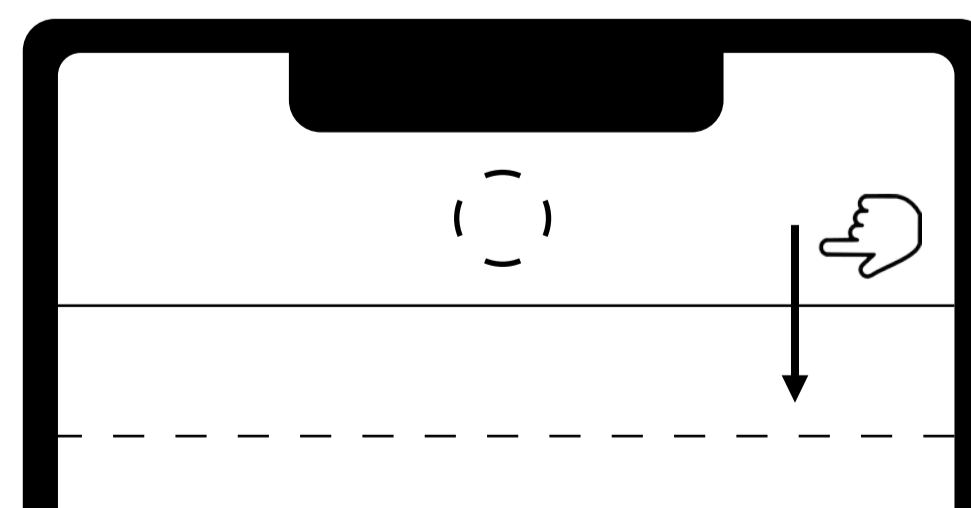
Второстепенные действия Примером внедрения является «Обратная связь».	Сценичность Расположение визуальных элементов, информационных и интерактивных в интерфейсе.	Преувеличение Визуальная разница между элементами интерфейса, разделение по назначению и взаимодействию.
---	---	--

