

DOI10.37882/2223–2966.2022.07.36

РЕФЛЕКСНАЯ ВЗАИМОСВЯЗЬ ЦВЕТОВ В ЭЛЕМЕНТАХ ИНТЕРФЕЙСА С НИЗКОЙ АХРОМАТИЧНОСТЬЮ

REFLEX RELATIONSHIP OF COLORS IN INTERFACE ELEMENTS WITH LOW ACHROMATICITY

N. Tarasova

Summary. All kinds of design affect user behavior. The article discusses design at the physiological level and contains information about the behavioral level of users. The influence of color reflexes on a positive user experience is considered.

Keywords: interface, reflexes, achromatic colors, physiological level, design, behavioral level.

Тарасова Наталья Анатольевна

Член Союза Дизайнеров России, ведущий арт-директор, компания Proscot, г. Москва
nnatalia0212@yandex.ru

Аннотация. Все виды проектирования влияют на поведение пользователей. В статье рассмотрено проектирование на физиологическом уровне и содержатся сведения о поведенческом уровне пользователей. Рассмотрено влияние цветовых рефлексов на положительный пользовательский опыт.

Ключевые слова: интерфейс, рефлекс, ахроматические цвета, физиологический уровень, проектирование, поведенческий уровень.

Человеческое восприятие по природе своей синтетично. Мы раскладываем визуальный образ по составляющим размера, формы, цвета в подсознании.

Органы чувств передают нам все изображение целиком, со всеми искажениями и неточностями, благодаря взаимовлиянию элементов.

Умело сочетая различные оттенки цветов, чистые тона, хроматические цвета дизайнеры могут создать правильное впечатление о сайте у посетителей. Но многие дизайнеры довольно часто используют в создании интерфейса ахроматические цвета. Это плохо влияет на пользовательский опыт, так как ахроматические цвета не способны передать природную цветовую гармонию изображения и игру света и тени, а впечатление от интерфейса складывается у пользователей еще на этапе первого знакомства, до того, как они начнут взаимодействовать с внутренней составляющей.

Одним из важных средств в создании гармонии и единства является рефлекс [1]. Рефлексы присущи нашей окружающей действительности, так как чистых локальных цветов в природе нет, мы видим все предметы контрастными и объемными, понимаем формы и размер предметов.

Для того чтобы создать на экране иллюзию реального мира и оказать влияние на создание положительного пользовательского опыта от восприятия интерфейса, дизайнерам необходимо использовать

цветовые рефлексы, тем самым создавать изображения в соответствии с закономерностями, присущими отражению реальной действительности в ее зрительном образе.

Рассмотрим, как работают цветовые рефлексы.

Рефлекс — (с латинского слово *reflexus* означает отражение) это отраженный свет от находящихся рядом предметов, дающий цвет основному предмету [1].

Например, если рядом с красным перцем будет стоять голубой кувшин, то его цвет окажет влияние и изменит локальную окраску перца [2].

Чтобы понять, что означает рефлекс, рассмотрим рисунок 1.

Благодаря рефлексам разноокрашенные предметы заимствуют цвета соседних объектов меняя свой локальный цвет, таким образом создается цветовая взаимосвязь и визуальное единство. Исаак Левитан говорил: "Ищите общее". Это подтверждает мысль, что цвета должны объединяться друг с другом, иметь общий оттенок, чтобы предмет на изображении выглядел натуральным, как в реальном восприятии [8].

Важность рефлексов заключается в том, что без использования приема заимствования соседних цветов изображение (в нашем случае интерфейс) визуальные элементы будут отождествляться от других, «выпадать» из цельного графического решения [3].

