

۱- (سوال میان ترم) : ۸ اصل گسالت (Gestalt Principles) را شرح دهید. سپس برای حرکت از آنها یک مثال مناسب، خارج از نمونه های کتاب با توضیح مناسب و قابل فهم ارائه دهید.

- اصل ۱: مجاورت : به ما می گوید که فاصله فضایی بین اشیاء یک نمایش (مفهومی) در دیدگاه ما که جلوه می دهد. دریا اشیاء نزدیک تر، دسته بندی شده اند، تأثیر می گذارد. اشیاء که نزدیک تر به یکدیگرند، به صورت گروهی ظاهر می شوند و آنها را که از یکدیگر دور تر اند، اینگونه نیستند. اصل مجاورت نسبت مشخصی با فروعی یا لایه ای بین کنترل یا شکل داده در نرم افزار، در سایت ها و مقالات الکترونیکی دارد. طراحان معمولاً گروه های کنترل روی صفحه واحد می کنند و داده ها را به صورت بسته شده در جعبه های گروهی یا به صورت ترادادان خط جدا کننده میان گروه ها نمایش می دهد. بهرحال، با توجه به این اصل، گزینه های روی صفحه نمایش می توانند به سادگی به صورت تصویری به صورت نزدیک یکدیگر قرار دادن گروه بندی شوند. به نسبت دیگر کنترل ها، بدون گروه بندی شدن یا برزهای واضح. بسیاری از طراحان برای ماهر، این روش را برای کاهش درجه سختی بصری و اندازه گذاری یک رابط کاربری، پیشنهاد می کنند. بااینکه اگر کنترل ها به دست فاصله گذاری شده باشند، مردم دچار مشکل درک آنها به عنوان مرتبط بهر نشان خواهند شد و چنین باعث سخت شدن نرم افزار برای یادگیری آن می شود.

- اصل ۲: شباهت : عامل دیگری که در درک ما گروه بندی تأثیر می گذارد، در این اصل بیان شده است که اشیاء که شبیه یکدیگر هستند به صورت گروه ظاهر می شوند، و ما می اشیاء دیگر نیز بر اینند. تنظیمات صفحه دایالوگ Mac OS (اصل ۱ و ۲) برای انتقال گروه بندی ها استفاده می کنند. مشابهها، قسمت های متن در یک نرم افزار وب سایت Elsevier به صورت یک گروه بندی با لای ۸ عدد قسمت برای اسم و آدرس، یک گروه از ۳ قسمت برای شماره تلفن و ۲ قسمت متن ساده شکل بندی و طراحی شده است. ۴ مهر است به اضافه قسمت داده بودن، در صورتی که قسمت های گروه بندی متن یکسانند. به عقیده ما، درجست ها (عناوین) خیلی دورتر از فیلدها شباهت دارند که به نظر مرتبط آنها نشان دهد.

- اصل ۳: یونیت یا استوار : علاوه بر دو اصل قبل، یک عنصر مهم مرتبط با نمایش اشیاء در گروه ها، فیلد اصل گسالت، قابل سیستم بصری ما برای حل ابهام یا پر کردن اطلاعات کم شده به نحوی که کل شیء درک شود را توصیف می کند. اولین این گونه اصل ها، اصل استوار است که می گویند درک بصری ما برای دیدن درک اشکال بنابرین است یعنی قطعات از هم گسسته. یک مثال مشهور که استفاده از اصل استوار در طراحی رابط کاربری، لگوی IBM است. این لگو توسط اصل دیگرهای آیس جدا از هم و در ضمن حال کاملاً واضح نیست. به سادگی شامل ۳ حرف بزرگ است، به گونه ای که با یکدیگر از یکدیگر جدا شده و به سادگی به هم نمی پیوندند. با اینکه نمایش رنگ های مختلف روی هر حرف یک دسته بصری به طور کامل در دست ما که یک لگو به عنوان یک شیء استوار می بینیم، اما سلفه انتقال یک رنگ کاملاً متعارف قطعاً درک ما را تا حدودی کمزور می کند.

- اصل ۴: بخانه دادن : مرتبط به اصل ۳، اصل خانه دادن است که می گوید سیستم خبری ما به طور خودکار  
می کند تا اشکال باز را ببیند تا به صورت یک شی کل در یک ثور تا صفحات از هم گسسته.  
نظام خبری ما به طور قوی ای بر پایه ی دیدن اشکال به گونه ای که حق فضای جایی را به صورت یک شی کامل  
تفسیر کند. پایه ی کلی شده است. این اصل معمولاً در GUI ها الصاق می شود. تنها شاخ دادن یک شی کل  
در نوشته های دیگر نیستن که می است که کاربر در یک شی کل را داشته باشد.

- اصل ۵: تقارن : عامل سوم درباره تمایل ما برای دیدن اشیا در این اصل است. به ما می گوید که ما تقارن  
داریم محدوده های پیچیده را تجربه کنیم به صورتی که به یکدیگر را انعکاس دهد. داده های زمینه خبری ما معمولاً این لایه  
برداشت ممکنه ندارد، اما به طور خودکار داده ها را تا حد ممکن ساده شود و تقارن مرتب و ترحیم می کند.  
به گرافیک های جایی و صفحات کامپیوتری، تکنیکی نظام خبری ما به اصل تقارن می تواند مورد استفاده قرار گیرد تا  
اشکال سه بعدی در یک صفحه دو بعدی را نمایش دهد. این می تواند در یک لایه خبری توضیحی برای Paul Thagard  
وضوح در افکار و اعمال در در نمایش یک جلوه شهری دیده شود.

