

Референсы и цветовое решение интерфейса

Референсы (англ. reference «отсылка», «пример») — это изображения или объекты, которые дизайнер выбирает, собирает, изучает при подготовке проекта и к которым обращается во время работы. Референсы можно использовать как данные для анализа визуальных решений конкурентов, их художественных и технологических приёмов. Обращение к референсам показывает, какие есть тренды в конкретной области, как их адаптируют в разных проектах или какие решения в этой теме стандартны, а какие необычны. Это снижает риск сделать ошибку в визуальном языке.

Референсы полезно применять для объяснения концепции дизайна и пожеланий. Референсы нужны для продуктивного общения между заказчиком и исполнителем. Заказчик может наглядно показать свою идею. Например, заказчик не может корректно поставить задачу перед веб-дизайнером, так как не разбирается в терминологии. Поэтому он подбирает несколько сайтов, которые в наибольшей степени соответствуют его требованиям, показывает в картинках то, что нравится ему. Дизайнер демонстрирует то, что может предложить он. Референсы помогают описать идею и передать своё видение будущего результата — договориться о том, как должно выглядеть решение. В прототипировании и веб-дизайне референсы помогают найти подходящую эстетику и решения, удобные для пользователей сайта или приложения.

Референсы, в отличие от паттернов, нельзя полностью копировать, их можно использовать как базу для формирования идей, преобразования информации, а не как готовое решение.

Понятие «референсы» связано с «мудбордами». Мудборд (moodboard) — коллекция изображений, передающих общее настроение и стилистику элементов, стилистику проектируемой системы. Как правило, для мудборда подбирают несколько изображений, а для референса может быть достаточно одного.

Референсы подразделяют на стилевые и функциональные.

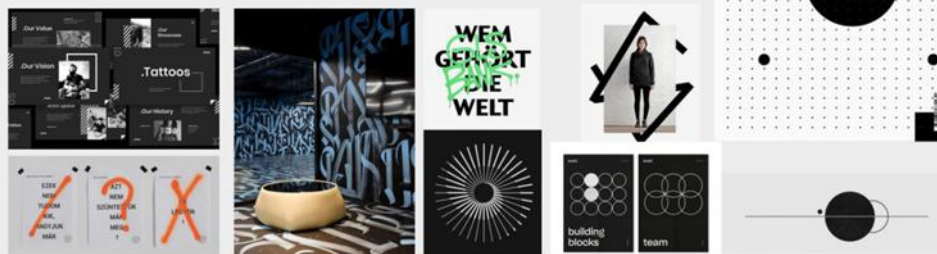
«Стилевые». Это примеры по стилю дизайна, в котором будет создаваться проект: дизайн-макеты, готовые решения или отдельные детали. С их помощью можно понять, как тот или иной стиль используют на практике в разных материалах, какие детали используют и как работают с цветом.

Стилевые референсы для презентации тату-студии с комментариями дизайнера.

Стилевые референсы

Мастера в студии работают в основном в 4-х стилях, поэтому в презентации преимущественно решено использовать белый и черный цвет, а также оттенки серого. Чтобы не было скучно, можно добавить один акцентный яркий цвет и аккуратно внедрить его в слайды.

По стилю выбрали минимализм и геометрические формы, точки и линии. Из них составим несколько графических элементов, композиции и паттерны для презентации. Как отдельный ход можно сделать на фоне или поверх надписи и элементы в стиле "нарисовали балончиком, как граффити". Это сделает стиль более живым, добавит тематику стритстайла и хип-хопа.



У крупных компаний, как правило, есть брендбук, где чётко описаны стиль и цветовая гамма для всех продуктов и коммуникаций. Тогда дизайнер берёт его за основу и подбирает референсы в заданных стилях и оттенках.

Функциональные. Референсы по конкретной задаче или типу продукта. Например, сайт кофейни, фирменный стиль для бренда одежды или упаковка для чипсов. Такие референсы нужны, чтобы лучше понять технические требования и структуру.

Функциональные референсы

По структуре презентация будет строиться из слайдов-разделителей и слайдов внутри тем. Ориентировочные блоки: Про компанию, команда, 6 блоков про стили тату, в которых работает студия (по 1-2 слайда на стиль), коммерческое предложение, контакты.

Фотографии в 4-х использовать, без закругления краев. Текст располагаться будет сбоку от фото или над ним. Больше свободного пространства в слайды добавить. Не перегружать текстом и картинками слайды. Не больше 1-2 фото на слайд. Инфографику максимально минималистичную и только при необходимости добавлять. Ровная верстка в слайдах, все аккуратно, никакого хаоса.



Подборка функциональных референсов для презентации, чтобы оценить порядок слайдов, соотношение размеров у заголовка и основного текста, отступы по краям слайда, расположение фотографий, таблиц и графиков» [1].

Прежде чем подбирать референсы самостоятельно, нужно получить от заказчика и информацию по продукту: особенности, преимущества, аудитория, конкуренты, где будет использоваться и т.п. Желательно, чтобы заказчик также предоставил референсы: примеры того, какие проекты ему нравятся.