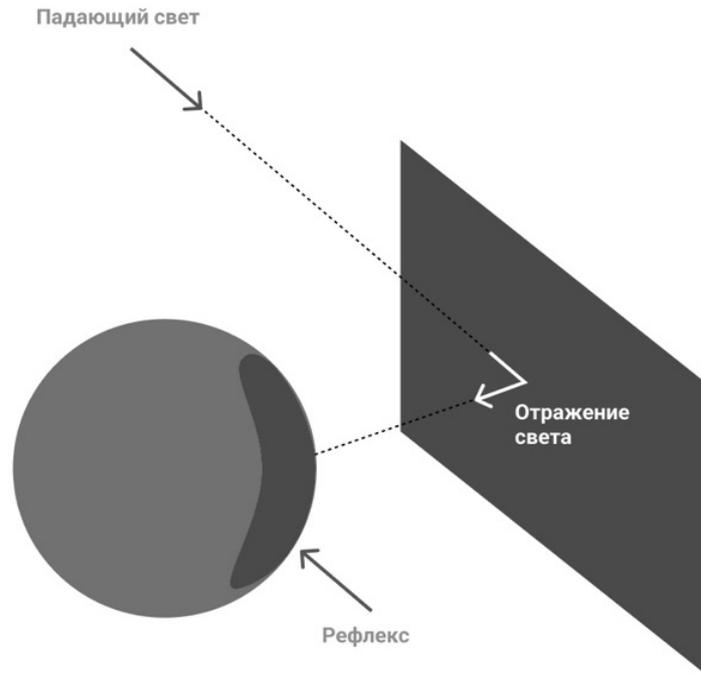


Рис. 1. Принцип происхождения рефлекса

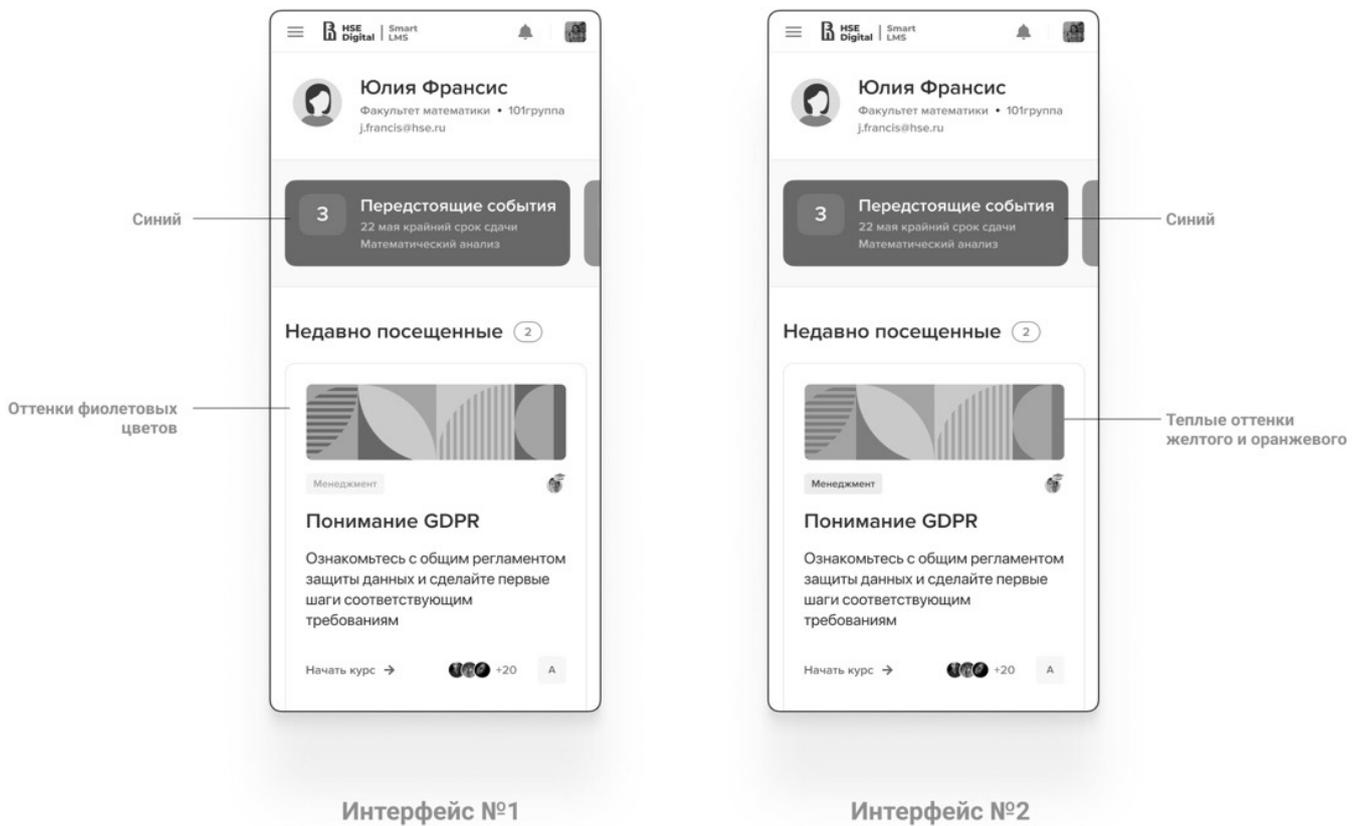


Рис. 2. Использование рефлексов в элементах интерфейса

Наглядно видно на рисунке 2, как паттерн в интерфейсе № 1 заимствует оттенки синего цвета верхних элементов. Цветовое решение паттерна в интерфейсе № 2 не имеет схожего цвета с окружающими элементами.

