

КАК С ПОМОЩЬЮ ДИЗАЙНА ТЕКСТА, ЦВЕТА И ИЗОБРАЖЕНИЯ ПОВЫСИТЬ ЮЗАБИЛИТИ ИНТЕРФЕЙСА

Задача дизайнеров интерфейсов состоит в том, чтобы найти наилучшее представление, доносящее информацию о поведении программы, в проектировании которой они принимают участие. Они должны стремиться сделать эстетически привлекательный и удобный интерфейс, который мог бы представить поведение и информацию в понятном и полезном виде, который поддерживает маркетинговые цели организации и эмоциональные цели пользователей. Сделать это можно с помощью дизайна свойств элементов интерфейса, таких как текст, цвет и изображение. Они являются основными ключевыми моментами, которые помогают повысить юзабилити интерфейса. Цель данной работы – проанализировать основные компоненты интерфейса, которые позволяют повысить юзабилити сайта.

Дизайн текста. Учитывая размер шрифта для основного текста, можно установить иерархию размеров для различных частей текста и соблюдать эту иерархию везде. В большинстве интерфейсов используется избыточное количество размеров шрифтов. Нередко можно обнаружить, что каждое значение от 10 до 24 пикселей где-то использовалось в UI. Для выбора размера можно использовать соотношения начиная с 16px, например 4: 5 («большая треть(терция)»), 2: 3 («идеальная пятая часть (чистая квинта)») или, возможно, «золотое сечение», 1: 1,618 которое часто называют «модульной размерностью». В случае, если этот подход не очень удобен, можно воспользоваться таблицей размерности, которая начиная с 16px увеличивается на 2 px. В проекте должны использоваться хорошие шрифты. Если вы не можете доверять своему вкусу, то можно использовать системный стек шрифтов. Пользователи привыкли к ним, и это будет смотреться аккуратно. Пользуясь поиском, игнорируйте шрифты с вариациями толщины меньше 5, полагайтесь на раздел популярные и помните, что существуют шрифты, разработанные для текста и шрифты для заголовков. Хорошим способом является заимствование шрифтов с понравившихся вам сайтов. Важно помнить также и о длине линии текста, она не должна быть слишком длинной, желательно в пределах диапазона 45-75 символов в строке. Это работает так же в случае расширенного содержания. Выравнивайте текстовые элементы по базовой, а не по центральной линии, так как в противном случае это приведет к неравновесной композиции.

Не стоит забывать о высоте линии текста, чтобы избежать потери внимания при переходе на другую строку или повторного прочтения одной строки. Высота линии около 1,5 является хорошей отправной точкой с точки зрения читаемости, однако важно учитывать длину строки и размер шрифта. Это означает, что высота строки и ширина абзаца должны быть пропорциональны – узкий контент может использовать более короткую высоту строки, например, 1,5, а для широкого контента может потребоваться высота строки до 2. Для большого текста заголовка вам может не понадобиться дополнительный интервал между строками, а высота строки в 1 отлично подходит.

Не выделяйте каждую ссылку цветом. Для сохранения вида ссылки как активного элемента подберите гамму цветов и изменяйте яркость или насыщенность, если ссылки идут подряд иерархической моделью. Так же можно добавить подчеркивание при наведении курсора. Важным элементом является выравнивание текста. Стоит учитывать язык, так как например для английского и русского принято выравнивание по левому краю. Выравнивание по центру не подходит для длинного текста, однако отлично подходит для двухстрочных названий. Выравнивание по правому краю чаще используется при заполнении таблиц числовыми значениями, так как так их проще сравнить. Если вы используете выравнивание флагом, не забывайте включить переносы, чтобы избежать пробелов между буквами и словами.

Работа с цветом. Наиболее распространенными схемами для представления цвета в интернете являются Hex и RGB, но они не являются лучшими, т. к. выглядят по-разному в коде. Исправить это, представление цвета можно с помощью схемы HSL с использованием атрибутов человеческого глаза, интуитивно воспринимающего оттенок, насыщенность и яркость. Зачастую вам нужно больше цвета, чем вы думаете, поэтому не стоит слепо доверять генераторам цветовой палитры, которые при введении основного цвета, выдают 5 цветов, которые вы должны использовать для создания своего интерфейса. В результате интерфейс выглядит не очень привлекательно. Нужно сначала определить основные оттенки и изменяя яркость, насыщенность или оттенок собирать палитру с учетом разницы этих параметров для кнопок, основного текста или блоков. Далее необходимо определить цвета акцента, которые будут сообщать об ошибке (красный), верном действии (зеленый) или предупреждении (желтый).

При использовании серого цвета помните, что можно сделать так, чтобы он выглядел как холодный или теплый путем добавления соответственно синих и желтых цветов.

