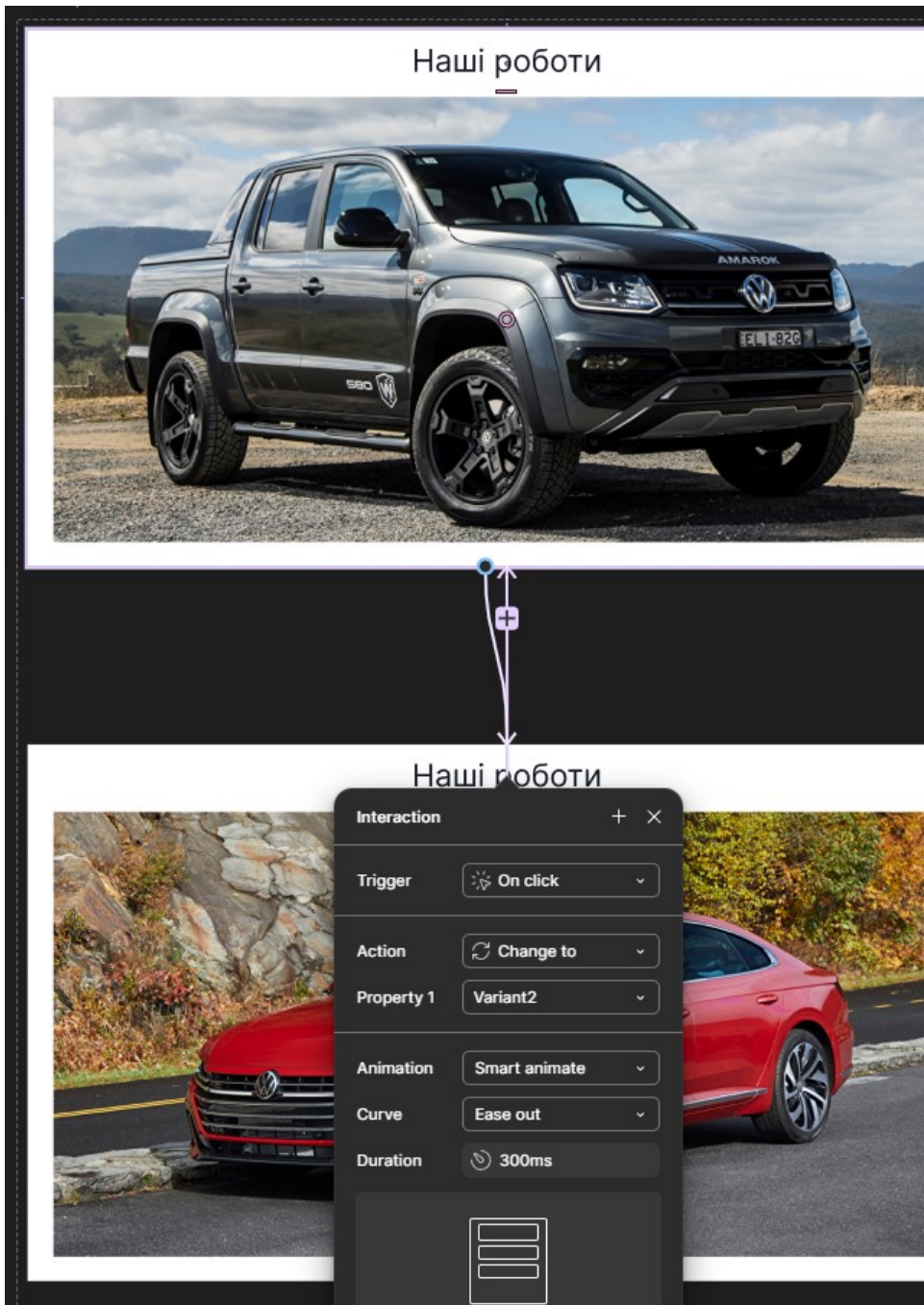


РОЗДІЛ 6. Анімація та мікровзаємодії у Figma

6.1. Основи анімації у Figma

Анімація у Figma — це потужний інструмент, який дозволяє візуалізувати рух і зміну станів інтерфейсу. Вона допомагає зробити дизайн живим, інформативним і більш зрозумілим для користувача. Завдяки анімаціям можна підкреслити ієрархію елементів, показати зв'язки між діями та покращити UX.



