

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ АНИМАЦИИ В МОБИЛЬНЫХ И WEB-ИНТЕРФЕЙСАХ

Нестерович Н.Д., студ., Онуфриенко С.Г., ст. преп.

*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В статье рассмотрены вопросы зарождения и развития моушн-дизайна в UX/UI как отдельного вида в сфере дизайна и компьютерной графики, их места и роли в разработке массовых интерфейсов, анимации на сайтах, мобильных приложениях. А также произведено исследование особенностей UX/UI-дизайна, анимации, технологических приемов и методов создания сайтов и мобильных приложений.

Ключевые слова: моушн-дизайн, UX/UI, визуальный контент, компьютерная графика, web-интерфейсы.

В мире существует два основных состояния для любого объекта: состояние покоя и состояние движения. Эволюционно сложилось, что на движущиеся объекты человек обращает намного больше внимания, чем на статичные этой особенностью восприятия пользуются современные дизайнеры, для того, чтобы направлять внимание человека на нужные им самим вещи, подчёркивать достоинства своих продуктов и скрывать их недостатки. Для всего этого в дизайне широко применяется анимация.

Анимация в интерфейсах начала применяться отнюдь не сразу с их появления, причиной тому были технические ограничения сложности реализации анимации на вычислительных машинах со слабыми мощностями. Так же важно отметить, что первые компьютерные анимации были в большей степени научными изысканиями, которые не получили массового распространения и остались за закрытыми дверями исследовательских лабораторий.

В строгом смысле эта анимация являлась исключительно специфической математической операцией по решению математических уравнений, которые в итоге выводились на экран компьютера и создавали своей совокупностью иллюзию движения кошки. Утилитарной функции у такой анимации не было, но схожие методы построения виртуальных изображений продолжились использоваться и в дальнейшем, положив собой основу современной компьютерной графики.

Через некоторое время произошли изменения, когда компьютеры стали выходить на массовый гражданский рынок, создавая новые требования к реализации электронных интерфейсов. Одним из первых примеров использования анимации в массовых интерфейсах были компьютеры «the Lisa», выпущенные на рынок компанией Apple, их цель и особенность была в том, что они были заточены под людей не имевших специфического опыта работы с компьютерами. Благодаря этому их интерфейсы были предельно упрощены и имели в себе большое количество микровзаимодействий, которые подсказывали пользователю что конкретно он сделал и к чему это привело.

Примером таких взаимодействий можно считать шлейф, которые оставляли за собой нажатые иконки. Этот шлейф шел от иконки к окну которое она открывала, упрощая работу с приложением и показывая пользователю что конкретно он делает на экране и какие его действия стали причиной той или иной реакции со стороны программы.

В дальнейшем технологии анимации в пользовательском интерфейсе только развивались и усложнялись, создавая все более глубокие и качественные анимации.

Дизайн в любом своём проявлении это крайне сильно развитая, междисциплинарная сфера деятельности она включает в себя как элементы социальных наук, вроде социологии и психологии, так и строго инженерные и технические знания, вместе с тем, храня в себе большой пласт художественного наследия. UX/UI дизайн в этом плане является ещё более протяженным, так как включает в себя большие пласты из разных сфер дизайна, практики из графического, промышленного, предметного дизайна в нём сочетаются с методами математического анализа, социальных исследований и понимания психологии пользователя. В современном мире дизайн интерфейсов оказывается плотно спаян с моушн-дизайном, отдельной сферы дизайна, которая занимается созданием анимированной графики.

Моушн-дизайн и анимация в UX/UI применяется не только в самих приложениях, но и в

широком спектре продуктов связанных с созданием и презентацией интерфейса:

1. Иконки – упрощенные изображение объектов или действий. Анимируются для добавления в изображение большей информации, а также чтобы подогреть интерес пользователя.

2. Прелоадеры – экраны загрузки приложений или сайтов. Анимируются для того чтобы упростить ожидание пользователя, убрать ощущение зависание программы и чувство слишком долгой загрузки, тем самым повысив конверсию продукта.

3. Микровзаимодействия – это небольшие операции, которые пользователь совершает интуитивно. Анимируются для того чтобы создать более плавный опыт взаимодействия с интерфейсом и упрощения понимания действий со стороны пользователя

4. Видео бэкраунды – фоновые изображения на сайтах, реже в приложениях. Анимируются для того чтобы привлечь внимание пользователя и дать ему большее количество информации в рамках одного элемента дизайна (статичная картинка может дать только одну единицу информации, в то время как даже небольшое видео позволяет дать пользователю намного большее понимание продукта, например статичное изображение человека в наушниках не всегда будет считано как показ наушников, в то время как видеоролик с большим количеством людей, которые носят такие же наушники однозначно будет воспринят как показ продукта)

5. Прототипы – черновая реализация продукта. Анимируется для того чтобы дать заказчику или потребителю возможность провзаимодействовать с продуктом, а также проверить качество продукта.

6. Кейсы – это презентация проекта, выполненного дизайнером, как правило, для личного портфолио. Анимации в кейсах используются для упрощения восприятия, увеличение количества заложенной информации и привлечения внимания со стороны зрителя.

7. Презентации – это презентация проекта для заказчиков. Анимация в презентациях используется с той же целью, что и в кейсах для портфолио.