Для поиска референсов в качестве тегов используются ключевые слова, которые отражают идею или задачу будущего дизайна. Например, «готический стиль» или «дизайн кофейни». При этом для использования в работе можно брать как целые макеты или продукты, так и отдельные детали, шрифты или просто оттенки цвета. Полезно проанализировать преимущества и недостатки каждого референса.

Рассмотрим примеры проектирования на основе референсов.

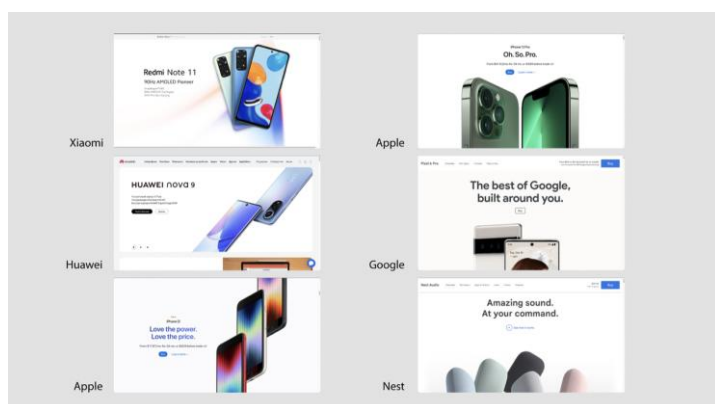
«Референс как шаблон»

Дизайнер использует референс как шаблон, когда заимствование происходит практически целиком. Это не самое творческое решение, но иногда применимое. Например, при проектировании типовых частей интерфейса, форм, когда не нужно «изобретать велосипед». Или если найденный шаблон полностью решает задачу.



Пример детального копирования на основе референса

Для примера мы [нашли пример на Behance](#), взяли [источник фотографии](#) из её макета и сделали очень близкий аналог. Также заимствовали решения по композиции, цветовую гамму и шрифты. В результате мы получили концепт — это эскиз дизайна интерфейса в выбранном стиле.



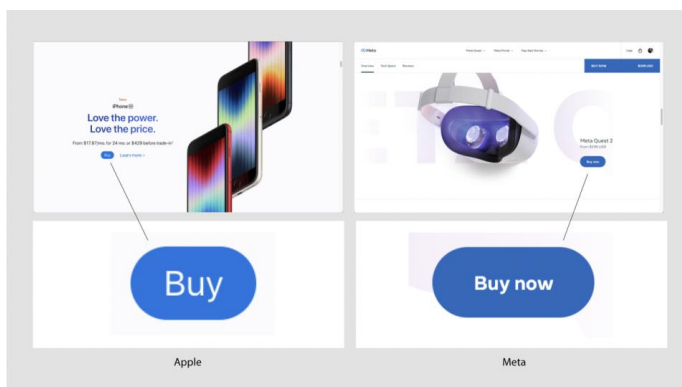
Примеры сайтов потребительской электроники разных брендов, где используются схожие приёмы композиции. Тут можно говорить о довольно детальном следовании референсам.

Крупные компании часто используют одинаковые стилистические решения, потому что выбирают в качестве референсов сайты лидеров рынка.

Референс по отдельным элементам

Не всегда референсное изображение подходит по всем параметрам, иногда в макете хочется выделить только какой-то элемент. К визуальным элементам, которые можно анализировать в чужих работах, можно отнести:

- композицию,
- цветовую схему,
- шрифты,
- стилистику графических элементов,
- дизайн элементов интерфейса,
- стиль фотографий или иллюстраций,
- анимацию элементов.



Например, композиция страницы [Meta Quest 2](#) отличается от [промсайта iPhone](#), но отдельные элементы схожи. Кнопки, цветовая схема, цвет фона. Подобные элементы можно брать в качестве референса и использовать в своей работе в сочетании с другими частями композиции

Если использовать отдельные референсы и сочетать разные элементы, получится создавать более индивидуальные макеты. Например, если композиция и стиль фото кажутся удачными, можно использовать их, сочетая с другими элементами.



Мы не стали дублировать центральную композицию и добавили иллюстрации и дополнительные блоки текста

Если уйти ещё дальше от источника, можно оставить только пропорции блоков и цвет акцентов, а также центральную композицию. Но модель заменить на графику, добавить кнопку призыва к действию и изменить блоки текста.



Третья версия концепта, которая ещё дальше уходит от референса

Откуда на нашей версии взялась графика, если её не было в референсе? С другого референса. С одного можем взять цвет, с другого — стиль кнопок, с третьего — композицию» [2].

-
1. Хурина, Е. Не плагиат, а вдохновение: зачем нужны референсы в дизайне. // <https://practicum.yandex.ru/blog/cto-takoe-referensy-v-dizayne/?from=blog-practicum-perelinkovka>.
 2. Канюков, Н. Зачем дизайнеру нужен мудборд и как его составить. // <https://practicum.yandex.ru/blog/cto-takoe-moodboard/>