ЛЕКЦИЯ 8 ГРАФИЧЕН ДИЗАЙН

По материали от Georgia College of Tech Computing

Съдържание

- Принципи
- Примери
- □ Текстово оформление
- Цветове
- □ Икони

Графичен Дизайн

- Тази част от интерфейса, която е свързана с неговото естетическо възприемане
- □ Първото впечатление на потребителя
- Формира общ първоначален отпечатък в съзнанието на потребителя
- Отговорен за настроението и мотивацията на потребителя да използва интерфейса

Принципи на графичния дизайн

- Естетически предпочитания:
 - □ Минимум визуални компоненти
 - По-малкото е повече
 - □ Изчистен и добре организиран













Принципи на графичния дизайн

- Метафори
- Яснота
- □ Последователност
- Подреденост
- Преливане
- Контраст

Метафори

- Свързване на визуални елементи от графичното представяне с добре известни факти и образи
 - Бюро като метафора на работна площ
 - Количка за пазаруване като метафора на поръчки в Уеб магазин



Реклама на мобилно приложение за виртуално пазаруване

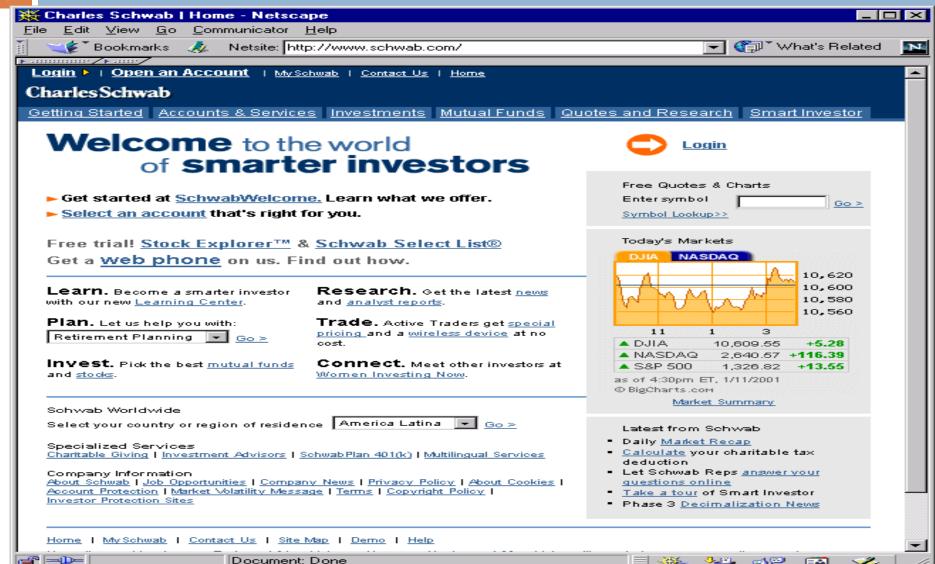
Яснота

- Зад всеки елемент от интерфейса да има ясна причина за неговото присъствие
 - □ Тази причина трябва да е ясна и на потребителя