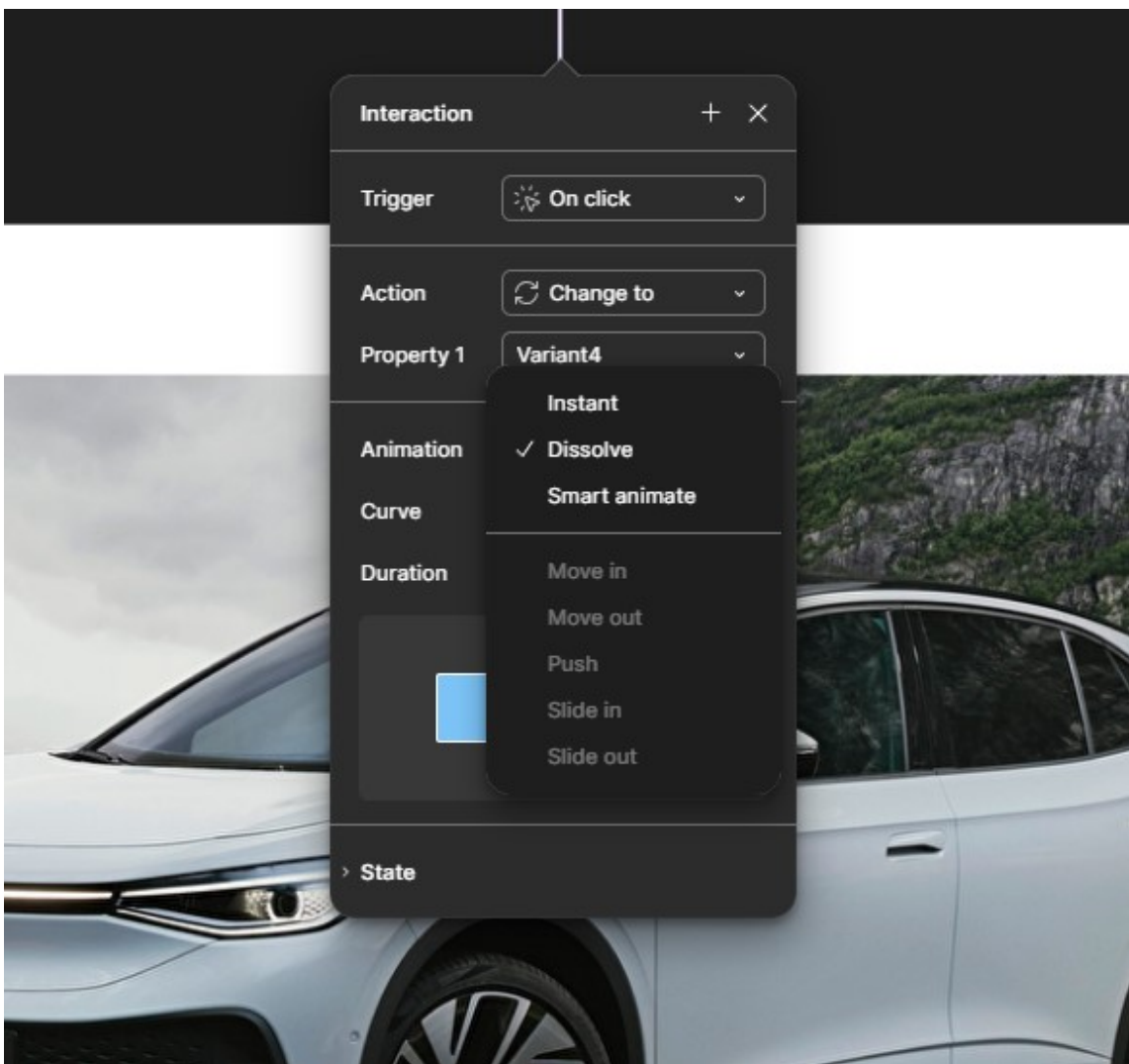
[Ілюстрація 6.1: Приклад анімації переходу між екранами]

6.2. Використання Smart Animate

Smart Animate — це інструмент, який дозволяє створювати плавні переходи між фреймами, автоматично анімуючи зміни властивостей об'єктів. Він працює на основі принципу «matching layers» — якщо шари мають однакові назви у двох фреймах, Figma анімує відмінності між ними.

Покроково:

1. Створіть два фрейми з подібною структурою шарів.
2. Змініть властивість об'єкта (наприклад, розмір, колір, положення).
3. Створіть між ними Interaction через вкладку Prototype.
4. У полі Animation оберіть Smart Animate.
5. Встановіть тривалість (Dissolve) і тип руху (Easi in).