Визуальные элементы — первое, что видит посетитель сайта и использованные цвета также влияют на восприятие и позволяют создать интуитивно понятный интерфейс для пользователей, создать ощущение качественного продукта, сформировать доверие и направить к действию.

Исходя из этих мыслей, обратим внимание на черный цвет. Это ахроматический цвет. Его относят к нейтральной цветовой гамме и называют бесцветным, безразличным.

В природе нет как такового черного цвета, поэтому при создании интерфейса, чтобы выстроить гармоничное ощущение у пользователей, дизайнерам нужно перевести черный цвет в хроматический и придать оттенок, который в цветовом смысле соотносится с другими элементами интерфейса. Добиться этого также можно с принципов рефлексов в живописи — заимствовать соседние цвета.

Цветовые рефлексы обогащают зрительный образ изображения разнообразием оттенков и тонкими переходами от ахроматических цветов в хроматические, тем самым объединяя элементы в целостный образ.

Так дизайнер может мотивировать пользователя продуктом, создавая ощущение естественности, который удовлетворяет гедонистические потребности и стимулирует их вступать во взаимодействие с продуктом.

Исходя из исследований Дона Нормана, которые он опубликовал в книге “Motion Design” [4], в первую очередь человек реагирует на визуальные аспекты продукта на физиологическом уровне. Обработка на физиологическом уровне позволяет пользователям быстро принимать решение нравится им или нет, плохо это или хорошо. Это одна из основных особенностей человеческого поведения. Поэтому дизайнерам необходимо проектировать на физиологическом уровне, создавая ощущение интерфейса как чего-то целостного и органичного, что входит в число важных задач при создании цифровых продуктов [5].

Проектирование для физиологического уровня означает проектирование того, что изначально человек воспринимает эмоционально, через органы чувств, как часть своей жизни.

Большинство дизайнеров сводят это к проектированию внешнего облика и динамики. Действительный смысл проектирования на физиологическом уровне в том, чтобы произвести впечатление, то есть вызвать уместную психическую или эмоциональную реакцию путем создания поведенческих реакций, которые возникают в процессе зрительного восприятия.

ВЫВОД

Резюмируя все вышесказанное, можно сделать вывод, что для проектирования физиологической реакции, необходимо давать ахроматическим цветам оттенок выводя их тем самым в хроматические цвета и объединяя элементы интерфейса, создавая целостный образ продукта и мотивируя использовать продукт на поведенческом уровне.

ЛИТЕРАТУРА

1. Рефлекс (отсвет). Wikipedia. [Электронный ресурс]. URL: [http://https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B5%D1%84%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81_\(%D0%BE%D1%82%D1%81%D0%B2%D0%B5%D1%82\)](http://https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B5%D1%84%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81_(%D0%BE%D1%82%D1%81%D0%B2%D0%B5%D1%82)) (дата обращения: 07.2021).
2. И.П. Гуляйкина. Аналитический метод изображения натюрмортов в живописи. БПОУ ВО «Череповецкое областное училище искусств и художественных ремесел им. В.В. Верещагина», 2019. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=42422990> (дата обращения: 07.2021).
3. Д. Ахметова, Д. Зиатдинова, Наиль Тимербаев. Методики составления цветофактурных схем / Учебное пособие. — Казань: Издательство КНИТУ, 2014.
4. Дон Норман. Emotional Design, 2005.
5. Алан Купер, Роберт Рейман, Дэвид Кронин. Алан Купер об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия. СПб.: Символ-Плюс, 2010. — с. 125, 326.
6. Иттен И. Искусство цвета [Электронный ресурс]. URL: <https://colorscheme.ru/art-of-color/abstract.html> (дата обращения: 07.2021).
7. Брусенцова Т.П. Проектирование интерфейсов пользователя: пособие для студентов специальности 1–47 01 02 «Дизайн электронных и веб-изданий» / Т.П. Брусенцова, Т.В. Кишкурно. — Минск: БГТУ, 2019. — с. 172.
8. А.А. Федоров-Давыдов. Исаак Ильич Левитан. Жизнь и творчество. 1860–1900. Levitan / Levitan / Lewitan. Искусство. Отдельное издание, 1976.
9. М. Гладуэлл Blink: The Power of Thinking Without Thinking. Penguin Books Ltd., 2006.