

## СОЗДАНИЕ ДИЗАЙНА ДЛЯ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ В СТИЛЕ «НЕОМОРФИЗМ»

Туцкая Е.А.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники,  
г. Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель: Гиль С.В. – к.т.н., доцент, доцент кафедры ИКТ

**Аннотация.** Данная работа представляет собой исследование процесса создания дизайна для мобильного приложения в стиле неоморфизма. Рассматриваются основные принципы неоморфного дизайна, методы его реализации и инструменты для воплощения идей в жизнь. Анализируются преимущества и вызовы, связанные с использованием неоморфизма в дизайне мобильных приложений.

**Ключевые слова:** неоморфизм, интерфейс, тени, дизайн, фрейм

**Введение.** В современном мире мобильные приложения становятся все более важным средством взаимодействия с пользователем, и создание привлекательного и функционального дизайна является ключевым аспектом успешности приложения. Неоморфизм (неоморфный дизайн) — это стиль дизайна пользовательского интерфейса, который легко узнается по своему рельефному эффекту: за счет мягких теней от элементов они кажутся выпуклыми или, наоборот, вдавленными. Таким образом, неоморфизм предлагает новые подходы к дизайну, объединяя в себе элементы минимализма, трехмерности и естественности. Этот стиль был в тренде в 2019–2020 годах, на данный момент он уже утратил свою популярность и замещен другими стилями, которые также стремятся к созданию объемных и реалистичных интерфейсов, но с учетом проблем, связанных с неоморфизмом [1].

**Основная часть.** В данной методологии разработки дизайна мобильного приложения, целью является создание интерфейса аудиоплеера в стиле неоморфизма с использованием графического редактора Figma. Процесс начинается с создания нового файла через кнопку «+ Design file», находящуюся в верхнем левом углу главной страницы редактора. После создания нового файла, происходит автоматическое открытие, предоставляя доступ к рабочей области.

Для создания основного фрейма, соответствующего размерам iPhone 14 & 15 Pro Max, используется функционал редактора, позволяющий выбирать необходимые размеры фрейма. Затем, для придания интерфейсу мягкости и современного вида, производится округление углов фрейма с помощью соответствующего инструмента (рисунок 1).

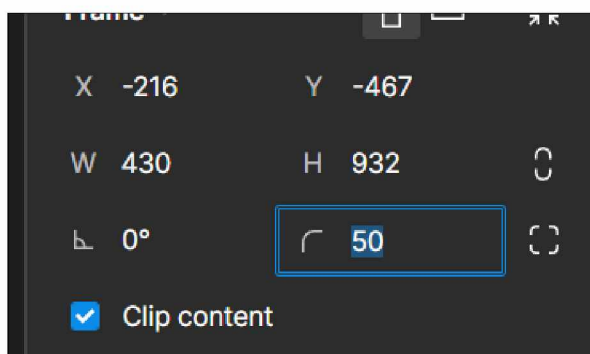


Рисунок 1 – Изменение углов фигуры «Rectangle»

Далее следует изменение фоновой заливки документа через панель «Fill», находящуюся на правой панели инструментов. Для этого выбирается необходимый цвет фона из предложенного спектра.

Для создания основных элементов интерфейса, таких как кнопки управления и индикатор времени воспроизведения, используются базовые фигуры, такие как прямоугольники и эллипсы. После создания каждого элемента, применяются тени и эффекты, которые придают элементам объемность и глубину, что является характерной особенностью неоморфизма (рисунок 2).

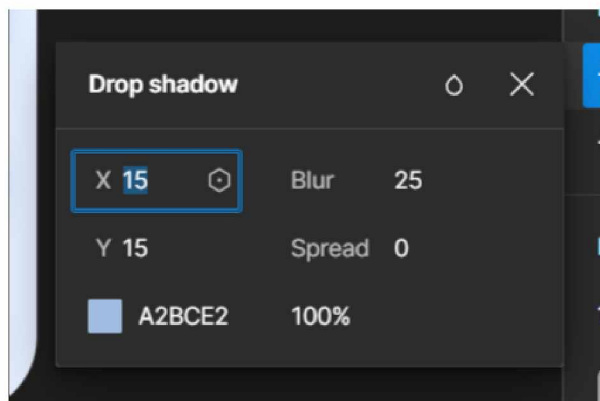


Рисунок 2 – Создание тени

Для отображения информации о проигрываемом треке, такой как название песни и время воспроизведения, используются текстовые элементы. При этом задаются соответствующие параметры шрифта, размера и цвета текста, чтобы обеспечить читаемость и гармоничное взаимодействие с другими элементами интерфейса [2].

Дополнительно, для повышения удобства использования и узнаваемости, создаются иконки для кнопок управления. После создания каждой иконки, применяются стили, которые придают им специфический вид, соответствующий стилистике неоморфизма.

