

# LV3: Sustavi boja na zaslonu i pisaču

Izradili: Marko Sesar i Josip Sremić

## PRIPREMA ZA VJEŽBU

1. Najčešće koristimo RGB, RGBA i CMYK.
  2. Sustav RGB (Red Green Blue) je sustav u kojemu se svaka boja dobiva miješanjem crvene, zelene i plave. Taj sustav je aditivni što znači da se boje „zbrajaju“. Koriste ga monitori. RGBA funkcionira isto kao i RGB, ali uvodi još jednu komponentu, Alpha vrijednost, koja određuje transparentnost boje.
  3. Sustav CMYK (Cyan Magenta Yellow Keystone black) je sustav u kojem se boje „oduzimaju“. Koriste ga pisači.
  4. Material design sustav boja je sustav koji je razvio Google. On koristi animacije, tranzicije i efekte dubine poput osvjetljenja i sjena.
  5. Kratica UI (User Interface) predstavlja korisničko sučelje odnosno vizualno prikazivanje stranice korisniku.
- Kratica UX (User Experience) predstavlja korisnikovu interakciju sa korisničkim sučeljem.

<https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/what-is-ui-design-guide/>

## IZVOĐENJE VJEŽBE

### 1. Sustavi boja

a) Kotač boja je slikovni prikaz 12 boja u krugu. Taj kotač prikazuje odnose primarnih, sekundarnih, tercijarnih, komplementarnih boja te ostale odnose među bojama.

[https://www.shutterstock.com/blog/complete-guide-color-in-design?kw=&gclid=Cj0KCQjwzbv7BRDIARIsAM-A6-3mlhWprqMOyVW8ZhVRh49hA8E9Oba3H8EogsbAYZ9aaqGHmeNtnvwaAosNEALw\\_wcB](https://www.shutterstock.com/blog/complete-guide-color-in-design?kw=&gclid=Cj0KCQjwzbv7BRDIARIsAM-A6-3mlhWprqMOyVW8ZhVRh49hA8E9Oba3H8EogsbAYZ9aaqGHmeNtnvwaAosNEALw_wcB)

b) Analogne boje su boje koje su veoma slične, odnosno one se u kotaču boja nalaze jedna pored druge. Primjer: žuta i narančasta.

c) Monokromatske boje su boje koje imaju istu boju kao bazu, ali su drugačije nijanse.

d) Komplementarne boje biramo tako da na kotaču boja odaberemo jednu boju, a boja nasuprot nje je njena komplementarna boja.

e) Boje se označavaju rgb zapisom ili heksadekadskim zapisom. Primjer:

Crvena boja: RGB – (255,0,0), Heksadekadski (#FF0000)

Crna boja: RGB (0,0,0), Heksadekadski #000000

<https://www.w3schools.com/colors/default.asp>

f) Ekstrahiranje boje sa slike je postupak u kojem odaberemo piksel boje sa slike te dobijemo heksadekadski ili RGB zapis te boje.

g) Chocolate – nijansa smeđe, simbolizira toplinu, udobnost i sigurnost. Primjenjuje se u temama vezanim uz prirodu, zdravlje, snagu i čokoladu.

Emerald green – nijansa zelene, simbolizira blagostanje i plemstvo. Boja upada u oko tako da ju je dobro koristiti na djelovima koje želimo istaknuti korisniku.

Pastel red – nijansa crvene, simbolizira ljubav, ljutnju, strast itd. Primjenjuje se uz teme povezane sa romantikom.

<https://www.canva.com/colors/color-meanings/>

## 2. Primjena sustava boja u UI oblikovanju kod izrade web stranica

a) Kod korištenja loga naziva tvrtke ne smijemo logo rotirati, koristiti slike, obrube, rastezati ga...

<https://www.dropbox.com/branding>

b) Jednostavnost i intuitivnost: Upotrebljivo sučelje treba biti jednostavno za korištenje i intuitivno. Korisnicima bi trebalo biti lako razumjeti kako se koristi i navigira kroz njega bez potrebe za dodatnim uputama.

Dobro organizirana struktura: Sučelje treba imati jasnu i logičku strukturu. Elementi bi trebali biti grupirani na način koji olakšava korisnicima pronalaženje željenih informacija ili funkcionalnosti.