По-малкото е повече

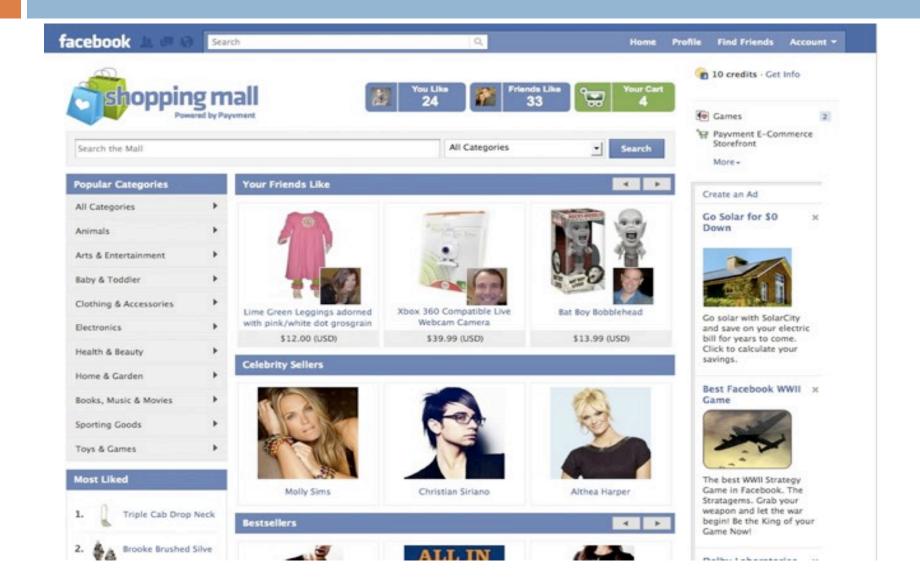
Яснота

- □ Светло пространство
 - □ Води очите
 - □ Използва се за гарантиране на симетрия и баланс
 - □ Засилва въздействието на посланията
 - Позволява на окото да почине между различните действия и активности
 - Допринася за простота, елегантност, класика, изтънченост



Document: Done

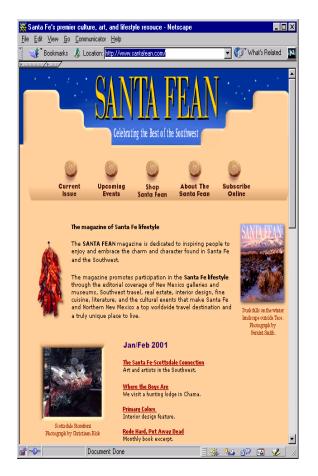
Друг пример



Последователност

- При използването на цветове, изображения, икони, текст, подредба, ...
- Както в рамките на един екран, така и между различните екрани
- Свързването с метафори да се следва навсякъде

- Софтуера за създаване на интерфейси обикновено съдържа "златни правила"
 - □ Използвайте ги







Главна страница

Страница 1

Страница 2

- □ Да отчита начина на четене и писане
 - В нашия свят: отгоре надолу, от ляво на дясно

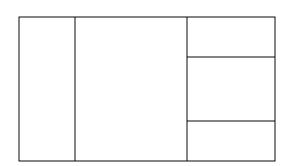


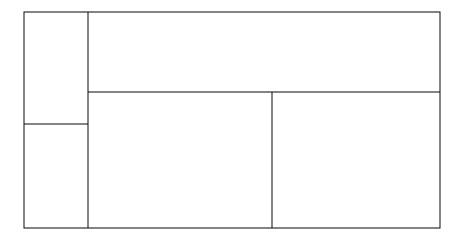
 Това позволява на окото по-лесно да открива всички детайли

- Решетки
 - (Скрити) хоризонтални и вертикални линии позволяващи да се намират лесно компонентите от интерфейса в графичните прозорци
 - □ Подравняват свързани компоненти
 - □ Свързват елементи логически

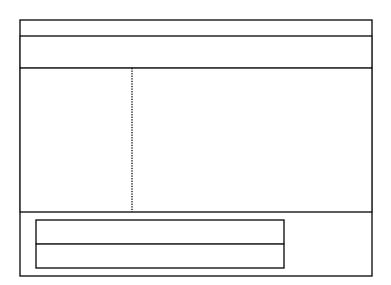
 Намаляват броя на контролни елементи и елиминират безпорядъка

□ Различни схеми на решетки









□ Ляво, център, или дясно

Текст с Текст Текст с лява който е дясна подредба центриран подредба

- □ Изберете един стил и го използвайте навсякъде
- □ Повечето хора предпочитат центриране
 - Няма правило, центрирането носи спокойствие и се приема за по-формален стил

Свързване

- Елементи които са близко предполагат сходство между тях
- □ Отдалечеността предполага липса на връзки

Време

Време:

