

# РОЛЬ МОУШН-ДИЗАЙНУ В ПРОЕКТУВАННІ ІНТЕРФЕЙСІВ

Плешков А.В.

Науковий керівник – Толстих Є.Г.

Харківський національний університет радіоелектроніки  
(61166, Харків, просп. Науки, 14, каф. МІРЕС, тел. (066) 721-29-14)

e-mail: andrii.pleshkov@nure.ua

Motion design is an indispensable tool for contemporary design and will remain. Mouse design is a bright method to liven up every interface and an effective means of interaction between the user and the interface. Modern interface design should include animation. The movement of objects will make you feel every element of the interface, turning the flat world into three dimensional. The introduction of animation harmoniously integrates the whole design and all its elements, but you should remember and use it only when necessary, because too many animations and movements will ruin any interface.

В сучасному світі кожна людина споживає інформацію через взаємодію з інтерфейсом [1]. Побудова сучасного і чуйного дизайну мета номер один для кожного дизайнера, але іноді навіть самий легкий інтерфейс відчувається плоским. Моушн-дизайн покликаний допомогти дизайнерам, він як мапа для користувача гармонійно з'єднає всю інформацію і буде вказівником який спростує користування.

«Життя – це рух, а рух – це життя.», Аристотель. Моуш-дизайн яскравий метод оживити кожен інтерфейс і дієвий засіб взаємодії між користувачем і інтерфейсом. Сучасний дизайн інтерфейсу повинен в собі містити анімацію. Завдяки руху об'єктів змусить відчувати кожен елемент інтерфейсу, перетворить плоский світ на трьох вимірний.

Дванадцять головних принципів анімації:

- Динаміка;
- Зміщення і скасування;
- Групування;
- Перетворення;
- Зміна значення;
- Накладання маски;
- Накладання;
- Клонування;
- Затемнення;
- Паралакс;
- Розмірність;
- Dolly & Zoom.

Головні переваги додавання анімації до інтерфейсів [2]:

- Анімація інтерфейсу безпосередньо впливає на досвід користувача, перша взаємодія з анімацією вразить і захопить увагу, що перетворить анімацію у новий досвід, нову унікальну взаємодію;

- Анімація допоможе сфокусувати увагу на певному елементі або ключовому. Кожний інтерфейс рано чи пізно доходить до стадії бета тестування потенційними користувачами, на цьому етапі можна виявити проблемні місця інтерфейсу які користувач не помічає, виправити їх допоможе моушн-дизайн;

- Анімація найкращий метод навчити користувача взаємодіяти з інтерфейсом. Рух компонентів покращить кожен інтерфейс представляючи контент, не потребуючи ніякої взаємодії, жодних натискань. Моуш-дизайн навчить, як нового користувача, так і допоможе постійним при оновленнях інтерфейсу.

Також анімація буде доречною і в інших випадках:

- Процес завантаження інтерфейсу – це той випадок коли застосовується анімація щоб дати відповідь що взаємодія продовжується, коли для завантаження контенту потрібен час;

- Побудови графіків – не одна бізнес установа не обходиться без графіків, діаграм, анімація найкраще проілюструє динаміку даних, сам процес відображення анімації неодмінно захопить увагу глядачів;

- Відображення прогресу – під час перегляду контенту або заповненню форм зворотного зв'язку анімація прогресу буде показувати користувачу весь його шлях з самого початку і до кінця;

- Анімація персонажів – у будь якої компанії є логотип, а іноді у компанії є не тільки логотип, а і персонаж який відображає компанію. Анімація цього персонажа додати у кожен інтерфейс відчуття, що користувач не просто взаємодіє з інтерфейсом, а спілкується з ним через персонажа.

Програми які підтримують роботу з анімацією інтерфейсів: Adobe After Effects, Principle, Invision Studio, Adobe XD, Flinto, Framer, Anima, Marvel, Axure.

Моушн-дизайн – це невід'ємний інструмент для сучасного дизайну і буде залишатись ним. На перший погляд кожному може здатись, що додати анімацію у кожен інтерфейс це дуже складно і невиправдано, але впровадження анімації гармонійно з'єднає весь дизайн і всі його елементи, але слід пам'ятати і використовувати його тільки в потрібних випадках, бо забагато анімацій і рухів зіпсує будь який інтерфейс.

### **Список використаних джерел:**

1. Росс Унгер, Кэролайн Чендлер – UX-дизайн. Практичний посіб. з проектування досвіду взаємодії. – 1. видання: Символ-Плюс. 2011. – 336 с.
2. UX PUB [інтернет ресурс]. – Режим доступу: <https://ux.pub/5-shagov-po-dobavleniyu-moushen-dizayna-v-vashu-dizayn-sistemu/>