При подборе оттенков не позволяйте яркости убить насыщенность. Помните, что можно визуально изменить яркость цвета изменяя лишь его оттенок, так как по человеческой природе некоторые цвета, например, желтый воспринимаются ярче. Хотя это отличный способ изменить яркость цвета, не влияя на его интенсивность, он лучше всего работает в небольших дозах. Не поворачивайте оттенок более чем на 20-30°, иначе он будет выглядеть как совершенно другой цвет, а не просто светлее или темнее. Чтобы веб-контент был доступен необходимо, чтобы обычный текст (до ~18px) имел коэффициент контрастности не менее 4,5:1, а больший текст имел коэффициент контрастности не менее 3:1. При использовании белого текста на цветном фоне соотношение контрастности должно быть 4,5:1. Такое соотношение может создать проблемы с иерархией, так как темные цветные фоны привлекут внимание пользователя. Эту проблему можно решить, перевернув контраст. Вместо использования светлого текста на темном фоне используйте темный текст на светлом фоне.

Никогда не полагайтесь только на цвет, иначе пользователям с дальтонизмом будет трудно интерпретировать ваш пользовательский интерфейс. Необходимо передавать информацию и каким-то другим способом, например, добавив значки. Если мы работаем с графиком, где каждая линия тренда имеет другой цвет, необходимо полагаться на контраст, а не использовать разные цвета. Дальтоникам гораздо легче показать разницу между светом и темнотой, чем разницу между двумя различными цветами.

Работа с изображениями. Плохие фотографии разрушат дизайн, даже если все остальное в нем выглядит великолепно. Поэтому необходимо использовать качественные фотографии. Если при размещении текста на большом изображении, независимо от того, какой цвет вы выбрали для текста, его все-таки трудно прочитать, то решить эту проблему можно, уменьшив динамику в изображении, чтобы сделать контраст между текстом и фоном более последовательным. Для этого можно добавить наложение, тем самым затемнив фон для белого текста, понизить контрастность изображения для использования темного текста или же раскрасить изображение, например, в фирменный цвет компании добавив на него полупрозрачный цветной слой. Хорошим решением в данном случае будет добавление тени на текст.

Всем известно, что масштабирование растровых изображений до размеров, превышающих их первоначальный размер, является плохой идеей – они сразу же становятся «нечеткими». А качество векторных изображений не ухудшатся, когда вы увеличите их размер. Значки, которые были нарисованы в 16-24px, никогда не будут выглядеть

очень профессионально, если вы увеличите их до 3-х или 4-х их предполагаемых размеров. Им не хватает деталей, и они всегда получаются непропорционально «коренастыми». Если маленькие значки – это все, что у вас есть, то попробуйте заключить их в другую форму и придать форме цвет фона. Это позволит вам увеличить предполагаемый размер, сохранив фактический значок.

Не уменьшайте скриншоты, слишком сильно, например до 70%, так как вы получите изображение, которое пытается втиснуть слишком много деталей в слишком малое место. В результате пользователи смогут понять, что говорится в тексте. Если вам необходимо сделать подобный скриншот, сделайте снимок экрана с меньшим размером экрана (например, макет планшета) и оставьте для него много места, чтобы вам не пришлось его сжимать, либо подумайте о том, чтобы сделать только частичный снимок экрана, чтобы вы могли отображать его в меньшем пространстве без необходимости его масштабирования. Если вам действительно нужно поместить скриншот всего приложения в узкое пространство, попробуйте нарисовать упрощенную версию пользовательского интерфейса с удаленными деталями и замененным небольшим текстом на простые линии. Так же, прерывистыми и нечеткими при масштабировании выглядят и значки, предназначенные для использования в больших размерах. Лучший подход – перерисовать супер упрощенную версию логотипа в целевом размере.

Если вы зависите от загруженного пользователем контента, вы не сможете тонко настроить контраст, цвет или кадр. Поэтому разместите их изображения внутри фиксированных контейнеров, вырезая все, что не подходит. Если пользователь предоставляет изображение с цветом фона, похожим на фон в пользовательском интерфейсе, изображение и фон могут слиться вместе, в результате чего изображение теряет свою форму. Вместо того, чтобы пытаться решить эту проблему с помощью границы, попробуйте использовать тонкую внутреннюю тень рамки. Границы часто сталкиваются с цветами на изображении, в то время как большинство людей едва ли даже поймут, что тень есть. Если вам не нравится небольшая «вставка», которую вы получаете от использования тени рамки, полупрозрачная внутренняя граница тоже отлично работает.

Используя все эти правила можно значительно улучшить юзабилити интерфейса.

ЛИТЕРАТУРА

1. Adam Wathan and Steve Schoger, *RefactoringUI*: учебное пособие / Adam Wathan and Steve Schoger. – 2018. – 252 с.