

## 交互设计师能力模型

[illegible]

## 新人成长计划

[illegible]

# 萤石UED动效设计指南

By UED动效兴趣小组

对于产品的价值：

- 保持过渡/转场的流畅性
- 提供高效的反馈
- 提供有效的引导
- 增强操纵感/真实感
- 为界面提供更多空间（布局方面）
- 增强趣味性

可能有点用的方法/原则:

- 所有元素的出现消失变化都有迹可寻
- 合理利用空间，隐藏没必要的元素
- 利用缓动曲线，符合真实世界的运动规律，是流畅的，不是生硬的
- 为点击等操作提供反馈
- 可利用“屏幕外的空间”扩展
- 从空间上区分元素的层次

常用效果：

1. 渐隐渐显  
效果较轻微
2. 滑入/滑出

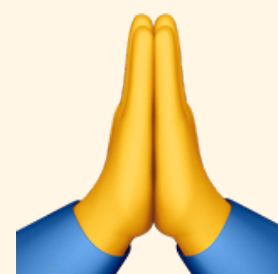
效果较轻微；元素自身形态没有变化，只是显示和隐藏；配合缓动曲线效果会更佳；

- ### 3. 翻转
- 效果较强烈；可以是一个模块的不同状态变化；正反面；更多信息；
- ### 4. 缩放
- 可用于强调，也可用于引导视觉焦点的显示和隐藏；
- ### 5. 扩展
- 从局部到整体的扩展变化，或者反向
- ### 6. 变形

一个元素或模块在同一位置从一种形态变为另一种形态；

备注：以上效果也可叠加使用，例如缩放配合渐隐渐显等

- 一些禁忌：
1. 动效是提高效率，不是降低效率；
  2. 动效是合乎逻辑，不是违背规律；



感谢阅读

13486180283

cutstring@qq.com