- اصل ۶: یکپارچگی : این اصل به ما می گوید که ذهن ما میدان دید ما را قسمت بندی می کند به یکپارچه ها  
(در جلوه زمینه) و زمینه (سین زمینه) جلوه زمینه شامل عناصر یک منظره که شی، مرکز توجه ما هستند است و سین زمینه  
هر چند دیگر شامل می شود.  
زمینه / یکپارچه سین می کند که تجربه کنندن نظام خبری ما به زمینه و یکپارچه تحت تأثیر ویژگی های منظره قرار می گیرد.  
به هر حال، درک ما از یکپارچه در مقابل زمینه به طور کامل توسط ویژگی های محدوده سین نمی شود. این به  
تجزیه و تفکیک ناظر شکل دارد. هنرمند آلمانی M.C. Escher این دیدگاه را برای تهیه نقادین مهم که یکپارچه و زمینه  
نمایشان را عوض می کنند همانگونه که ما توجهمان را تغییر می دهیم، استخراج می کند.

در رابط کاربری و طراحی وب، زمینه / یکپارچه معمولاً برای ترسیم دادن سین زمینه تعامل - محرک کننده است محتوای اصلی  
نمایش داده شده استفاده می شود. سین زمینه می تواند اطلاعات را انتقال دهد یا می تواند یک Theme، برند، یا هویت  
بازی ترجمه محتوا بشود. یکپارچه / زمینه معمولاً برای اطلاعات pop-up شده روی محتوای دیگر استفاده می  
شود که قبل از یکپارچه (مرکز توجه کاربر) موقتاً بود، سین زمینه اطلاعات جدید می شود، که به صورت جلوه زمینه  
یکپارچه جدید نمایش می دهد. این روش معمولاً از جا بک لین کردن اطلاعات قدیمی با اطلاعات جدید بهر است، و  
این محتوای تازین می کند که مردم به جلوه کرد جهت دار باشند تا توجه به مکان نشان در تعامل.

- اصل ۷: مدرک : این اصل درباره حرکت اشیاء است. این اصل با چهار حرکت در شباهت  
مرتبط است. این اصل بر روی اینکه آیا ما اشیاء را گروهی یک می کنیم یا نه. این اصل می گوید اشیاء که یکدیگر  
حرکت می کنند به صورت گروهی یا مرتبط در یک می شود.  
محرک عادی در عینی، نشین ها برای نشان دادن ارتباط بین موجودیت ها استفاده می شوند.

۱۱ اصل ۸: ترکیب شدن (البته که در جلوه‌های دنیای حقیقی، اصل کسالت در مجموع کارها حاصل گردیده است). مثال: در صفحه نمایش MacOS معمولی، معمولاً نشان از ۹ یا ۱۰ اصل ذکر شده اینجا خواهی دید. بعد از سر نوشتن این، مجاورت، قشام، استوار، ستن، تقابل و تکرار افزیده. در یک صفحه نمایش دکمه‌های معمولی سر نوشت مشترک وقتی استفاده می‌شود که کار بر چند فایل یا فولدر را انتخاب می‌کنند. به صورت خودی روی یک فایل عمل می‌کند.

مثال مورد ۱: برای مثال در قسمت Task Manager سیستم عامل Windows و Task ها برین صورت در زیر یکدیگر قرار گرفته اند، باینرها در اکثر برنامه های نفسی، این قبیل مثالها را می‌توان تنظیم ساعت مکان در هنگام نصب یک OS.

مثال مورد ۲: این مثال را در هنگام Sign up کردن در اکثر سایت ها با ساحتین Email ها می‌بینیم به این صورت که اکثر فیلدهای اطلاعاتی (که فاحشی مشابه دارند) در کنار یا مجاورت هم دیگر قرار دارند.

مثال مورد ۳: اشکال مختلفی در اینترنت برای این مثال است اما برای مثال گوگل شرکت Universal از این اصل پیروی می‌کند. علاوه بر آن، اکثر Music Player ها که کنترل لغزشی برای کنترل تنظیمات موسیقی استفاده می‌کنند.

مثال مورد ۴: مانند مثال کتاب، ما اشکال قرمز را به صورتی طراحی کنیم که در کنار هم قرار گرفتن آنها یک سیگنال را در دسترس بگذارد. در مثال فضای کامپیوتری، ممکن است آیکون‌هایی را بنویسیم که چند آیکون بسیار به صورت سه بعدی به یکدیگر انداخته و در فضای ما قرار می‌دهند. این کار به صورت یک آیکون به اشتباه می‌گردد.

مثال مورد ۵: اشکال بسیار زیادی هستند که اینگونه اند: رند، Fendi، لگوی برند Channel، لگوی Marc Donalds، در مورد فضای کامپیوتری شاید بتوان لگوی Google، Adobe Acrobat، مثال از واقعی، Shere،

بهترین مثال درین مورد شاید لگوی Chrome باشد. لگوی AnyDesk

مثال مورد ۶: مصروف ترین مثال در جهان، Rubin Vase است که همین سنون کند به یکدیگر است که به گونه ای ایجاد طراحی شده است که درین سنون ها شبیه یک انسان جلوه می‌دهد. در مورد مثال درون کامپیوتری، اکثر چیزهایی که 2-D (دو بعدی) اضافه می‌شوند مثلاً درین رانده های 3D Max یا After Effects. معمولاً فضا را آنها را 3D می‌کنند.

مثال مورد ۷: معروف ترین مثالها در جهان واقعی، کوچ پرندگان، یکدیگر، باغچه ها، اسکادران فضاها است. در فضای کامپیوتر

۸. مثال مورد ۸: بهترین مثال در فضای کامپیوتر، کشیدن خالهای انتخاب شده بصورت همزمان از یک مکان به مکان دیگری در فضای کامپیوتر است.