

INSTRUKCIJA

informacinės sistemos
grafinei sąsajai projektuoti

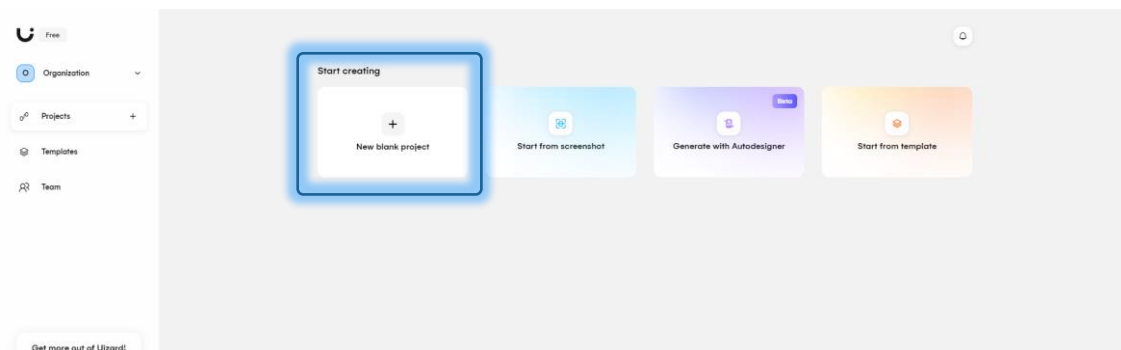
ĮRANKIU *UIZARD*

Turinys

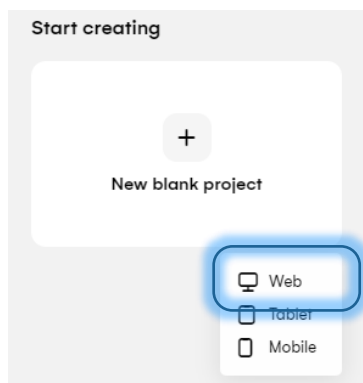
1	Darbo pradžia	3
2	Lango projektavimas.....	7
3	Grafinės sąsajos skyrių kūrimas.....	8
4	Menu kūrimas	12
5	Logotipo, paveiksluko ir piktogramos kūrimas	14
6	Pagrindinio turinio elementų kūrimas	16
7	Elementų grupavimas	19
8	Naujo lango pridėjimas, egzistuojančio ištrynimasis	20
9	Perėjimo tarp langų kūrimas.....	21
10	Nuosavo šablono kūrimas	24
11	Pasidalinimas projektu.....	26
12	Dirbtinio intelekto (DI) įrankių naudojimas.....	28
12.1	Pradinio naudotojo sąsajos dizaino generavimas	28
12.2	Paveikslukų generavimas	29
12.3	Egzistuojančio paveiksluko pakeitimas alternatyviu	30
12.4	Naudotojo sąsajos langų generavimas iš eskizų.....	31
12.5	Naudotojo sąsajos stiliaus generavimas	33
12.5.1	Stiliaus generavimas iš aprašymo.....	34
12.5.2	Stiliaus generavimas iš pavyzdinio ekranvaizdžio	36
12.5.3	Stiliaus generavimas pagal svetainės nuorodą	38
12.5.4	Stiliaus generavimas pasirenkant stiliaus nustatymus.....	40

1 Darbo pradžia

Jeigu tavo paskyra nauja arba joje nėra projektų, matysi tokį vaizdą, koks parodytas paveiksluke žemiau. Naujo grafinės sąsajos prototipo projekto pradėjimui reikia susikurti naują „Uizard“ įrankio projektą spaudžiant „New blank project“.



Paspaudus ant „New blank project“, programa parodys išskrentantį meniu, leidžiantį pasirinkti ekrano tipą, kuriam sąsaja bus kuriama. Pasirink „Web“.

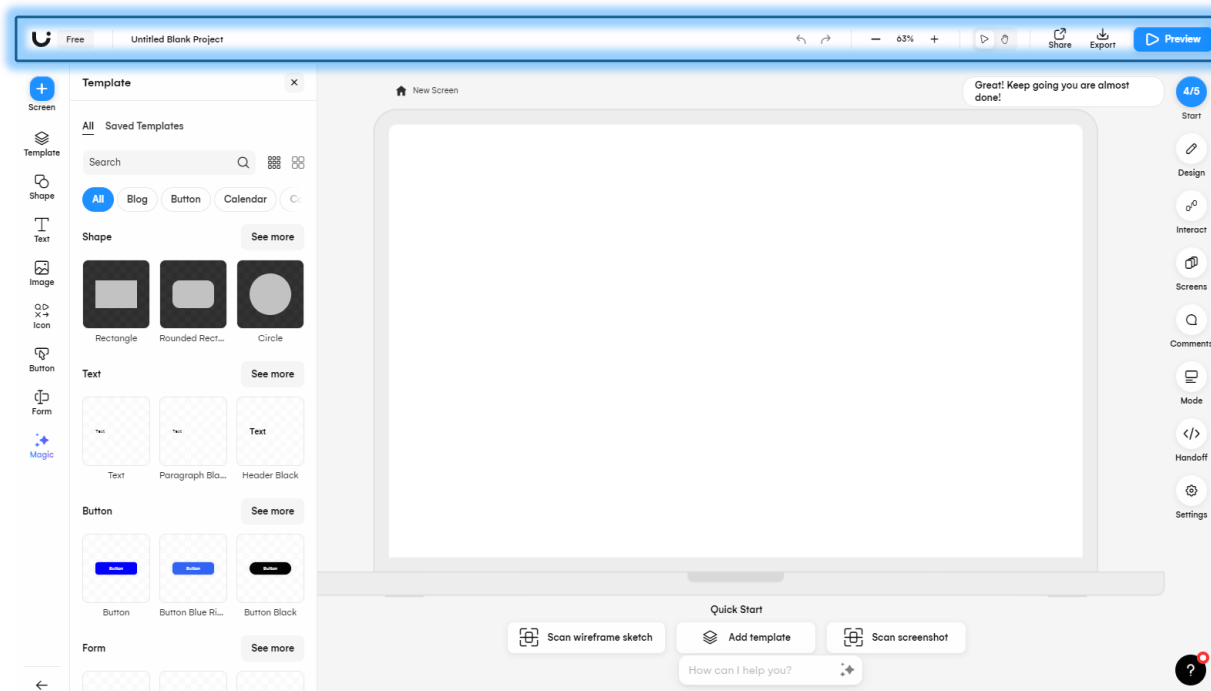


Programa parodys pagrindinį grafinės sąsajos projekto kūrimo langą. Šiame lange yra penkios pagrindinės dalys.

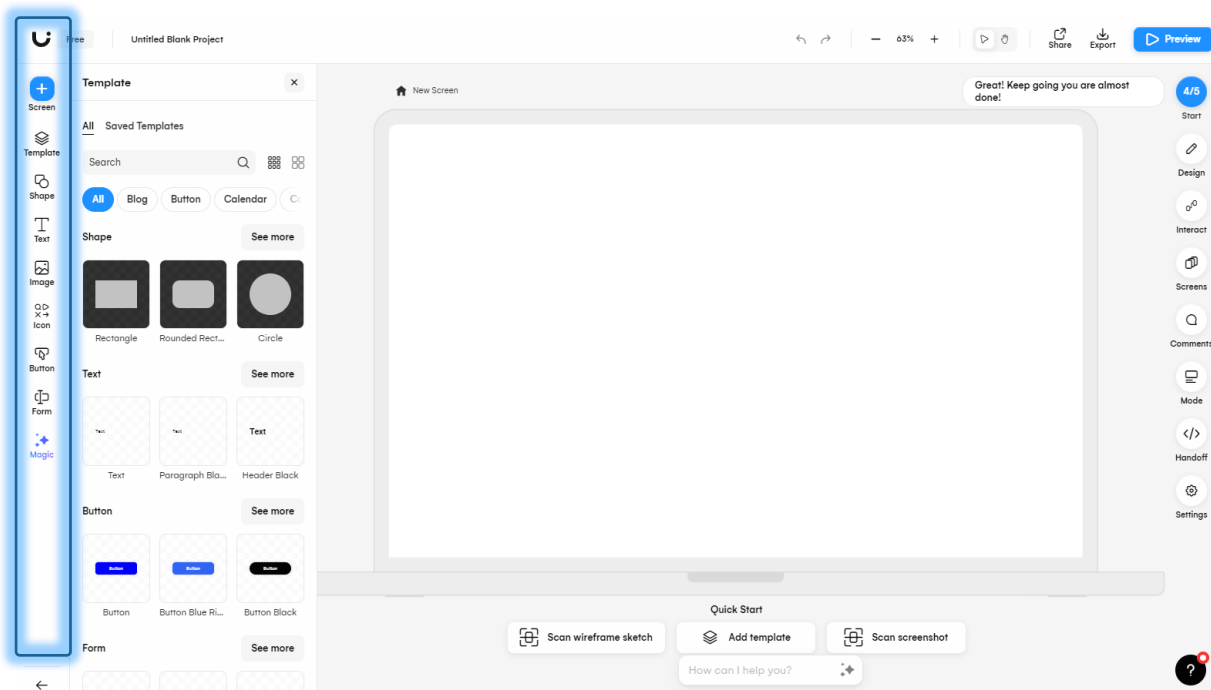
dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams

Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

Projekto valdymo meniu gali pakeisti projekto pavadinimą, reguliuoti turinio pritraukimą ir atlikti kitus bendruosius veiksmus.