**Konzistentnost:** Konzistentnost u dizajnu znači da se isti stilovi, obrasci i elementi koriste diljem sučelja. To pomaže korisnicima da se lakše snađu i smanjuje konfuziju.

**Brzina i učinkovitost:** Upotrebljivo sučelje treba omogućiti korisnicima brz i učinkovit pristup željenim informacijama ili akcijama. To uključuje brzo učitavanje stranica i optimalno vrijeme odziva.

**Prilagodljivost:** Sučelje bi trebalo omogućiti korisnicima da prilagode svoje postavke ili preferencije prema vlastitim potrebama.

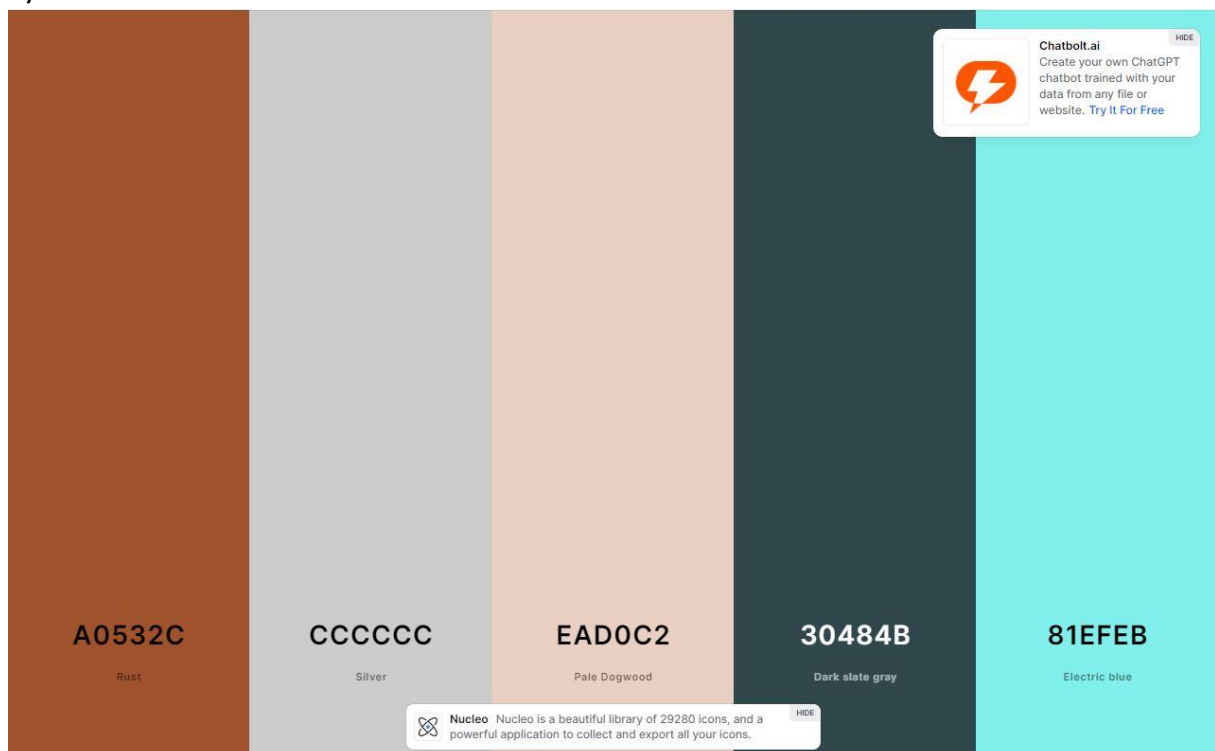
**Pravilna povratna informacija:** Korisnici trebaju dobivati jasne povratne informacije o svojim akcijama, kao i informacije o statusu sustava ili procesa koji se odvija.

**Dostupnost:** Upotrebljivo sučelje trebalo bi biti dostupno širokom spektru korisnika, uključujući one s različitim vrstama oštećenja ili posebnim potrebama.

**Testiranje s korisnicima:** Da bi se osigurala upotrebljivost sučelja, važno je provesti testiranje s korisnicima kako bi se dobila povratna informacija i identificirali problemi u dizajnu koji se mogu poboljšati.

<https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/8-sites-with-great-ui/>

c)



<https://coolors.co/>