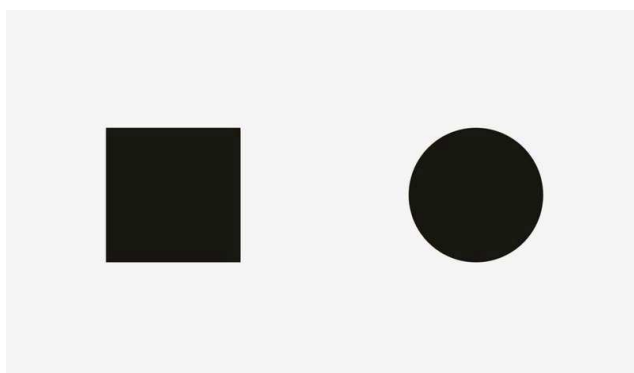


УДК004.9

Студ. Н. С. Гривицкий  
Науч. рук. асс. Т.П. Брусенцова  
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

## ОПТИЧЕСКИЕ ИЛЛЮЗИИ В ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОМ ИНТЕРФЕЙСЕ

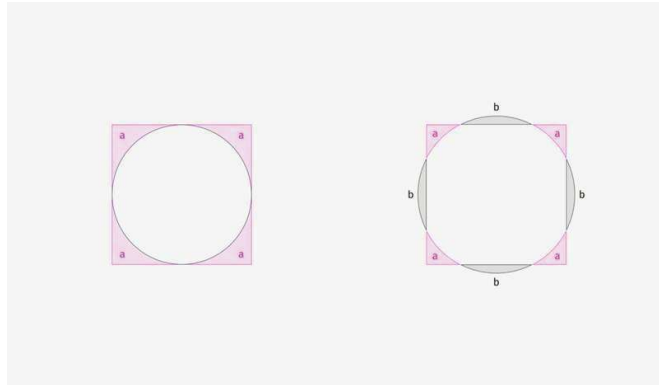
**Измерения и оптический вес.** Наши глаза странный орган, который часто нам лжет. Но если Вы знаете особенности человеческого восприятия, то Вы можете создать более правильный и ясный дизайн. Все приведенные примеры основываются на использовании оптических иллюзий, которые в основном используют шрифтовые дизайнеры, для создания более удобочитаемого и сбалансированного шрифта. Но эти приемы также полезны для дизайнеров интерфейсов, которые работают с коммуникацией «машина-пользователь». Что больше квадрат шириной 400 пикселей или круг с той же ширины? (Рисунок 1).



**Рисунок 1– Круг и квадрат**

Если говорить геометрически, их длины и высоты равны. Но посмотрите на пример внизу. Наши глаза тотчас же определяют, что квадрат тяжелее круга. Кстати, слова, связанные с весом более подходят для описания графических эффектов.

Чтобы показать квадрат оптически тяжелее круга, наложим фигуры из первого и второго примеров друг на друга. Как можно увидеть, квадрат перевешивает круг в зонах «а», а круг перевешивает квадрат в зонах «б». Слева квадрат полностью перекрывает круг. Справа круг и квадрат сбалансированы. Никакая фигура полностью не включает в себя другую. Каждая из них имеет 4 свободных от пересечения места. В принципе, фигуры справа имеют одинаковую площадь, хотя их ширины и высоты различны (Рисунок 2).



**Рисунок 2– Круг и квадрат в наложении**

Также можно наблюдать аналогичный эффект с ромбом или треугольником. Чтобы казаться визуально сбалансированными по сравнению с квадратом, они должны быть шире и выше, именно так их площади будут равными. Подход, основанный на измерении площадей, идеально работает с простыми фигурами.

**Выравнивание различных объектов.** Оптическое выравнивание – это логическое продолжение темы оптического баланса и феномена оптического веса. Давайте, посмотрим на полоски внизу. Выглядят ли они так, как будто имеют одинаковую длину? (Рисунок 3).



**Рисунок 3– Длина линий**

Для выравнивания двух линий была применена оптическая компенсация. Длина нижней полосы превышает длину верхней на 20 пикселей. Это способ компенсировать разрыв между оптической длиной (Рисунок 4).

Была применена оптическая компенсация. Длина нижней полосы превышает длину верхней на 20 пикселей.



**Рисунок 4– Длина линий после компенсации**

Это способ компенсировать разрыв между оптической длиной. Так, если создается плакат с загнутой полоской и текстом на ней или помещается яркая надпись «Скидка» на карточку в онлайн магазине, не стоит забывать про оптический баланс. Острые углы должны немного выступать за основную фигуру, особенно если это прямоугольник.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Минкин А. П. Оптические иллюзии и выравнивание в дизайне –«Дизайн», 2018 –25 с.

УДК004.9

Студ. Я. С. Крушинский  
Науч. рук. асс. Т. П. Брусенцова  
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

### **ЮЗАБИЛИТИ И ДИЗАЙН ЭЛЕКТРОННЫХ ЖУРНАЛОВ**

Бумага как носитель информации уходит в прошлое. Она вряд ли исчезнет полностью, но будущее - за электронным форматом СМИ, такими как электронная газета или электронный журнал. Независимо от того, идет ли речь о давно существующем в традиционной печатной форме издании или о новом проекте, каждый современный издатель стремится в первую очередь завоевать Интернет-сегмент читателей.

Первые электронные журналы были схожи с их печатными версиями: названия статей были отображены в оглавлении и на об-