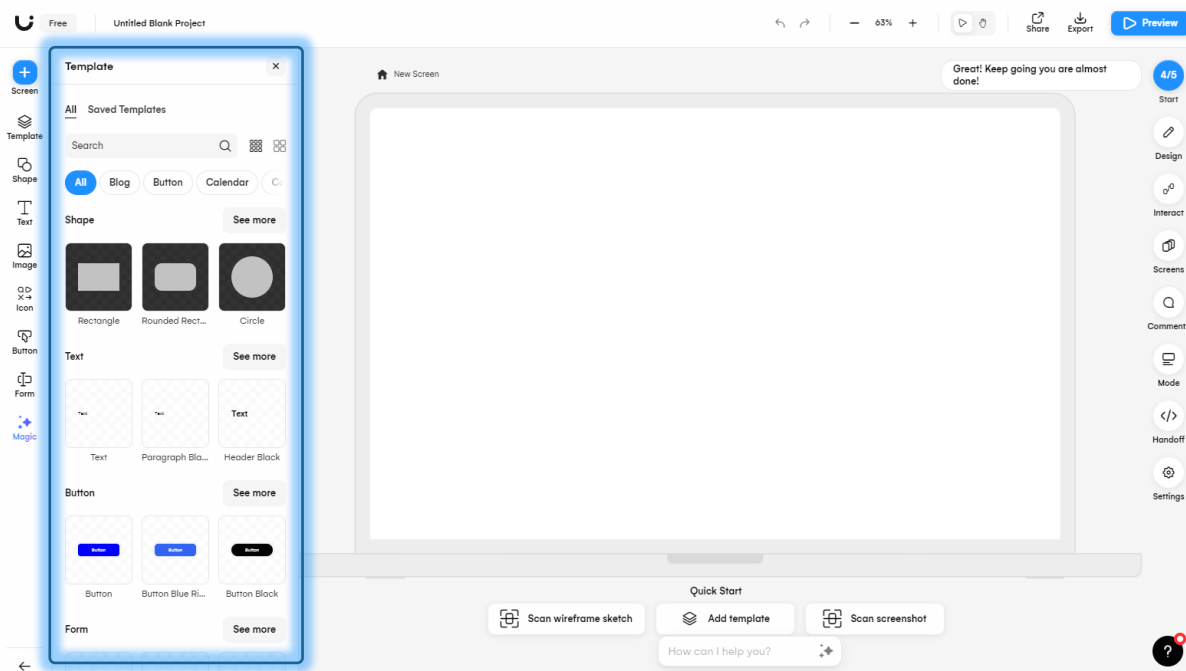


Pagrindiniame meniu gali pridėti grafinės sąsajos langą (nemokama „Uizard“ versija riboja jų kiekį iki 5) bei pasirinkti įvairių grafinės sąsajos elementų ir jų kūrimo įrankių grupes.

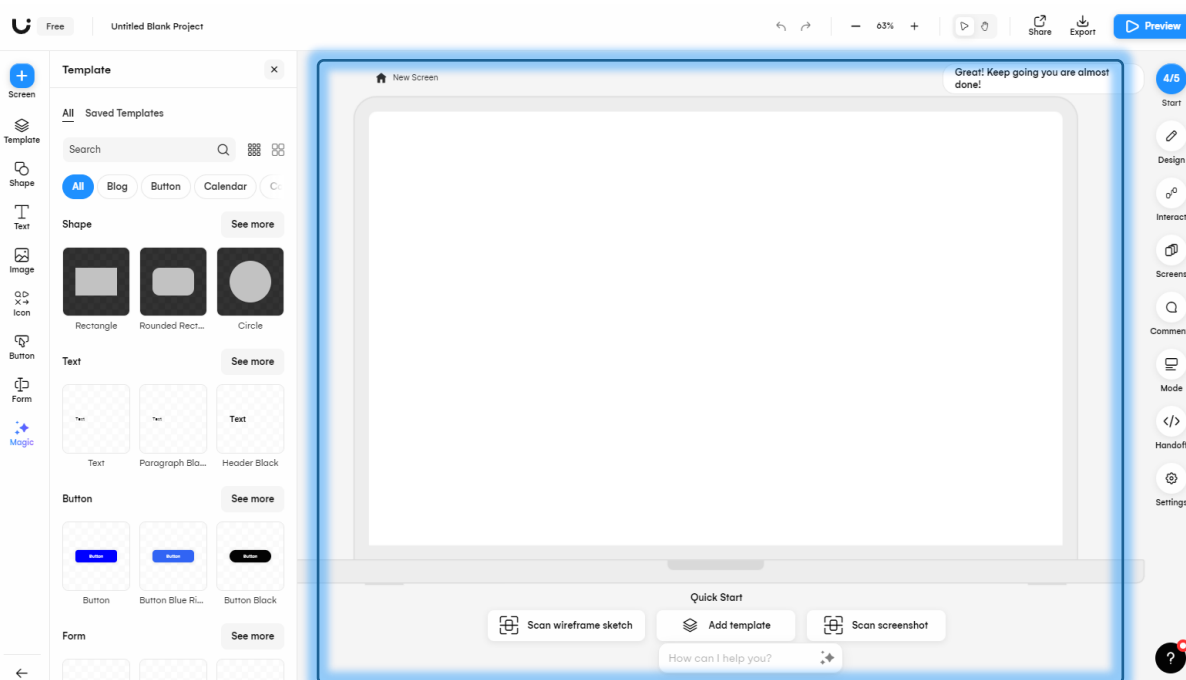


dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

Aktyvuotos pagrindinio meniu punkto paletės turinys rodomas šalia jo dešinėje.

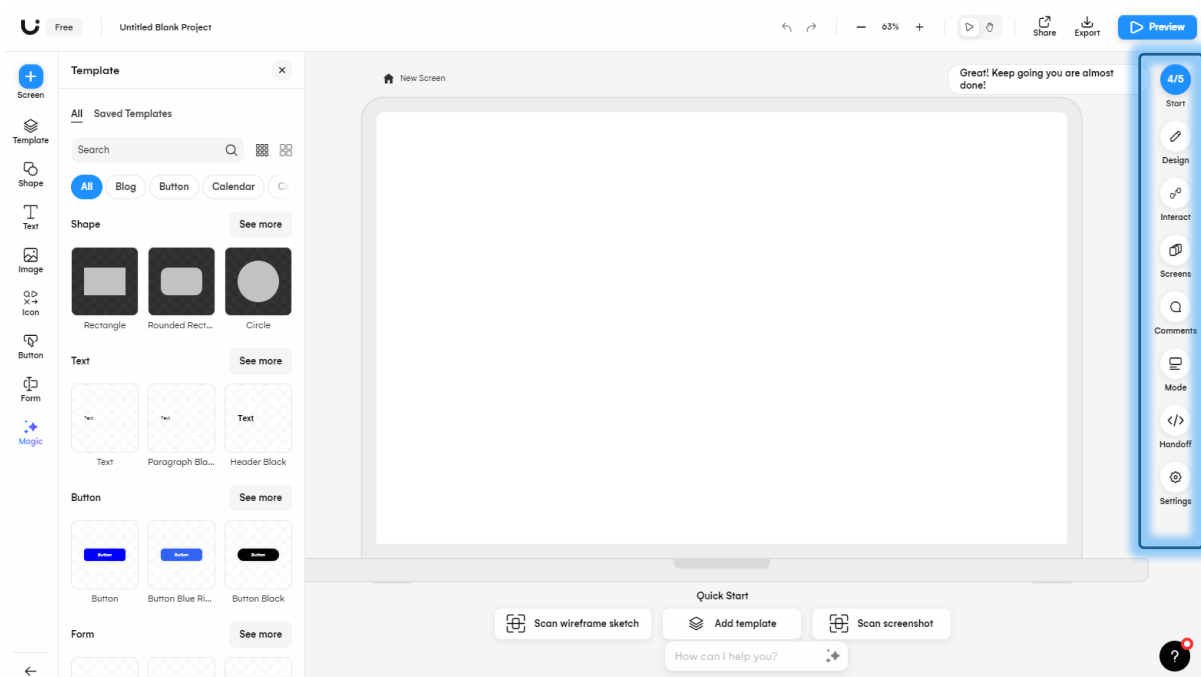


Grafinės sąsajos langai rodomi pagrindiniame turinio skyriuje, tarp jų galima judėti naudojant skyriaus apačioje esančią stūmimo juostą.



dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

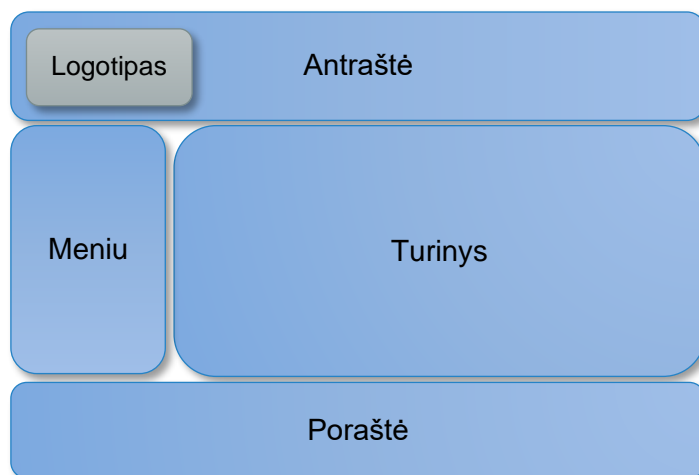
Dešinėje pusėje yra dar keletas meniu punktų, leidžiančių iškviešti pagrindinius „Uizard“ įrankius.



2 Lango projektavimas

Daugumos programų grafinės sąsajos langai dažniausiai remiasi tam tikromis turinio išdėstymo ir pagrindinių turinio dalių gairėmis, kurios priklauso nuo to, kokiai realaus pasaulio sričiai kompiuterizuoti skirta programa.