Наконец, для выделения текущего проигрываемого трека, применяется дополнительная заливка цветом и создаются дополнительные элементы, такие как фигура с сопряжением углов и прямоугольник с градиентной заливкой. Это помогает создать эффект «динамического отображения», что способствует улучшению пользовательского опыта и удобства использования мобильного приложения (рисунок 3).

**Заключение.** Создание дизайна мобильного приложения в стиле неоморфизма представляет собой важный этап в разработке современных интерфейсов. Этот стиль обещает улучшить визуальное восприятие и взаимодействие пользователя с приложением, создавая мягкие края, объемные элементы и тени, которые придают интерфейсу глубину и ощущение трехмерности. Однако, несмотря на его потенциальные преимущества, внедрение неоморфизма требует тщательного анализа контекста и аудитории приложения, чтобы убедиться в его соответствии и эффективности. В целом, использование неоморфизма может стать важным шагом в создании современных и привлекательных мобильных интерфейсов, подчеркивая инновационный подход к дизайну и повышая удовлетворенность пользователей. Результаты выполненного исследования могут быть полезны как для профессиональных дизайнеров, так и для разработчиков мобильных приложений, стремящихся создать современный и привлекательный интерфейс для своих продуктов.

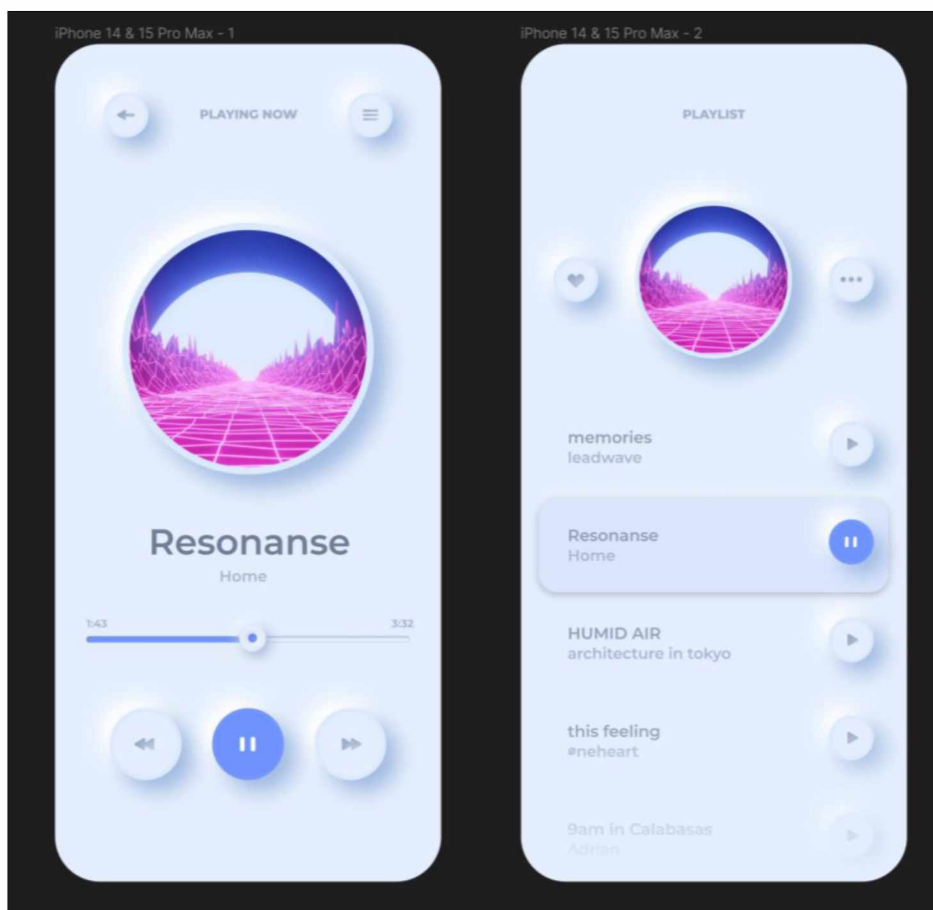


Рисунок 3 – Дизайн для мобильного приложения в стиле «Неоморфизм»

### *Список литературы*

1. Неоморфизм // *Media Contented*. – 22.12.2023.
2. Правила композиции: большой разбор / Мария Золотова // *Skillbox Media*. – 30.10.2023.

UDC 004.93

## **CREATING A DESIGN FOR A MOBILE APPLICATION IN THE STYLE OF «NEOMORPHIC»**

*Tutskaya E.A.*

*Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics, Minsk, Republic of Belarus*

*Gil S.V. – Cand. of Sci., associate professor, associate professor of the department of ECG*

**Annotation.** This work is a study of the process of creating a design for a mobile application in the style of neomorphism. The basic principles of neomorphic design, methods of its implementation and tools for bringing ideas to life are considered. The advantages and challenges associated with the use of neomorphism in the design of mobile applications are analyzed.

**Keywords:** neomorphic, interface, shadows, design, fram