Име	
Адрес 1	_
Адрес 2	
Град	
Област	
Тел.	
Факс	

Име	
Адрес 1 Адрес 2 Град Област	
Тел. Факс	

14	
Име	
Адрес 1 Адрес 2 Град Област	
Тел. Факс	

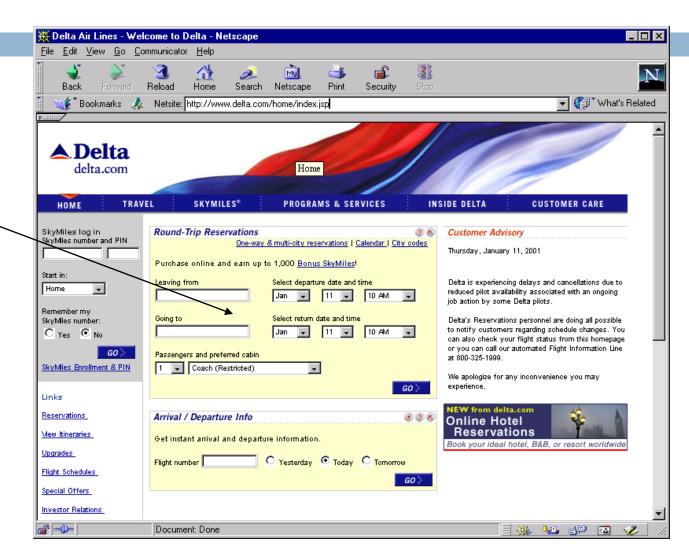
Контраст

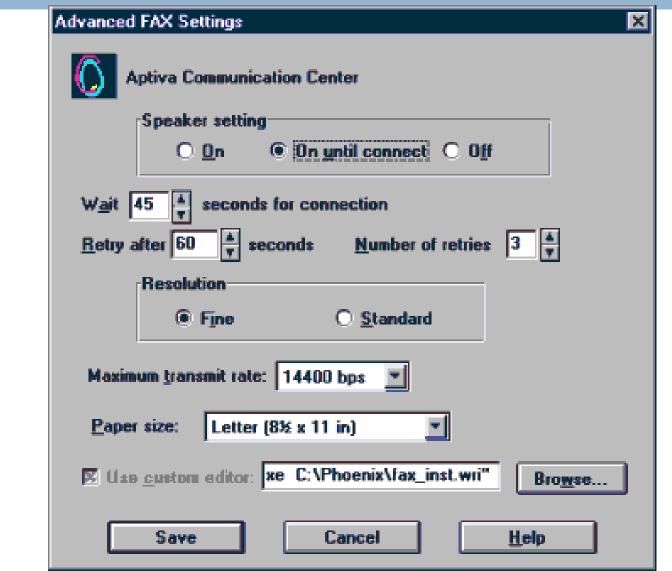
- Привлича вниманието
- Управлява погледа при преглеждане на интерфейса
- □ Подходящ за бегло преглеждане
- Използва се за фокусиране върху елементи или за добавяне на динамика в интерфейса
- Може да се използва за разграничаване между активните елементи за управление

Контраст

- Използва се за изтъкване на най-важните елементи от интерфейса
 - □ Позволява им да доминират
- Във всеки екран определете кои са най-важните елементи и ги отличете
- Използвайте геометрични свойства за редуване между активните елементи

Важен елемент





Хаотичност

Form Title (appears above URL in mos	t browsers and is used by WWW search	Backgound Color:	
Q&D Software Development Order Desk		FFFBF0	
Form Heading (appears at top of Web page in bold type)		Text Color:	
Q&D Software Development Order Desk	▼ Center	000080	
E-Mail respones to (will not appear on	Alternate (for mailto forms only)	Background Graphic	
dversch@q-d.com			
Text to appear in Submit button	Text to appear in Reset button	O Mailto	
Send Order	Clear Form	© ngi	
Scrolling Status Bar Message (max length = 200 characters)			
****WebMania 1.5b with Image Map Wizard is here!!***			
KK Prev Tab		Next Tab >>	