Internetinės informacinės sistemos gali turėti labai įvairius apipavidalinamus, tačiau daugumoje galima išskirti penkis pagrindinius elementus: logotipą, pagrindinį meniu, antraštę, poraštę ir turinio sritį. Vienas iš paplitusių būdų juos išdėstyti yra toks:

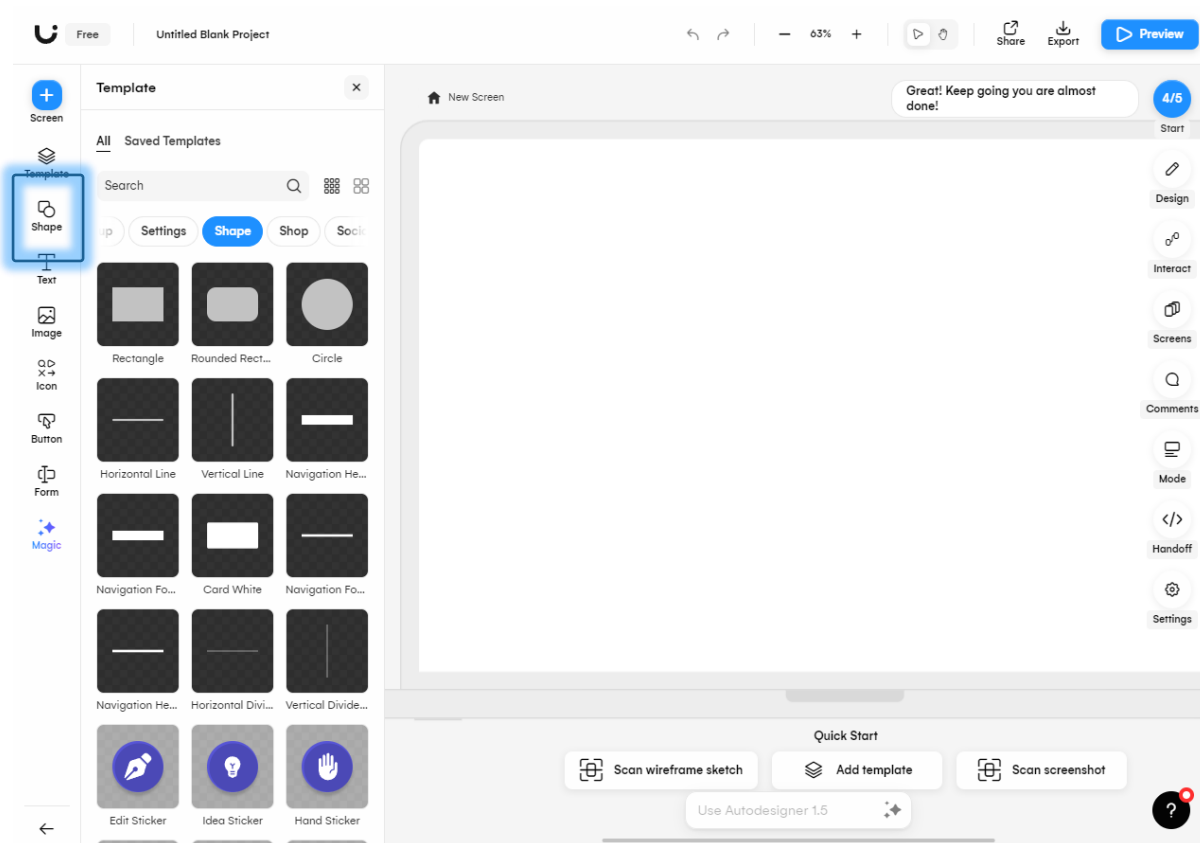


Tokį išdėstymo būdą naudosime ir pavyzdžiuose šioje instrukcijoje.

3 Grafinės sąsajos skyrių kūrimas

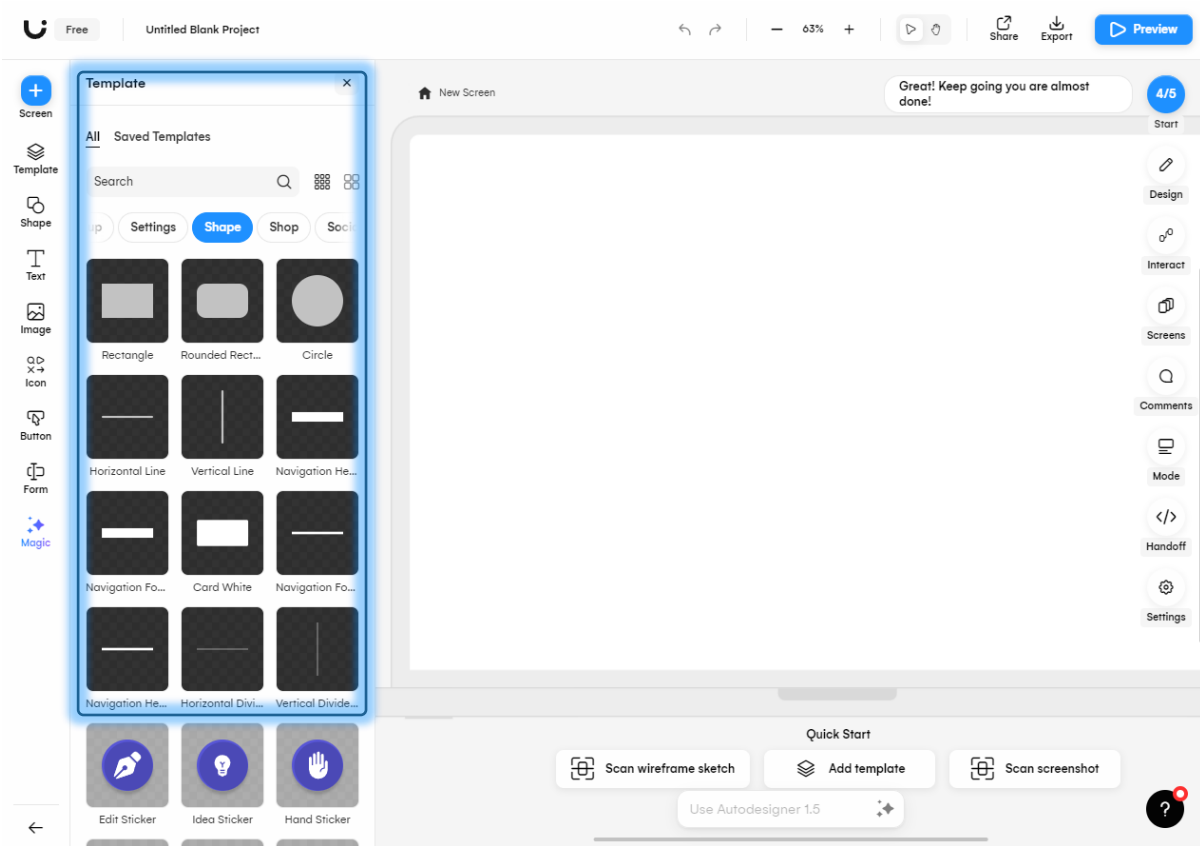
Grafinę sąsają galima projektuoti ir be skyrių, tačiau skyriai padeda iš anksto apibrėžti pagrindinių grafinės sąsajos dalių ribas.

Grafinės sąsajos skyrių kūrimui reikia pasirinkti pagrindinio meniu punktą „Shape“.

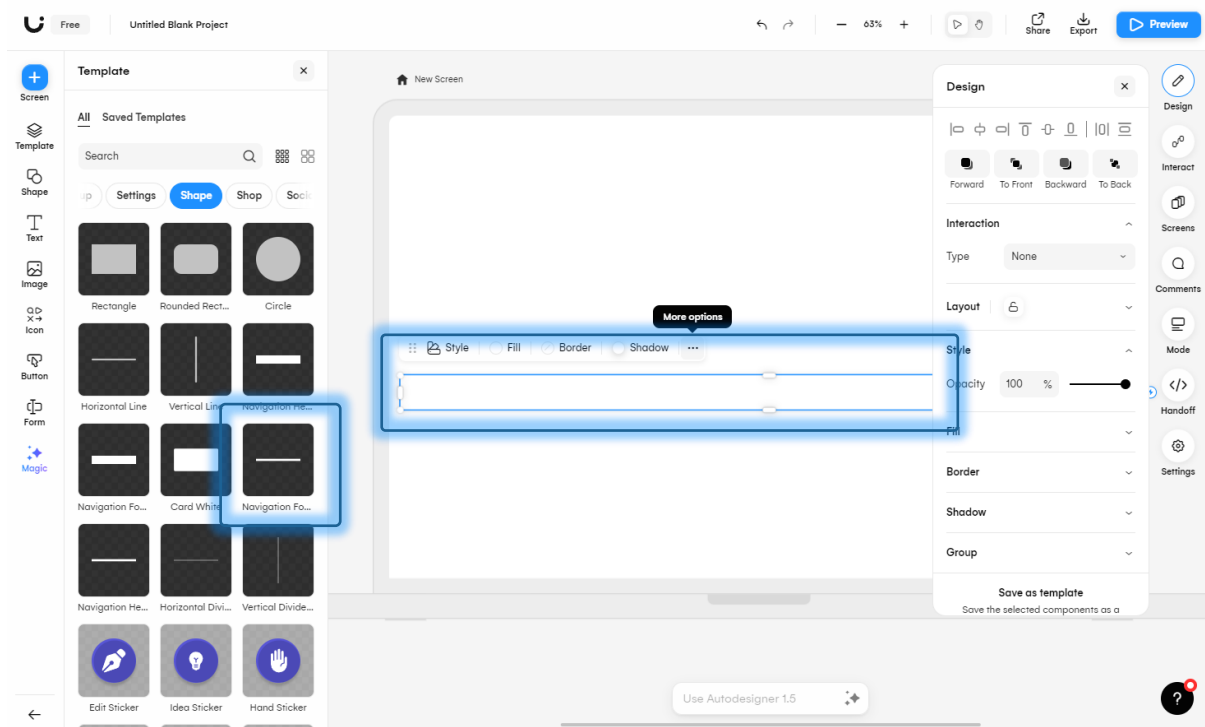


dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

Atsidarys sąsajos elementų paletė, kurioje visi elementai yra stačiakampės dėžutės, skiriasi tik pradine jų forma ir spalva.