Кастомная анимация в мобильном приложении

Вспомогательная анимация



Передача статуса системы



Развлекательная анимация

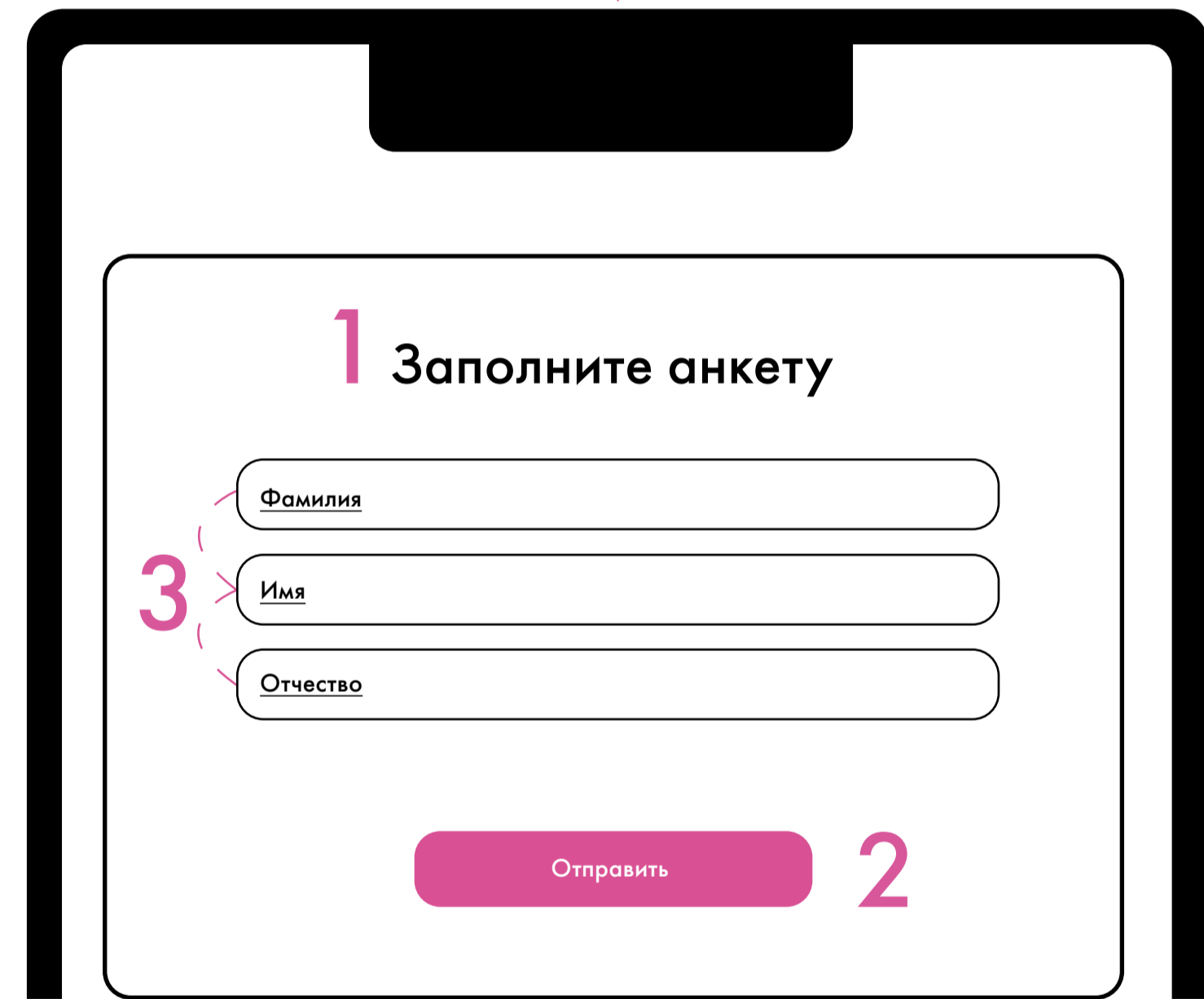


- Обозначения в плакате
- Категория принципов анимации — Внешний вид
 - Категория принципов анимации — Функциональный
 - Категория принципов интеракции — Внутреннее воздействие
 - Категория принципов интеракции — Внешнее воздействие
 - Терминология
 - 1-4 Номерация принципов в телефоне

Принципы интеракции в интерфейсе

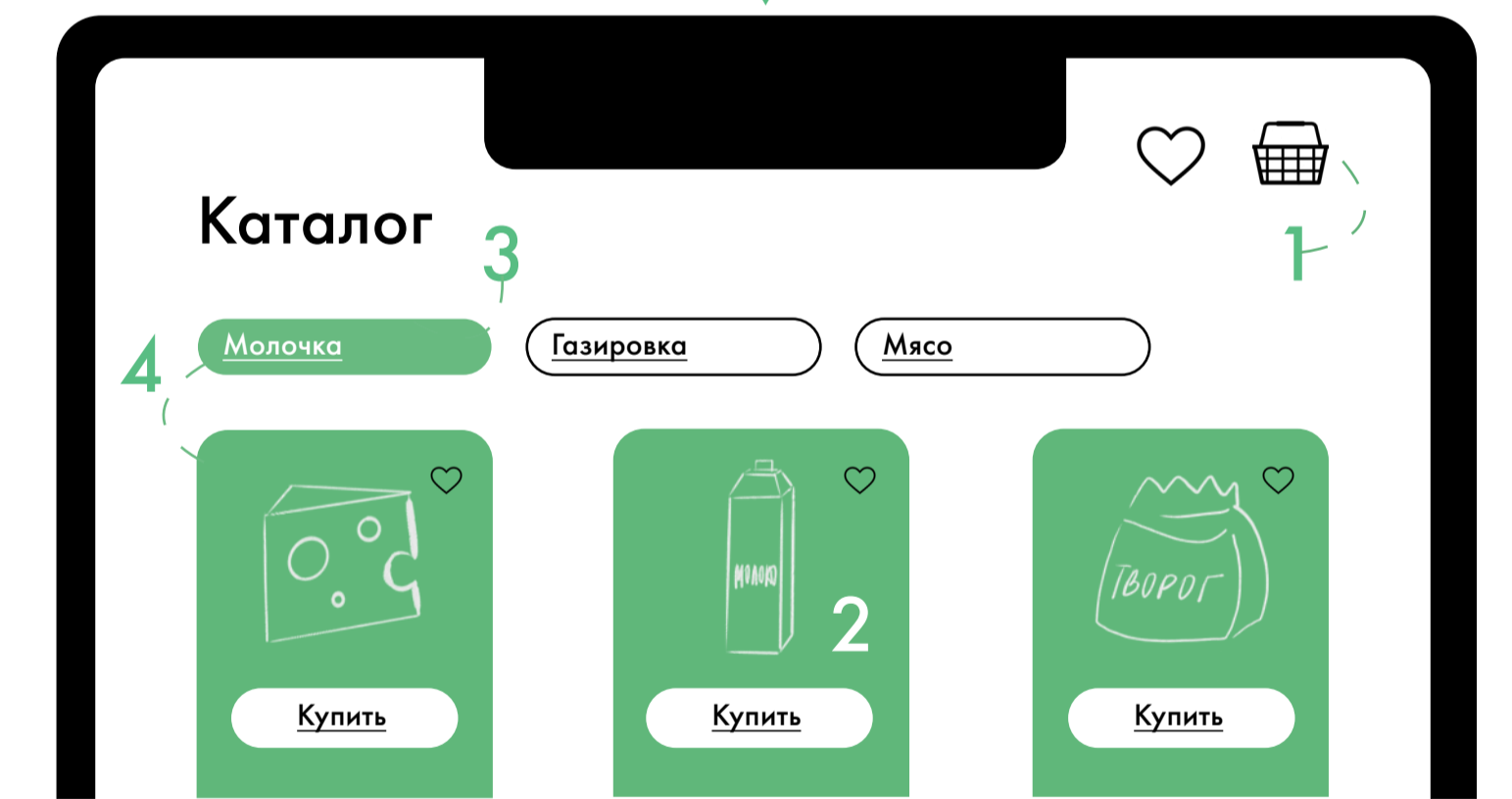
Внутреннее воздействие

- Обратная связь**
 Обратная связь — это то, как цифровой продукт или система общается с пользователями. У дизайнеров взаимодействия есть несколько способов выразить эту обратную связь, включая движение/анимацию, тактильные ощущения, звук, копирование и т. д.
- Доступность**
 Доступность сообщает пользователям, как что-то использовать или выполнить действие. Задача дизайнера взаимодействия — обеспечить, чтобы пользователям было очевидно, как выполнять задачи с помощью элементов пользовательского интерфейса.
- Последовательность**
 Последовательность жизненно важна для взаимодействия и дизайна пользовательского интерфейса. Несогласованность может запутать пользователей и создать проблемы с удобством использования.