Визуален шум



Прекалено използване на 3D ефекти

Пестеливо използване на визуални елементи

- □ По-малкото е повече
- Да се избягват ограничители и дебели линии, както и граници на секции (да се ползват светли пространства като разделител)
- Да се избягва претрупването с графични елементи
- Да се минимизира броя на използваните цветове

Използване на ефекти

- Премигване
 - Добро за привличане на вниманието, но да се използва МНОГО рядко
- □ Смяна на цветове, удебеляване
 - □ Добри за открояване на елементи
 - □ Да се използва МНОГО рядко

Текстово оформление

- Буквите и символите трябва да се забелязват и разпознават лесно
 - □ Да се избягва тежко използване на главни букви
 - Изследванията показват, че смесеното използване на големи и малки букви подпомага бързо четене

HOW MUCH FUN IS IT
TO READ ALL THIS TEXT
WHEN IT'S ALL IN
CAPITALS AND YOU
NEVER GET A REST

How much fun is it to read all this text when it's all in capitals and you never get a rest

Текстово оформление

- Четивност
 - □ Колко лесно се чете и разпознава голям обем текст
- Четливост
 - □ Колко лесно може да се разпознае кратък текст
- □ Шрифт
 - □ Вид на изображенията на буквите (серифни, ...)
 - □ Размер на точките кегъл
 - □ Начин на показване (наклонен, удебелен и др.)

Пример за нечетим текст

Whenever your local SMS Administrator sends you an actual software Package, the SMS Package Command Manager will appear (usually at network logon time) displaying the available Package(s). The following screenshots display scenes similar to what you will see when you receive an actual SMS Package.

To start the demonstration, elich the "OLI OK HER<u>OLI Consistents</u>e Altion of the screen.

Текстово изображение

- □ Серифни шрифтове яснота
- Сан серифни шрифтове четливост
 - (и двата са с променливи разстояния между буквите)

□ Шрифтове за печат (monospace)

Примери за конкретни шрифтове

- Serif
 - Times, Bookman

- Sans serif
 - Tahoma, Arial

- Decorative
 - □ Comic Sans

- Script
 - Script

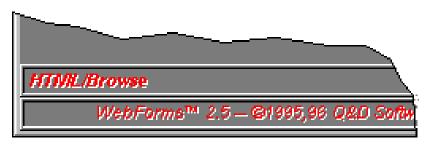
- Monspaced
 - □ Courier, Lucida

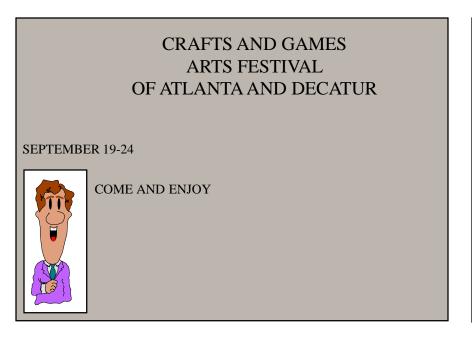
Текстово изображение

- Правила
 - Serif се използва за дълги разширени текстове, Sans serif за заглавия
 - □ Да се използват 1-2 шрифта (максимум 3)
 - Използването на нормален, наклонен и удебелен шрифт се допуска
 - Никога да не се използва наклонен и удебелен шрифт с главни букви за голям обем от текст
 - □ Да се използват размери максимум 1-3 point sizes
 - Да се внимава за съчетаването на текста с цвета на фона

Още примери за грешки









Кой е добрия пример?