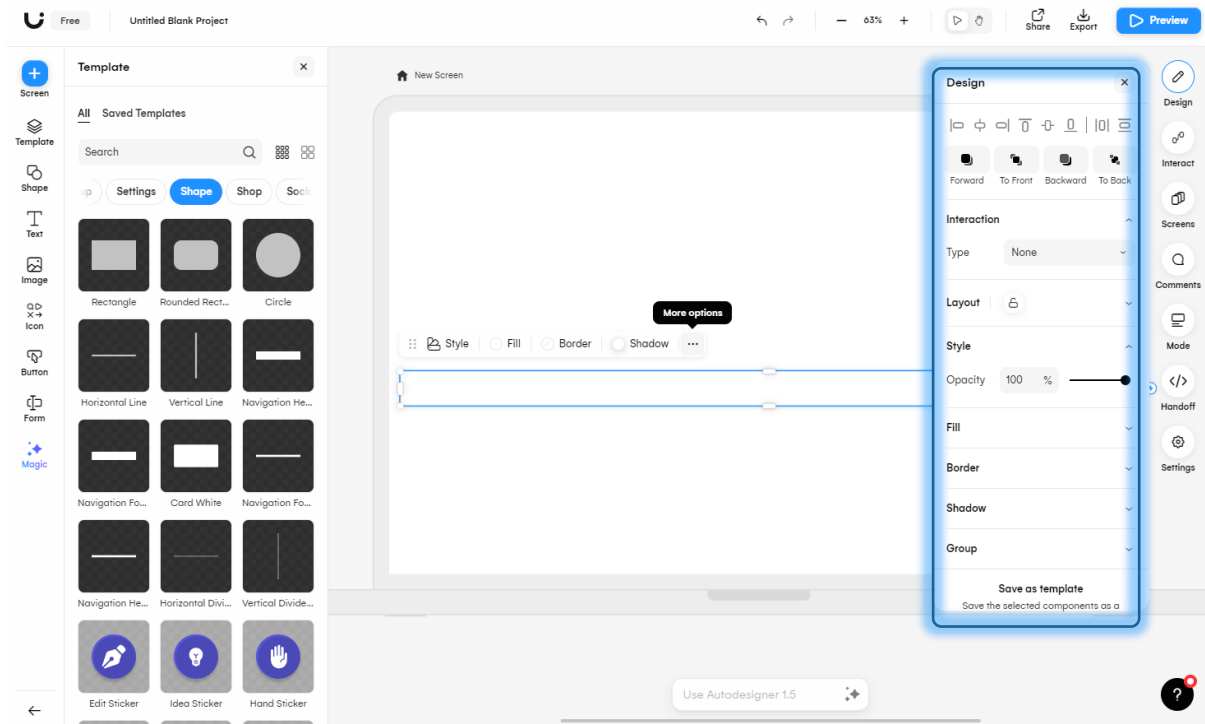


Spausk ant tos dėžutės, kurios pradine forma yra panašiausia į norimo sukurti skyriaus formą, ir ji atsiras ekrano prototipe.

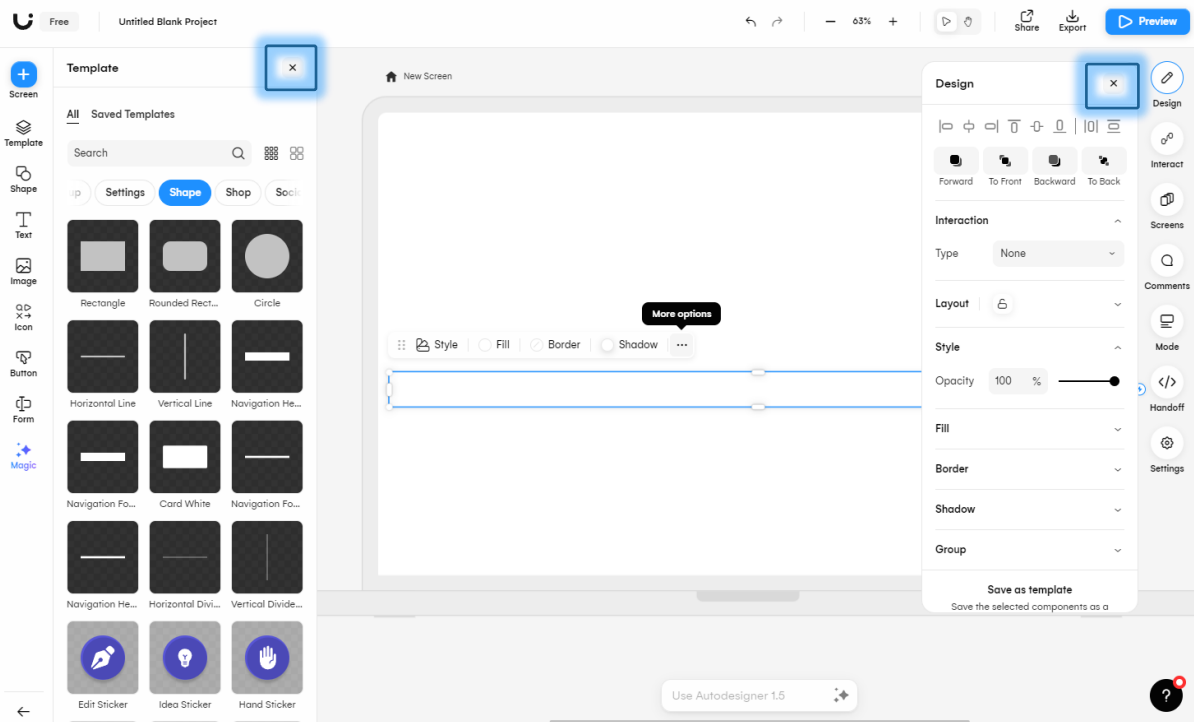


dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

Nauja dėžutė iš karto bus parinkta ir jai atidarytas „Design“ dialogas.

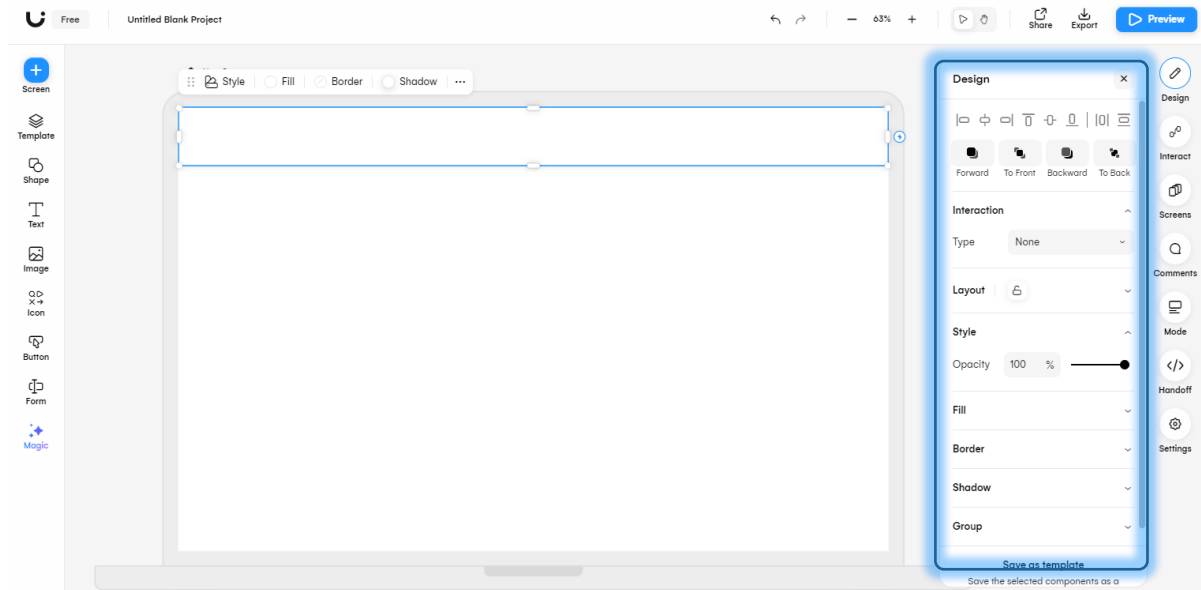


„Design“ dialogas leidžia valdyti pagrindines parinkto elemento savybes ir atidaromas automatiškai, parinkus bet kurį elementą ant projektuojamo ekrano. Jeigu „Design“ dialogas trukdo manipuliuoti projektuojamais elementais, vienintelis būdas pasidaryti daugiau vietos yra uždarant įrankių paletę ir/ar pastumiant projektuojamą ekraną.