Внешнее воздействие

- Ограничения**
 Теория Дона Нормана заключается в том, что чем заметнее что-то, тем больше вероятность, что пользователь увидит это и будет с этим взаимодействовать.
- Познания**
 Дизайнеры взаимодействия должны иметь базовое понимание когнитивной психологии в UX-дизайне — внимания и восприятия, память, решение проблем и творческое мышление.
- Видимость**
 Разработчики взаимодействий должны сбалансировать расстановку приоритетов видимости на основе потребностей пользователей и бизнес-целей.
- Картирование**
 Дизайнеры взаимодействия должны создать четкую связь между элементами управления и их влиянием на цифровой продукт. Идея состоит в том, чтобы отобразить эти отношения так, чтобы они казались пользователям естественными.



Макро и микро интеракции в интерфейсе

Макро интеракции

- Макровзаимодействия могут быть для дизайнера взаимодействия способом учитывать контекст и согласовывать с крупными системными целями продуктов. Исследует, как микровзаимодействия навигации по интерфейсу и использования ряда системных функций и виджетов/элементов управления влияют на более крупные цели пользователя.

Микро интеракции

- Микровзаимодействие — это конструкция триггера и действия. Если все сделано правильно и эффективно используется вашим пользователем. Микровзаимодействия эффективно используются во многих программных приложениях, но мы видим, что многие из них включены в наши приложения для обмена сообщениями и коммуникации.

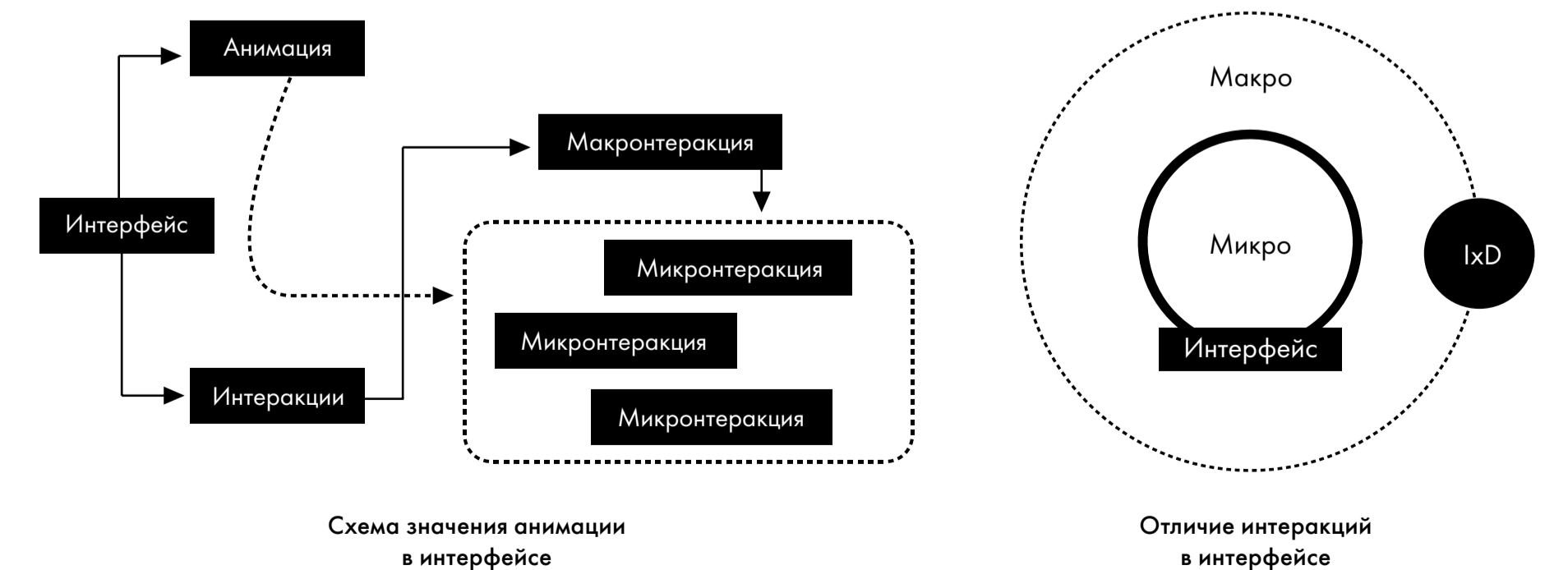


Схема значения анимации в интерфейсе

Отличие интеракций в интерфейсе