人机交互第二次作业

SY2303526 杨和鹭

1. 经常利用的感知有：

视觉：开发者通过在界面上突出重点，利用排列组合等转移人的注意力或传达信息。

听觉：包括系统的声音反馈，好的反馈可以提高用户体验。

触觉：通过触摸键盘、鼠标等和计算机系统进行交互。

空间感知：需要理解和操控虚拟或物理空间中的对象和关系。这包括对3D场景的感知、对象的位置和方向等。

1. 颜色空间：

定义了如何将颜色信息编码成数字或向量的方式，使计算机能够理解、处理。

1. HCI中考虑人的因素

感知的形式要便于识别，分类显示信息要便于人们注意与查找。界面设计重要条目要引起人的注意。

1. 格式塔原理

人们总是会根据相似性，接近性等观察复杂系统与模式识别，特别是视觉感知。