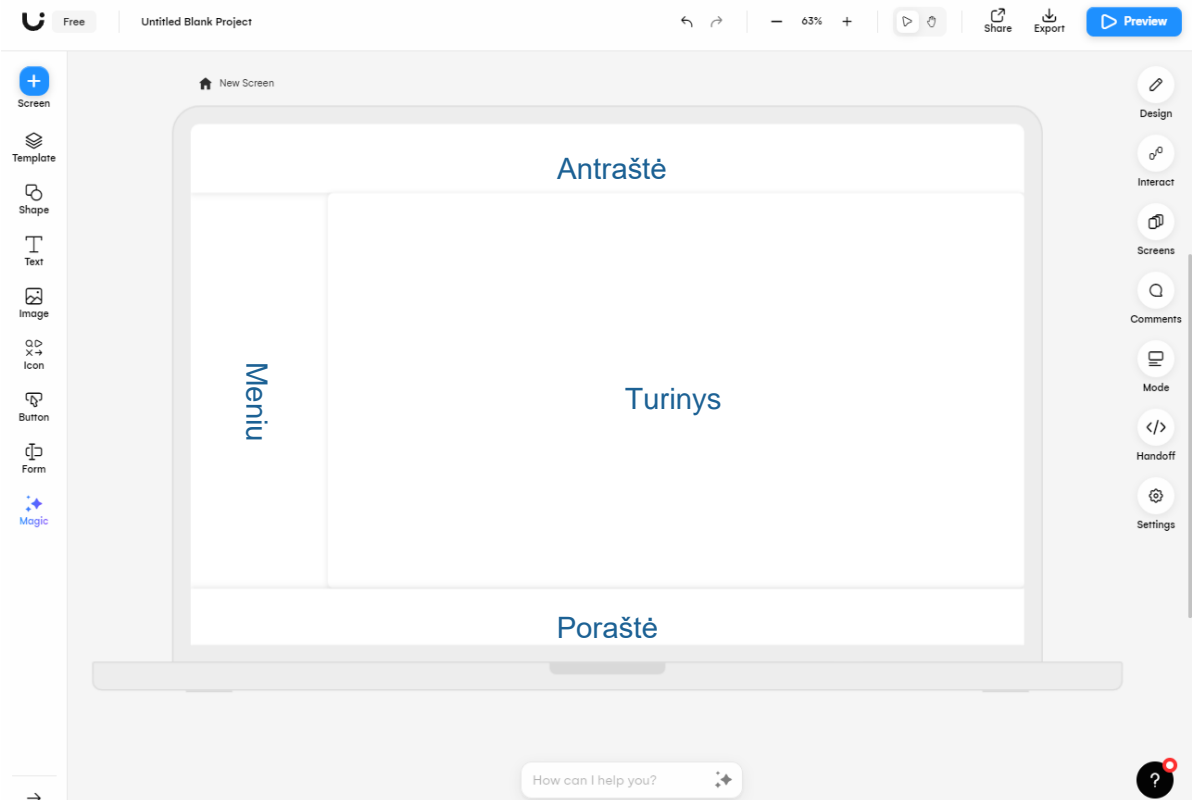


dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

Skyriaus dėžutę nutempk į norimą ekrano vietą, ir pakeisk jos dydį į tau tinkamą. Naudodamas „Design“ dialogo „Style“ skiltį, gali pakeisti dėžutės ar dėžutės rėmelio spalvą, valdyti šešėlį ir t.t.



Sudėliok iš dėžučių pagrindinius projektuojamo lango skyrius, pavyzdžiui:

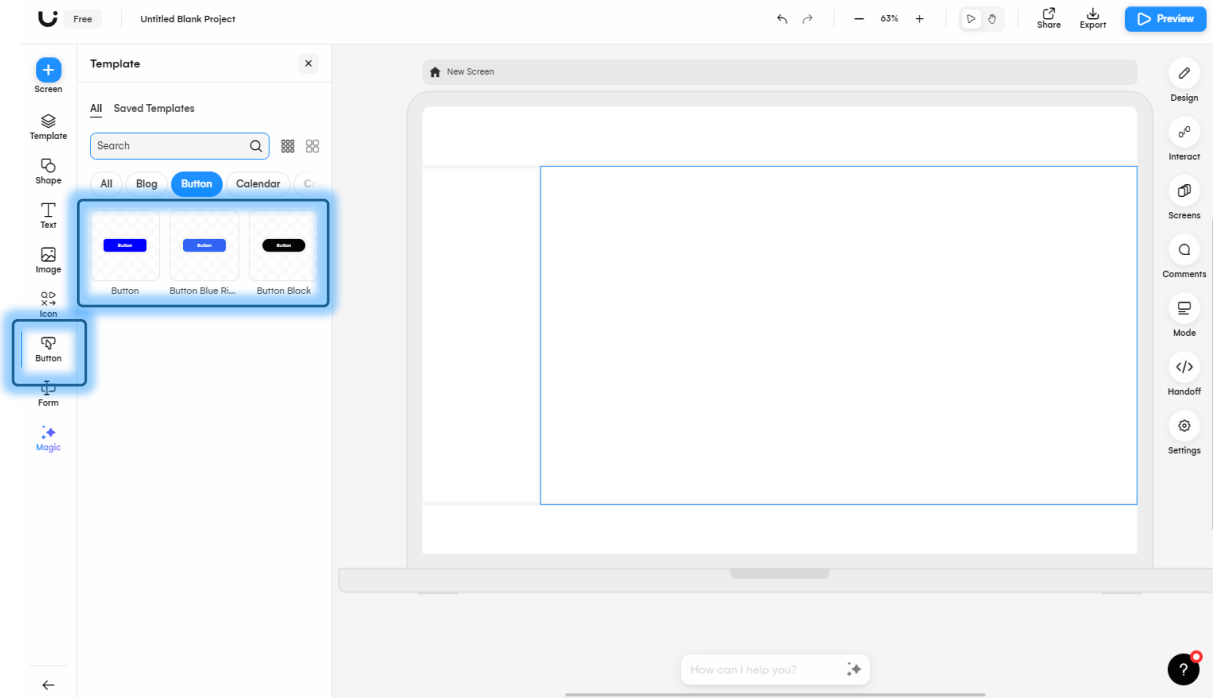


Toks skyrių sudėliojimas atlieka dvi funkcijas: a) leidžia aiškiai matyti skyrių ribas; b) padeda lygiuoti skyriaus elementus pagal skyriaus kraštus.

Atkreipk dėmesį, kad judinant skyriaus dėžutę, ant jos padėti elementai kartu nejudės.

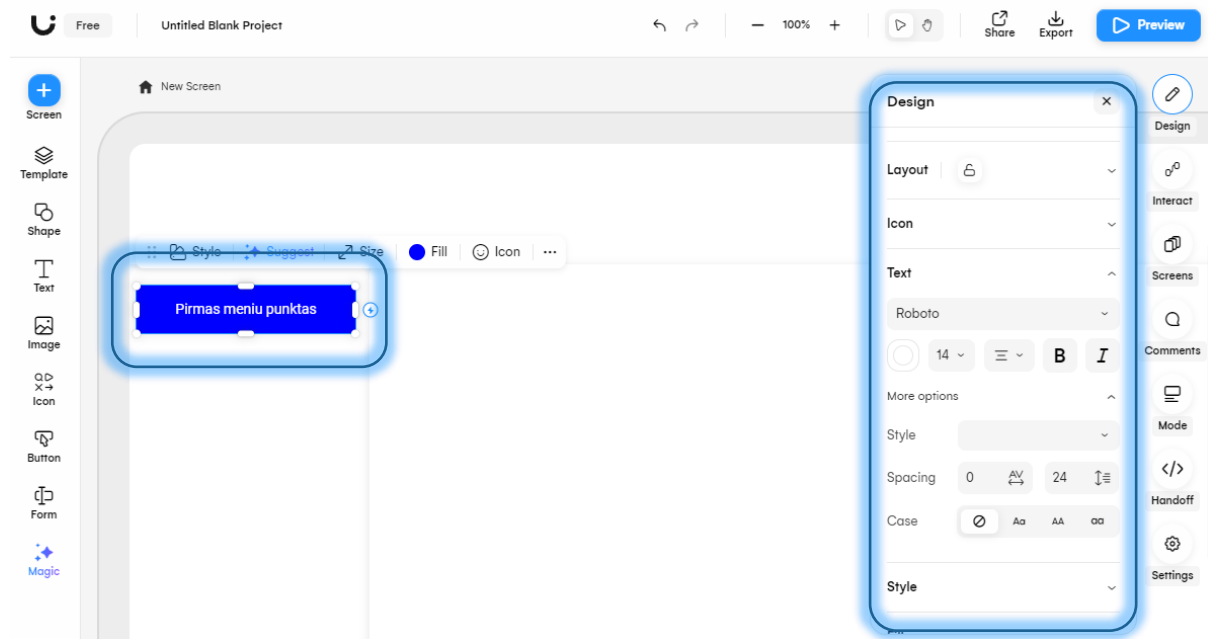
4 Meniu kūrimas

Meniu geriausia konstruoti naudojant mygtukus. Mygtukus galima rasti atidarius įrankių paletę „*Button*“.



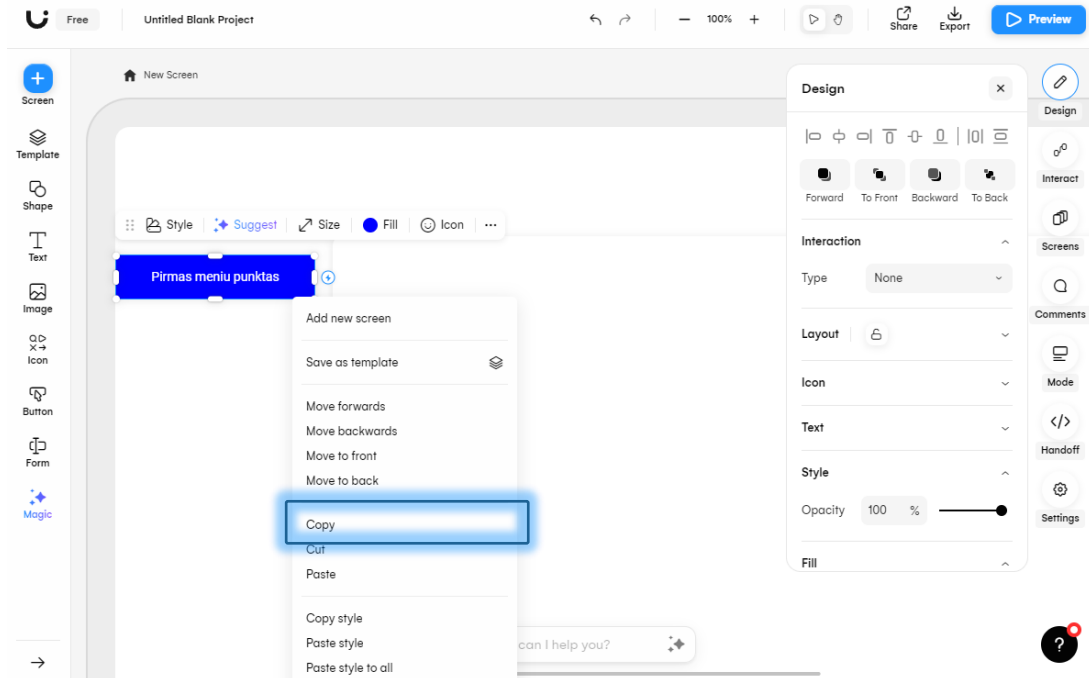
Visi mygtukai veikia taip pat, skiriasi tik jų pradinė išvaizda.