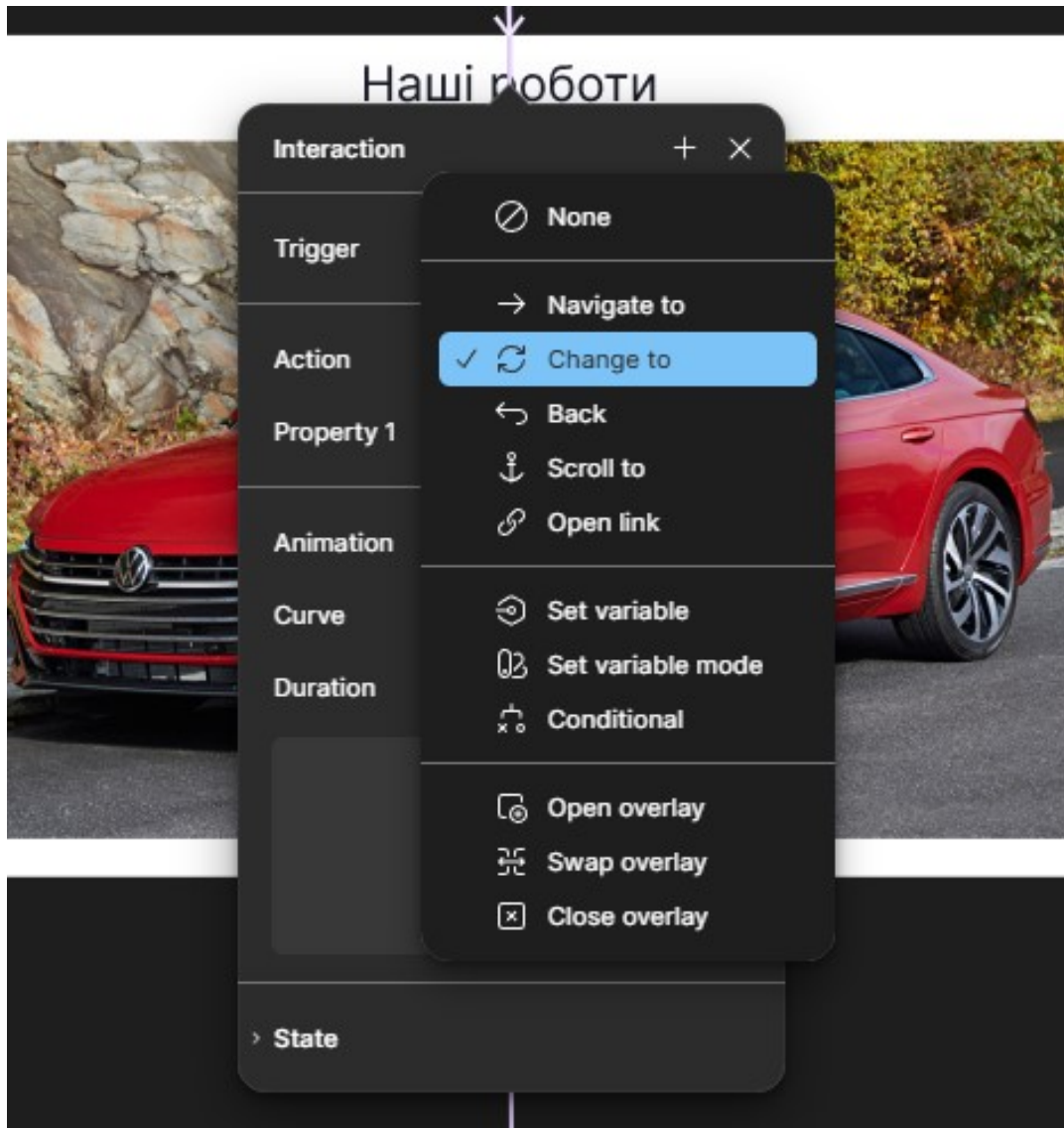
[Ілюстрація 6.2: Панель налаштування Smart Animate у Figma]

6.3. Мікровзаємодії та ефекти станів (Hover, Press, Drag)

Мікровзаємодії — це короткі, локальні анімації, які реагують на дії користувача. Вони роблять інтерфейс більш зрозумілим і приємним у використанні. Типові приклади — зміна кольору кнопки при наведенні курсору або плавне розгортання списку.

Щоб створити ефект Hover:

1. Створіть компонент кнопки та додайте варіанти (Default, Hover, Pressed).
2. У вкладці Prototype створіть Interaction між варіантами: On Hover → Change to Hover.
3. Додайте анімацію Smart Animate.
4. Перейдіть у режим перегляду (Present) для тестування.



