

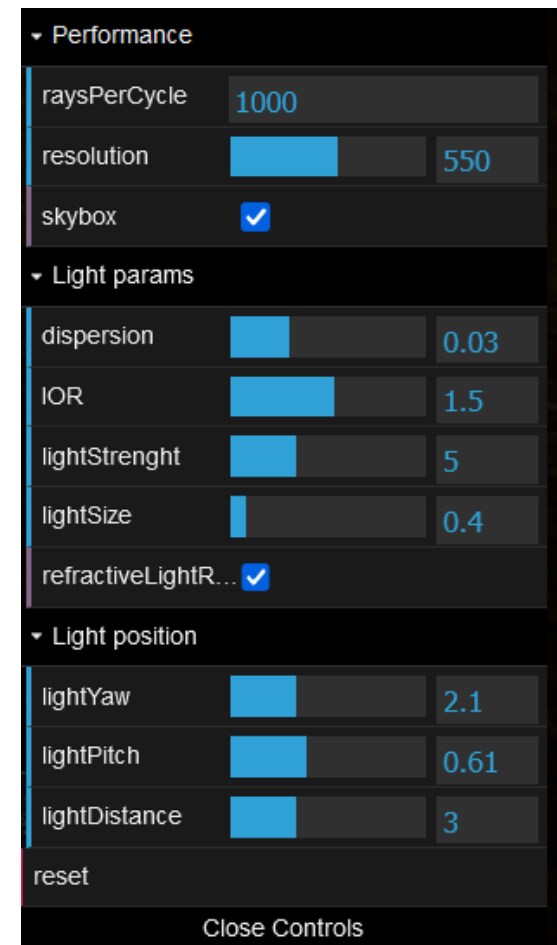


Utjecaj kontrola na korisničko iskustvo

Izjave i promatranja s postojećih rješenja

- Primijetila je komande i igrala se s njima, no nije primjećivala njihov učinak pa je brzo odustala istraživati. - PN
- Razumije kako koristiti kotrole, no nije joj jasno čemu služe, ali misli da se dodaje boja - IŠ
- Odmah primjećuje komande, i svjesna je da su neki parametri -AB
- Voljela bi bolje vidjeti promjene kada koristi kontrole i mijenja parametre - AB

Svi ispitanicu su primijetili kontrole na nekim prikazima modela, no 3/5 su s bili samopouzdana u potpunosti koristiti iste. Najveći problem je kada model nije responzivan zbog težine renderiranja, što utječe na rad ostalih funkcionalnosti na stranici, kao što su kontrole.



press **o** or **p** to change focal length
press **k** or **l** to change bokeh strength
press **n** or **m** to change bokeh falloff
press **y** to change falloff equation
press **u** to change bokeh preset

Zaključak

Dodatne kontrole, iako ne bi trebale biti omogućene u svakoj situaciji, mogu biti zanimljivi novitet koji povećava interaktivnost sa scenama i objektima. Moraju biti jasno naznačene ili se korisnici teško snalaze, a dodatno može otežati i preveliki broj ponuđenih opcija.

Mogući koraci

Pretpostavka je da bi se mogao postići veći efekt s što manjim brojem kontrola, ali da imaju drastičniji utjecaj na parametre scene.