Spausk ant norimo mygtuko įrankių paletėje, nutempk naują mygtuką į pasirinktą ekrano vietą ir „*Design*“ dialogo „*Text*“ bei „*Style*“ skyriuose pakeisk mygtuko išvaizdos savybes į norimas. Mygtuko tekstui redaguoti reikia du kartus spustelėti ant mygtuko. Pavyzdžiui:

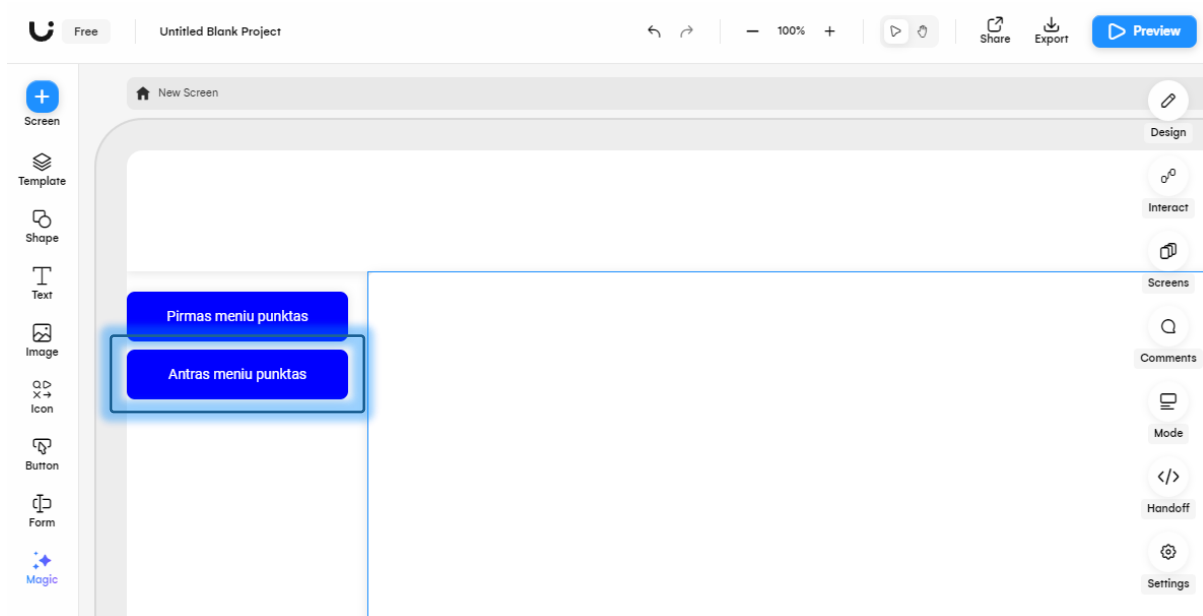


dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

Sukūrus vieną meniu punktą, panašios išvaizdos punktus galima kurti kopijuojant ir keičiant jau egzistuojantį. Kopijavimo komandą (angl. *copy*), galima rasti paspaudus dešiniu pelės mygtuku ant pasirinkto mygtuko. Įklijavimo komandą (angl. *paste*) galima rasti, paspaudus dešiniu pelės mygtuku ant tuščios ekrano arba turinio dėžutės vietos. Pavyzdžiui, pirmiausia nukopijuok meniu punktą:

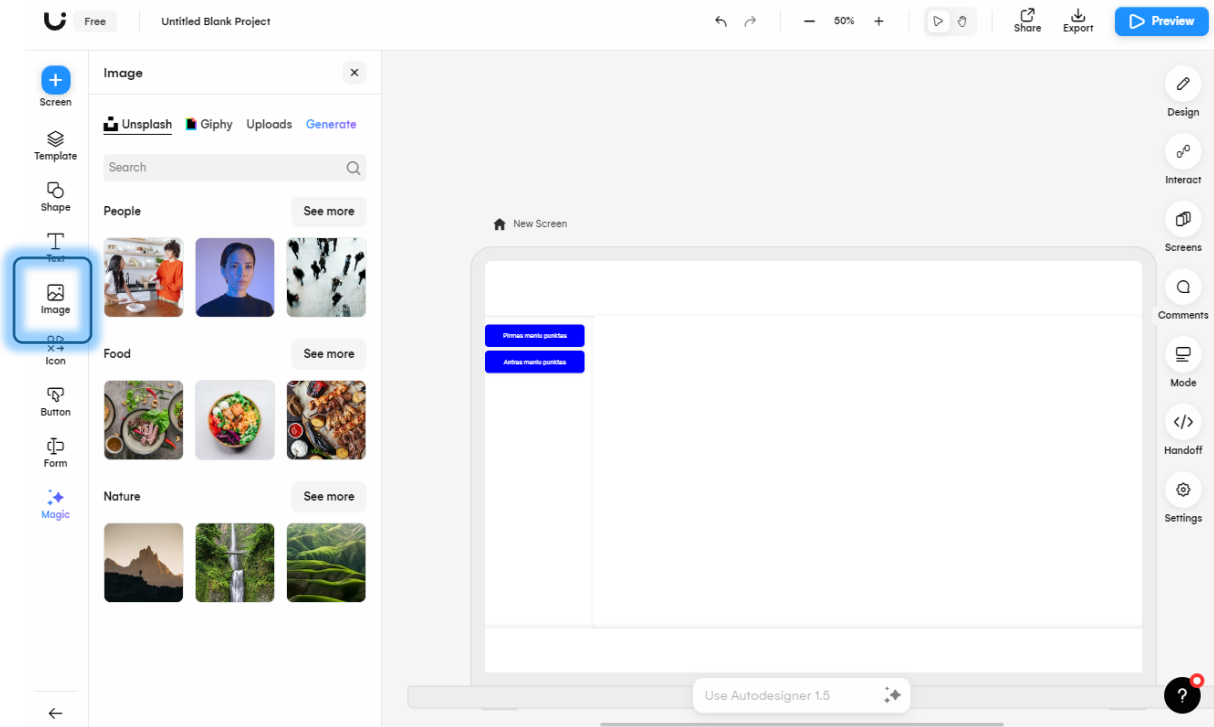


Tuomet jį įklijuok ir pakeisk pavadinimą:

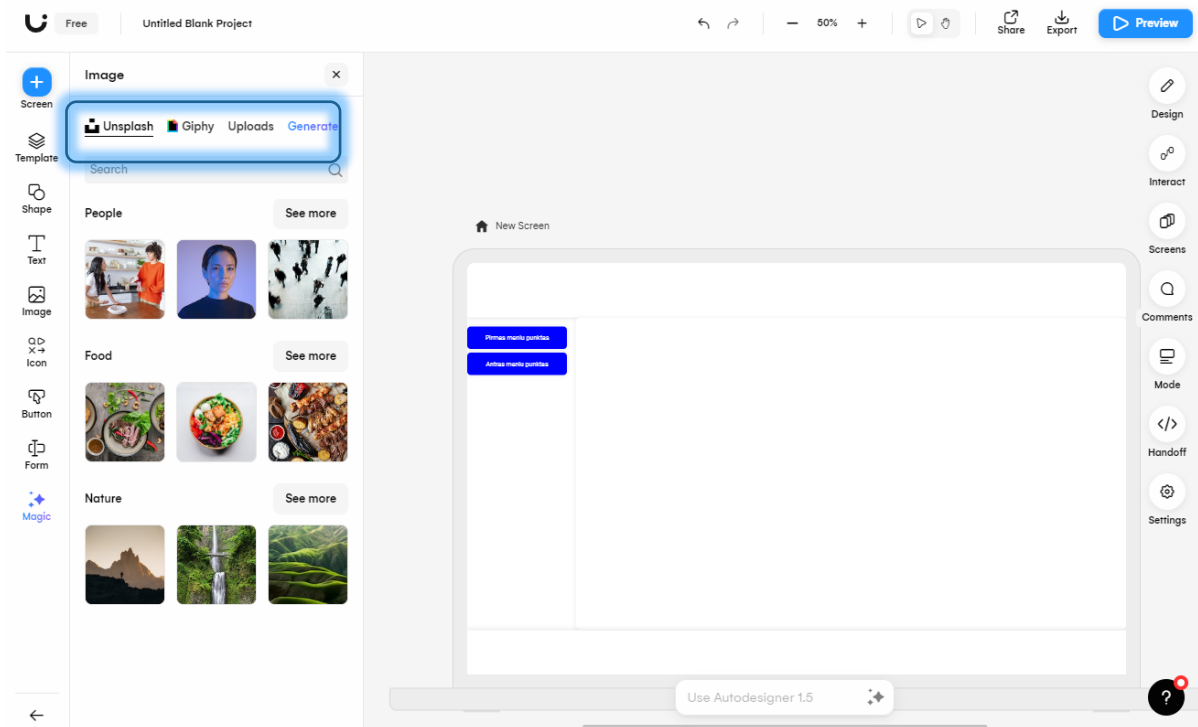


5 Logotipo, paveiksluko ir piktogramos kūrimas

Logotipui kurti panaudosime paveiksluką. Paveikslukų įtraukimui reikia aktyvuoti pagrindinio meniu punktą „Image“.