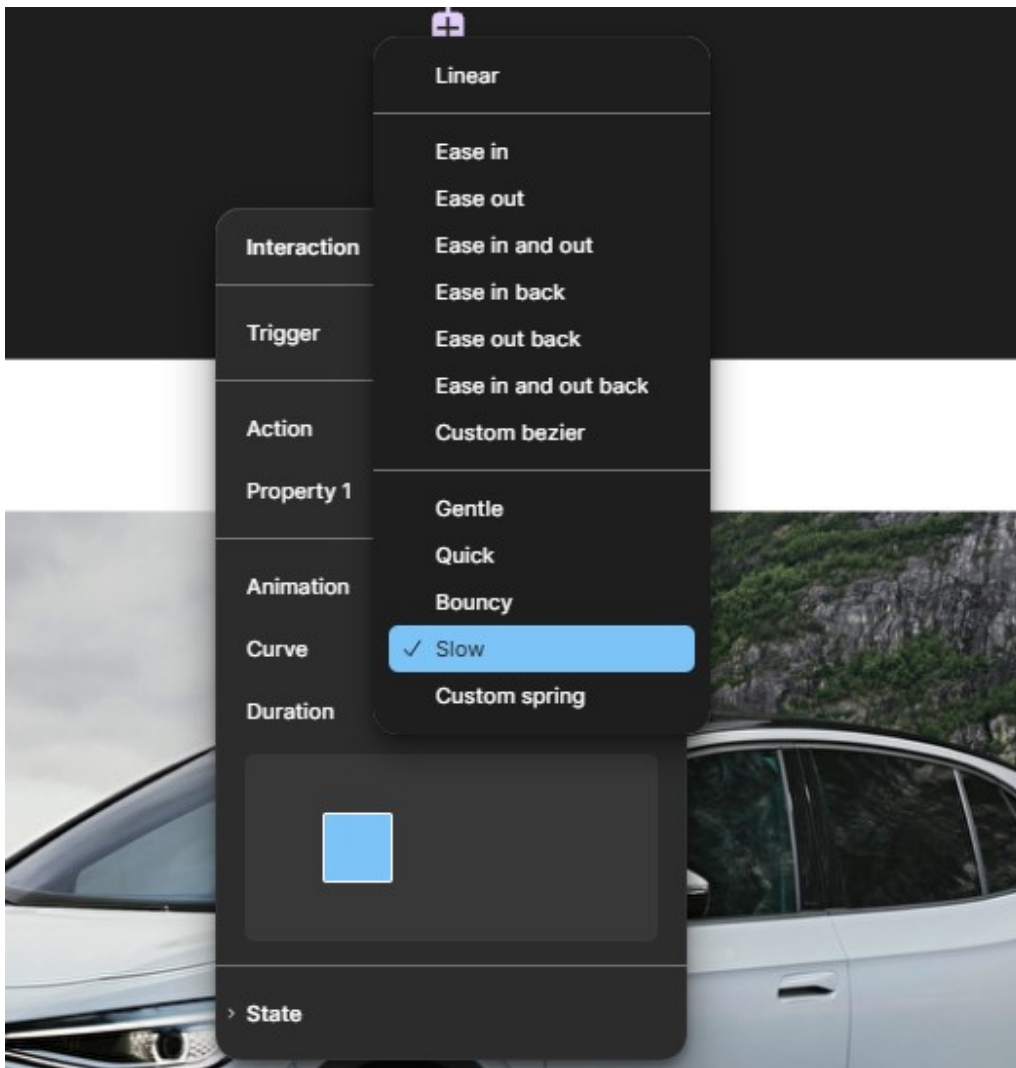
[Ілюстрація 6.3: Приклад анімації Hover для кнопки]

6.4. Таймінг, easing та контроль плавності рухів

Таймінг і крива плавності (Easing) визначають характер руху анімації. Easing дозволяє контролювати, як об'єкт прискорюється або сповільнюється під час руху.

Типи easing:

- Ease In — плавний початок руху.
- Ease Out — плавне завершення руху.
- Ease In and Out — поєднання двох попередніх типів.
- Linear — рівномірний рух без прискорення.



[Ілюстрація 6.4: Криві easing у Figma Animation Settings]

6.5. Анімація компонентів та переходів між екранами

Компоненти у Figma можуть мати кілька станів, між якими можна створювати анімовані переходи. Це дає змогу швидко відтворити поведінку інтерфейсу без дублювання елементів.

