



Timur Nurutdinov

Follow

Saving the world. Shaping the world. Creating the world.

Jul 31, 2014 · 2 min read

iOS Guidelines in Russian. Part N°8

Гайдлайны Apple. Перевод.

Анимации

Красивые и уместные анимации делают приложение более отзывчивым. Но также они могут использоваться для того, чтобы:

- Показывать статус определенного действия
- Усиливать чувство непосредственного управления приложением
- Визуализировать ту или иную часть приложения

Не переусердствуйте с анимацией. Иногда использование анимаций приводит к эффекту излишнего погружения в работу приложения. Помните, что анимация не должна быть главенствующим элементом, не должна забирать внимание, которое пользователь готов тратить на контент. Длительные анимации *уменьшают производительность* пользователей.

Используйте анимацию с определенной целью и в рамках определенной задачи. Анимация должна решать поставленную перед ней проблему.

Делайте непрерывную анимацию. Если пользователь проходит через несколько экранов, и они вызывают несколько анимаций, то не прерывайте анимации, а дайте им полностью завершиться. Они должны непрерывно перетекать друг в друга для того, чтобы обеспечить максимально плавную работу вашего приложения. Такие составляющие, как *плавная* прокрутка таблиц, *плавный* переход между экранами, *плавная* смена ориентации устройства, а также отзывчивость других элементов интерфейса—ожидаемые для пользователя вещи, не пренебрегайте ими.

Общие положения для анимаций. В общем случае старайтесь сделать анимацию наиболее приближенной к физическим законам, которые пользователь привык наблюдать в реальном мире. Если объект будет двигаться без ускорения, то это будет выглядеть механически и искусственно, вызывая тем самым внутреннее отторжение пользователя. Пользователи никогда не похвалят ваши правильные анимации, потому что они не будут их замечать (в хорошем смысле), но стоит вам сделать анимацию, которая не будет отвечать внутренним ожиданиям пользователя, ждите огромного количества гневных откликов.