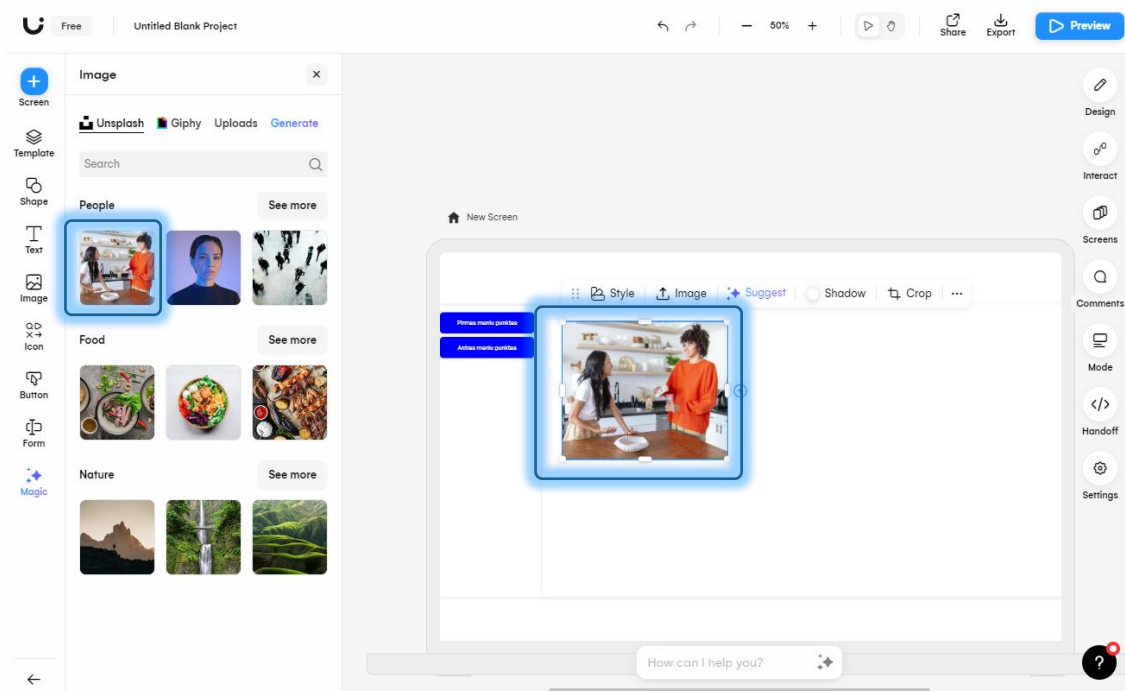


Paveikslukus galima pasirinkti iš „Uizard“ įdiegtos kolekcijos arba įkelti iš nuosavo kompiuterio.

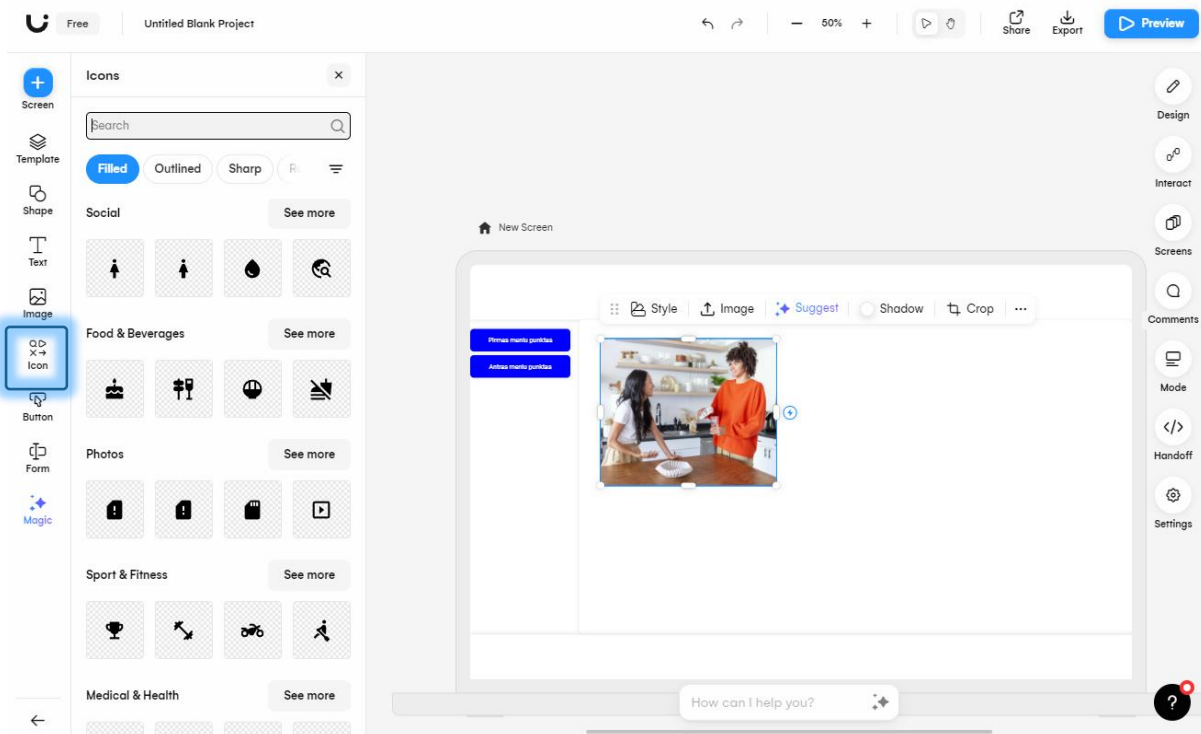


dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

Pavyzdžiui naudosime vieną iš „Uizard“ pateikiamų paveikslukų. Paveiksluką parinkus paletėje, nutempus į norimą vietą ir pakeitus dydį, gaunamas pavyzdinis logotipas:

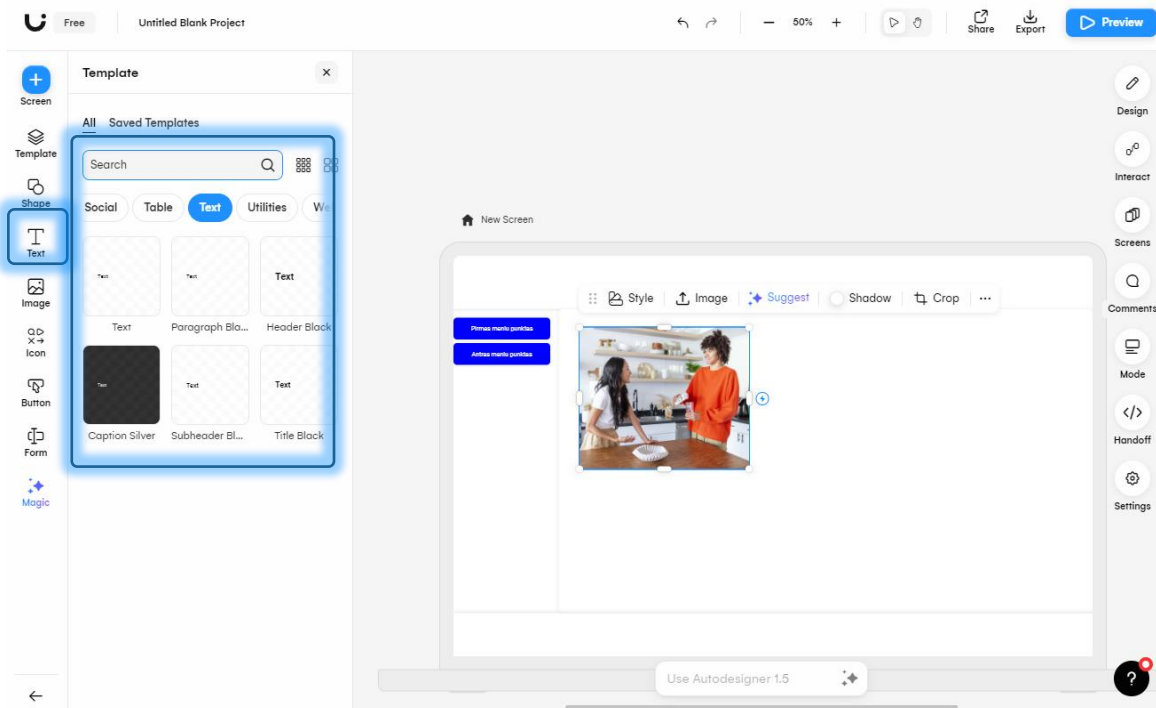


Labai panašiai į paveikslukus galima naudoti ir piktogramas. Jos parenkamos aktyvavus pagrindinio meniu punktą „Icon“.

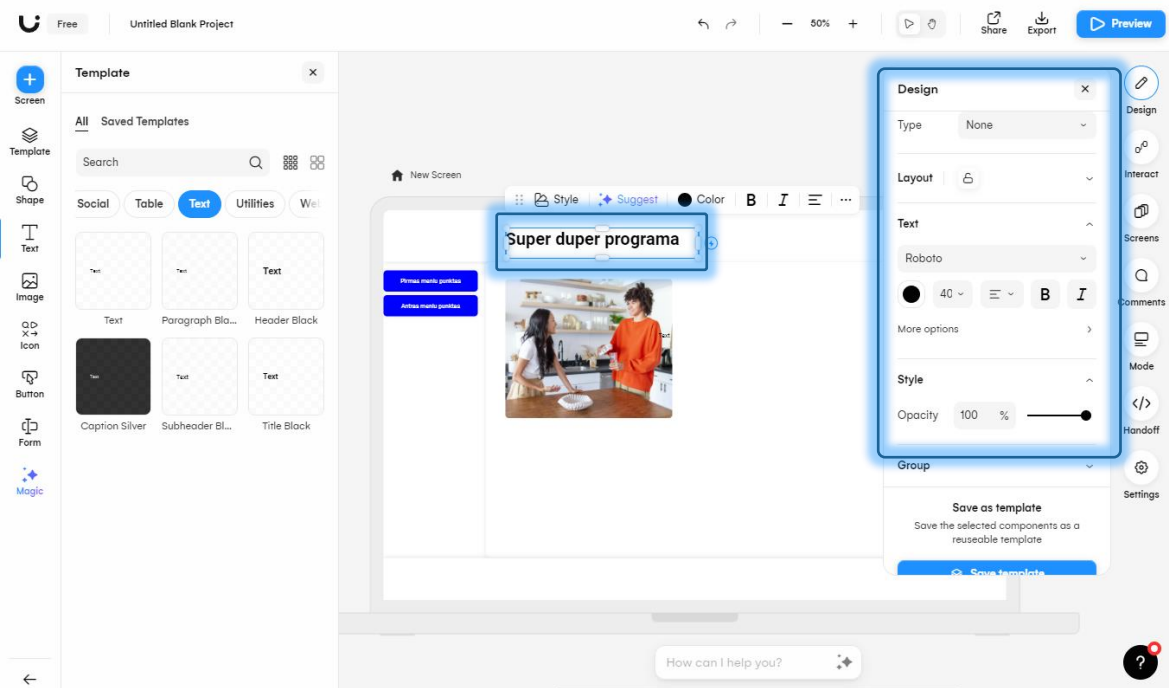


6 Pagrindinio turinio elementų kūrimas

Vienas iš dažniausiai naudojamų turinio elementų yra paprasčiausias tekstas. Dalis „Uizard“ elementų (pvz. mygtukai) leidžia vesti tekstą tiesiogiai. Jeigu kažkuris elementas tekstą vesti neleidžia, arba kažkur reikia patalpinti atskirą teksto fragmentą, galima pasinaudoti įrankiais, pasiekiamais per pagrindinio meniu punktą „Text“.