Цвят

- Хората виждат чрез цветови модел базиран на отражения
 - Светлината се отразява от повърхността на предметите към очите ни—Свойствата на тази повърхност формират цвета който виждаме
 - □ Прилага се при принтерите
- Цветовете в дисплеите следват друг модел този на излъчването (на светлина)

Цвят

- Един от типичните начини е с модела RGB
 - Всеки цвят се моделира чрез три основни: червен (Red), зелен (Green), син (Blue), чрез посочване на числов аргумент в интервала 0-255 за всеки от тези три основни цвята

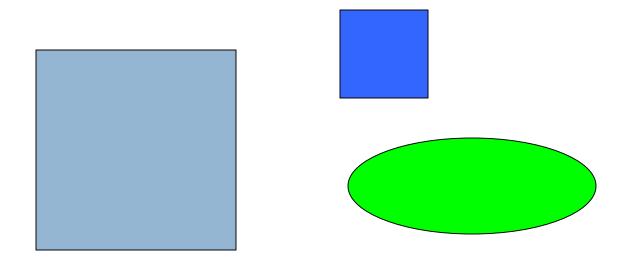
R: 170 G:43 B: 211

Други модели за цветове - HSV

- Ние (нюанс)
 - □ Степен на обагреност на основния цвят
- Saturation (наситеност)
 - Относителна чистота, яркост или интензитет на цвета
- Value (стойност)
 - □ Степен на светлост или затъмнение на цвета

Цвят

 Да се използва само с определена цел, а не просто за да има цвят



- Цветни изображения да се показват върху черен фон
- Да се избира светъл шрифт за писане на фона (бял, изпъкващо зелен, ...)
- □ Да се избягват кафяв и зелен цвят за фон
- Цветовете на шрифтовете за писане върху фона да контрастират едновременно по нюанс и по яркост с цветовете на фоновото изображение

- Цветовете да се използват умерено да се проектира в черно/бяло и да се добавя цвят само където е нужно
- Цветовете се използват за привличане на внимание, съобщи нещо важно, да се покаже състояние, да се създаде връзка
- Да се избягва използването на цветове по начин който не е свързан с конкретни дейности

- □ Цветовете са подходящи при търсене
- □ Не използвайте цветове в следните случаи
 - □ Потребители далтонисти
 - □ Черно-бели монитори
- Подробно задаване на атрибутите на цветовете повишава бързодействието
- Последователност при асоциирането на цветове със задачи, дейности и култури

- Ограничете се до 8 различни цвята (по-добре 4)
- Избягвайте използването на ярко син цвят за текст или малки тънки линии
- Използвайте цвят върху сив или черно бял фон, или черно-бяло върху цветен фон
- За задаване на различност, използвайте високо контрастни цветове (или обратното)

Цветови асоциации

- Червен
 - □ горещ, агресивен, чувствен, внимание
- □ Розов
 - жена, мил, сладък, харесвам
- Оранжев
 - есен, топлина, желание, доминиране
- □ Син
 - мъж, здраве, сила, знание

- 🗆 Жълт
 - радост, щастие, слънце, внимание
- □ Кафяв
 - Топло, земя, есен, грапавост, мръсно
- □ Зелен
 - тучен, пасторален, завист, амбиция
- Пурпурен
 - кралски, изтънчен, тъга, романтика

Комбиниране на цветове

 Графичните дизайнери често използват палети от 4 или 5 цвята



Дизайн на икони

Основни задачи и цели:

- Да се представи обект или действие по познат и разпознаваем за потребителя начин
- Да се ограничи броя на различните икони
- □ Иконите да се разграничават видимо от фона

Дизайн на икони

- Избраната икона трябва да е ясно видима и лесно да се разграничава когато около нея има неизбрани икони
- □ Всяка икона трябва да е лесно различима
- Всички икони трябва да образуват хармонично семейство от сходни но различими обекти
- Да се избягват излишните детайли при съставянето на иконите

Дизайн на икони





Всяка икона се допълва с уникален текстов етикет

Какво остава

- Консултации по проектите при асистентите по време на упражнения, или в кабинет 213
- Определяне на дати за предварителни защити на проекти – последните седмици в часовете за упражнения или в часовете за лекции
- Последни задания в Мудъл
- □ Изпит