В строгом смысле, любой продукт, который производится UX/UI-дизайнером может находиться в двух состояниях, это либо уже реализованное и рабочее приложение, либо прототип. О протипах дальше и пойдет речь.

Все прототипы, выполненные в рамках UX/UI-дизайна разделяются на 4 большие группы, по определяющему признаку:

1. Статичные прототипы.
2. Анимации прототипов.
3. Кликабельные прототипы.
4. Прототипы в коде.

Каждый из этих типов прототипов имеет свои плюсы и минусы, а также свой набор программ, в котором их можно создавать.

Статичные прототипы – это стандартные плоские изображения интерфейсов выполненные в формате jpg, png или файле программы в которой выполнялся прототип .psd, .ai .indd, такие прототипы были распространены в 2010-х годах, когда культура работы в веб дизайне была на невысоком уровне развития, и дизайнеры не обращали внимание на качество проработки своих прототипов и их удобства в реализации, попутно с этим в тот период времени было слабо развита техническая составляющая производства сайтов, что частично понижало требования к прототипам.

Анимированные прототипы – это прототипы сайтов выполненные в анимированном формате, вроде gif mp4. Такие прототипы до сих пор в ходу, но они имеют ряд очевидных недостатков, связанных с тем, что они направлены на то чтобы быстро и презентабельно показать прототип в виде небольшого видео.

Кликабельные прототипы – это прототипы выполненные в программах, которые поддерживают функцию прототипирования и позволяют создать базовую интерактивную версию продукта.

Прототипы в коде – это уже реализованные сайты, на которые можно зайти и протестировать в браузере, в значительной степени это уже готовые сайты, которые уже полностью функциональны, но могут дорабатываться в дальнейшем. Большинство прототипов делаются либо с помощью графических редакторов кода (программ, которые визуально выглядят как стандартные графические редакторы, но поддерживают экспорт в виде кода), либо с помощью реального прототипа приложения, выполненного программистом.

Для понимания какие именно анимации используются в UX/UI-дизайне стоит ввести

типологию, в которую сможет попасть большинство стандартных анимаций на сайтах и в мобильных приложениях, а также определить эффективность и контекст использования тех или иных анимаций.

Типы анимаций в UX/UI-дизайне:

1. Анимации для контроля внимания пользователя.
2. Анимации для продвижения пользователя.
3. Анимации для красоты.
4. Анимации для упрощения работы с сайтом.
5. Анимации продающие сайт.
6. Анимации переходов.
7. Всё и сразу.

Исходя из собранной в процессе изучения темы информации, можно сказать то, что в современном UI/UX дизайне огромное значение занимает создание анимации, тем не менее, она не является обязательной для каждого проекта, скорее выполняя роль полезного дополнения, расширяющего удобство и визуальную часть итогового продукта.

Так же стоит отметить иные требования к анимации в веб среде и мобильных приложениях, по сравнению со стандартными аннотациями в мультфильмах или рекламных роликах. Анимации в UI/UX дизайне существенно короче, служат исключительно утилитарным целям и полностью отказываются от большой изобразительности, выполняя свою маленькую функцию, такие ограничения создают два одновременных достоинства и беды для анимации электронных интерфейсов. Это в первую очередь шаблонность и стандартность решений, которые используются в анимациях мобильных интерфейсов, это сильно упрощает процесс разработки, в сравнении с классической или 3д анимацией, где есть место субъективизму и различным мнениям, что растягивает процесс производства. В UI/UX анимации создаются проще и быстрее, по уже заданным шаблонам и правилам. Обратная сторона этого, то что почти всегда создание чего-то уникального это излишество и огромный риск провала для продукта, который вы разрабатываете, за исключением анимаций в продуктах, созданных для того чтобы быть нестандартными и почти не использоваться реальными пользователями.

Список использованных источников

1. Что такое UX/UI дизайн на самом деле? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/321312/>. – Дата доступа: 02.04.2022.
2. History of computer animation [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_computer_animation. – Дата доступа: 02.04.2022.
3. Что такое Моушн Дизайн? Для чего он нужен бизнесу? Как его создать? [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://vc.ru/u/885533-nik-peretiatko/274054-chto-takoe-moushn-dizayn-dlya-chego-on-nuzhen-biznesu-kak-ego-sozdat>. – Дата доступа: 07.04.2022.

УДК 7.067.3

ЛИЦО ПЕРЕМЕН – ОТРАЖЕНИЕ СОЦИАЛЬНЫХ ИЗМЕНЕНИЙ НА ИЛЛЮСТРИРОВАННЫХ ОБЛОЖКАХ МОДНЫХ ИЗДАНИЙ

Бурова М.Д., маг., Григораш А.В., к.и., доц.

*Московский педагогический государственный университет,
г. Москва, Российская Федерация*

Реферат. В статье рассматривается влияние социальных изменений на оформление модных изданий: особенное внимание уделено иллюстрированным обложкам как символу повышенного внимания к происходящей ситуации.

Ключевые слова: модный журнал, гляцевый журнал, глянец, обложка, модное издание, гляцевое издание, иллюстрация, модная иллюстрация, иллюстрированная обложка, социальные изменения.

В представлении многих людей модные и гляцевые журналы – это развлекательные женские издания, которые имеют отдаленное отношение к повседневной жизни. Своей