

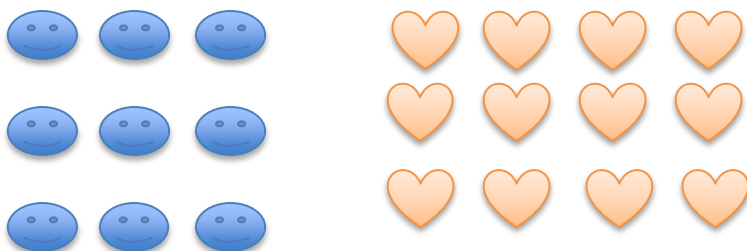
اصل اول: مجاورت

اصل گشتالت به این موضوع اشاره دارد که فاصله نسبی بین اشیاء در نمایشگر بر درک ما از اینکه چگونه اشیاء در زیر گروه ها سازمان یافته اند، تأثیر می گذارد.

اشیایی که نزدیک به هم هستند تفکیک شده به نظر میرسند نسبت به اشیایی که از یکدیگر فاصله دارند . طراحان رابط کاربری معمولاً مجموعه ای از کنترل ها و داده های روی صفحه نمایش را با ، نمایش آن ها به صورت گروهی یا با استفاده از خط جدا کننده تفکیک می کنند.

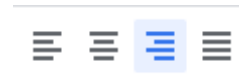
با این حال ، مطابق با اصل مجاورت ، موارد مرتبط موجود در یک نمایشگر را می توانیم به سادگی با فاصله دادن آنها از سایر کنترل ها و داده ها ، بدون گروه بندی یا خط های جدا کننده ، گروه بندی کنیم . بسیاری از کارشناسان طراحی گرافیک این روش را برای کاهش شلوغی بصری در یک رابط کاربر توصیه می کنند .

برعکس ، اگر کنترل و داده های مرتبط از هم فاصله زیادی داشته باشند ، مردم در درک ارتباط با آنها با مشکل روبرو می شوند و یادگیری نرم افزار را دشوارتر می کند.



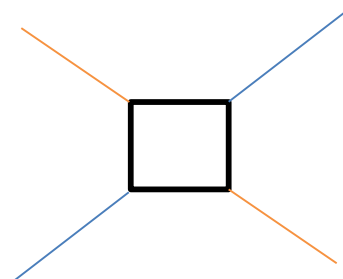
اصل دوم: تشابه

در این اصل اشیایی که شباهت زیادی بهم دارند در یک گروه قرار می گیرند.مانند :



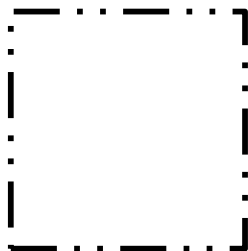
اصل سوم: پیوستگی

این اصل به این موضوع اشاره دارد که گرایش سیستم بصری ما به نحوی است که ، برای حل ابهام یا پر کردن داده های از دست رفته ، کل اشیاء را سعی می کند درک کند.



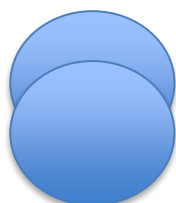
اصل چهارم : بسته شدن

در رابطه با اصل پیوستگی ، اصل بسته شدن بیان می کند سیستم تصویری ما به طور خودکار سعی می کند شکل هایی که بهم پیوسته نیست را به هم پیوست دهد و ببندد تا آنها به عنوان شکل کامل درک شوند. سیستم بینایی ما در دیدن اشیا طوری عمل می کند که حتی می تواند یک منطقه کاملاً خالی را به عنوان یک جسم تفسیر کند.



اصل پنجم : تقارن

این بیان می کند که ما تمایل داریم صحنه های پیچیده را به گونه ای تجزیه و تحلیل کنیم که از پیچیدگی بکاهد. داده ها در زمینه بصری ما معمولاً بیش از یک تفسیر ممکن دارند ، اما دید ما به طور خودکار داده ها را سازماندهی و تفسیر می کند تا آنها را ساده و تقارن بخشد.



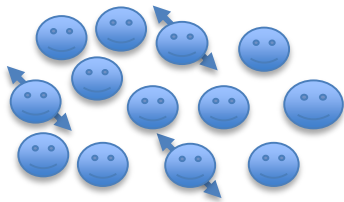
اصل ششم : شکل / زمینه

این اصل چگونگی ساختار سیستم بصری جهت دریافت داده ها را از طریق شکل / زمینه توصیف می کند. این اصل بیان می کند که ذهن ما میدان دید را به شکل (پیش زمینه) و زمینه (پس زمینه) جدا می کند. پیش زمینه از عناصر صحنه ای تشکیل شده است که مورد توجه اصلی ما قرار می گیرد و پس زمینه هر چیز دیگری است. اصل شکل / زمینه همچنین مشخص می کند که تجزیه سیستم بصری صحنه ها به شکل و زمینه تحت تأثیر ویژگی های صحنه است. به عنوان مثال ، وقتی یک جسم کوچک یا یک تکه رنگ با یک تکه رنگ بزرگتر همپوشانی دارد ، ما تمایل داریم که جسم کوچکتر را به عنوان شکل و جسم بزرگتر را به عنوان زمینه درک کنیم . با این حال ، درک ما از شکل در مقابل زمینه کاملاً با ویژگی های صحنه تعیین نمی شود. همچنین به تمرکز توجه بیننده بستگی دارد.



اصل هفتم : سرانجام مشترک

شش اصل قبلی گشتالت مربوط به درک از چهره ها و اشیا ساکن (بی حرکت) بود. اصل سرانجام مشترک مربوط به اجسام متحرک است. اصل سرانجام مشترک بیان می کند که اشیا یا که با هم حرکت می کنند به صورت گروهی یا مرتبط درک می شوند. به عنوان مثال ، در نمایشی که چندین آدمک را نشان می دهد ، اگر تعدادی از آنها به طور همزمان تکان بخورند ، مردم آنها را به عنوان یک گروه مرتبط می بینند ، حتی اگر آدمک های تکان دهنده از یکدیگر جدا شده باشند و هیچ تفاوتی با بقیه آدمک ها نداشته باشند .



اصل هشتم: ترکیب شده

در دنیای واقعی ، اصول گشتالت هماهنگ عمل می کند ، نه جدا از هم. مجاورت ، شباهت ، پیوستگی ، بسته شدن ، تقارن و شکل / زمینه . در یک دسکتاپ معمولی ویندوز ، هنگامی که کاربر چندین پرونده یا پوشه را انتخاب می کند و آنها را به عنوان یک گروه به مکان جدید می کشد ، از سرنوشت مشترک استفاده می شود (همراه با شباهت). با عملکرد همه این اصول گشتالت به یک باره ، روابط بصری ناخواسته می تواند تحت تأثیر یک طراحی باشد. یک روش توصیه شده برای طراحی یک نمایشگر ، در نظر گرفتن هر یک از اصول گشتالت است: مجاورت ، شباهت ، پیوستگی ، بسته شدن ، تقارن ، شکل / زمینه و سرنوشت مشترک . تا ببینید آیا طراحی ارتباطی بین عناصری که ما نیاز داریم را نشان می دهد یا خیر.



Part 1



Part 2



Part 3



Part 4