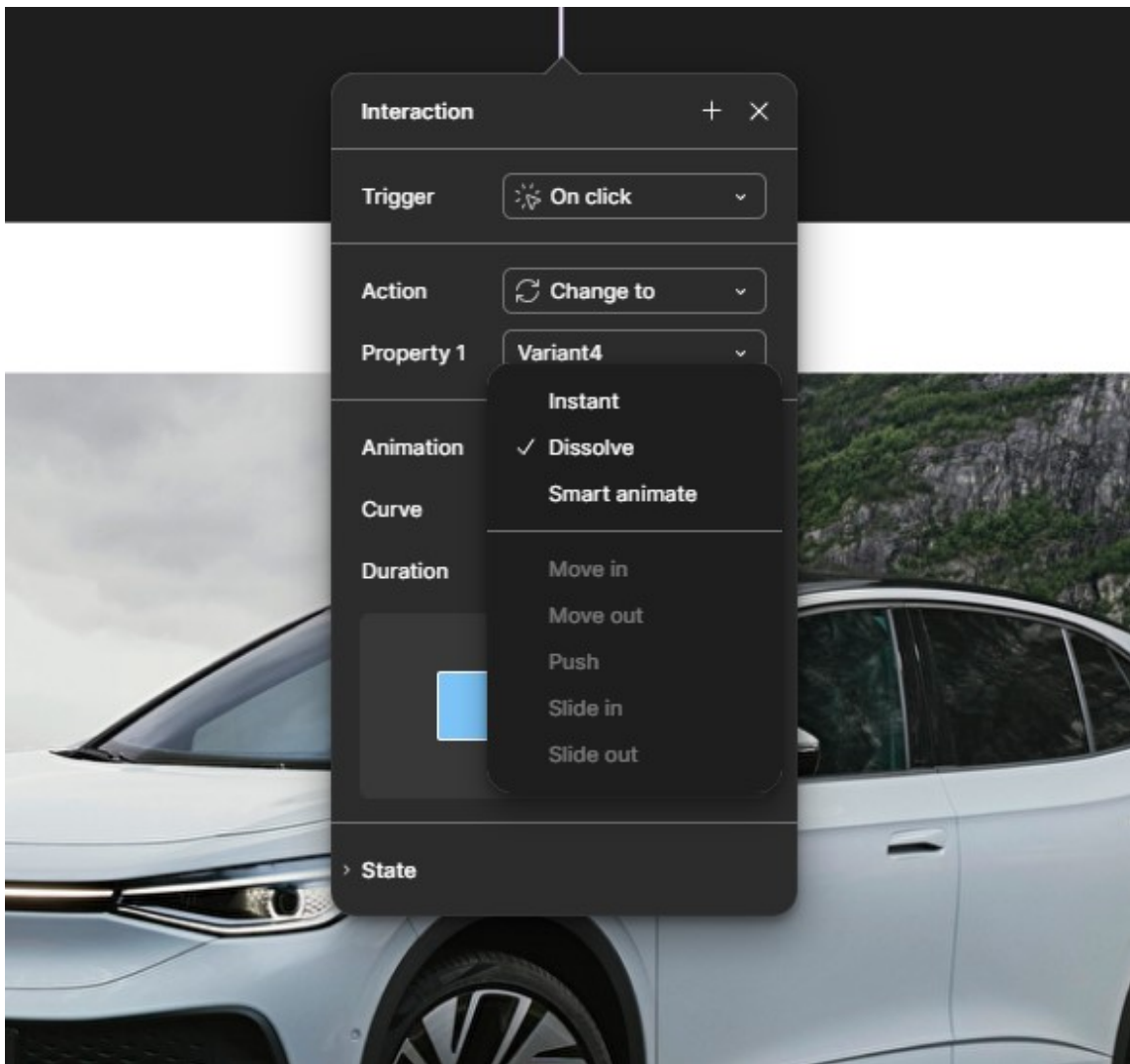
Щоб створити анімацію між станами:

1. Створіть компонент із кількома варіантами (Variants).
2. Встановіть Interaction між варіантами — наприклад, On Click → Change to Pressed.
3. Задайте анімацію Smart Animate.
4. Перейдіть у Present Mode для перегляду результату.

[Ілюстрація 6.5: Анімовані стани кнопки у компоненті]

6.6. Практичне завдання

Завдання: Створіть набір кнопок (Default, Hover, Pressed) і картку товару з ефектом збільшення при наведенні курсору. Використовуйте Smart Animate, щоб забезпечити плавні переходи між станами. Налаштуйте таймінг та easing для кожної взаємодії, щоб досягти природного руху.



[Ілюстрація 6.6: Приклад виконаного завдання з мікроанімаціями]

6.7. Тестові запитання

1. Що таке Smart Animate і як він працює?
2. Як створити ефект Hover у компоненті?
3. Яка різниця між Ease In, Ease Out та Linear?
4. Як протестувати мікровзаємодії у Figma?
5. Для чого використовуються Variants у компонентах?