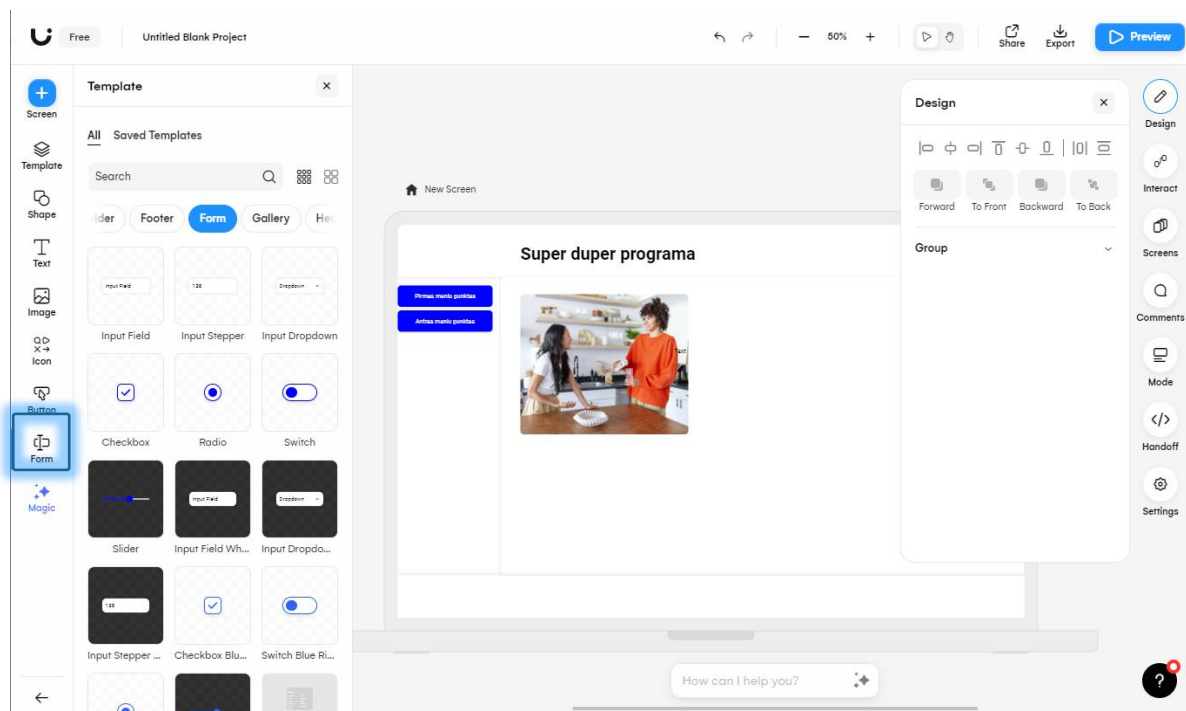


Visi teksto fragmentai veikia taip pat, skiriasi tik pradinė jų išvaizda. Spustelėjus ant norimo teksto fragmento, jis atsiranda darbinėje srityje, kurioje jį galima nutempti į norimą vietą, pakeisti teksto dėžutės išmatavimus ar valdyti fragmento savybes per „Design“ dialogą.

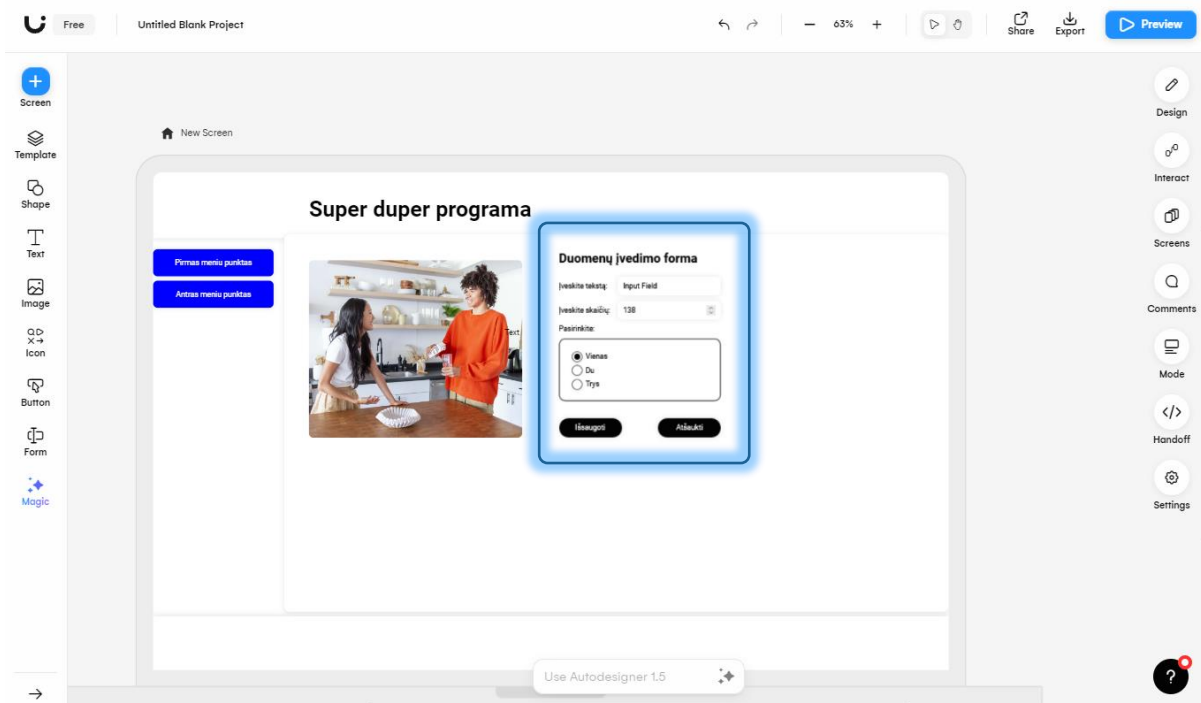


dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

Įvesties laukų kūrimui galima naudoti elementus, pasiekiamus aktyvavus pagrindinio meniu punktą „Form“.

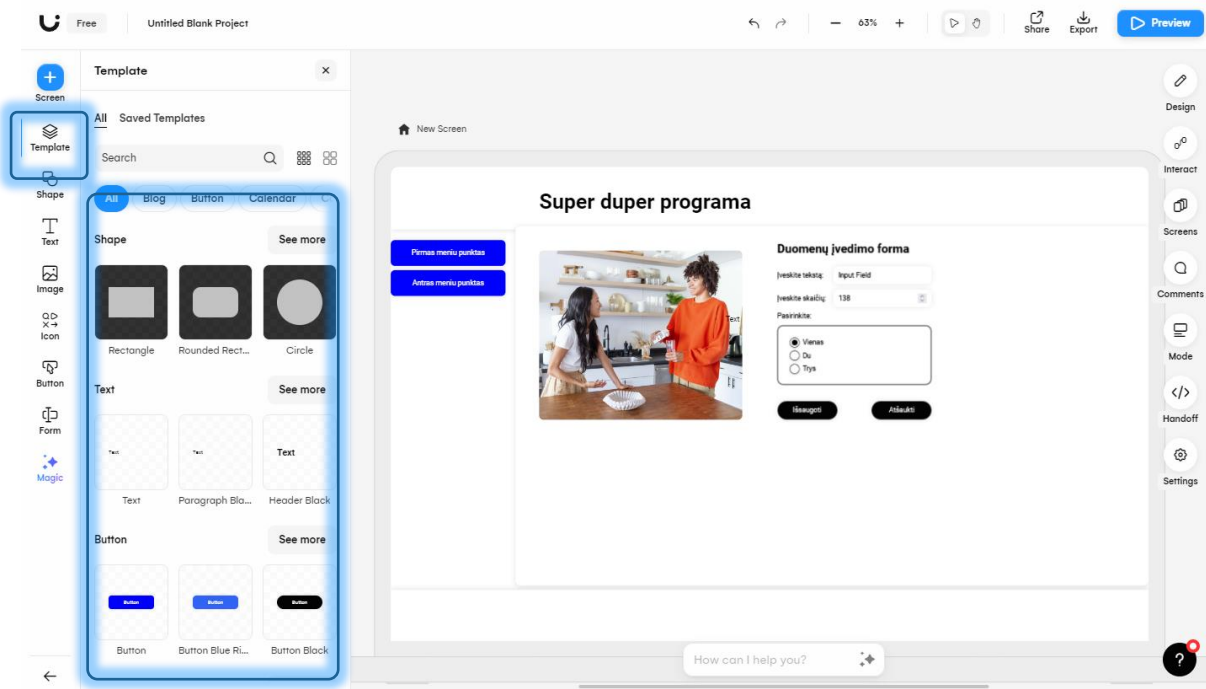


Derinant „Form“ esančius įvesties laukus su teksto fragmentais iš „Text“, mygtukais iš „Button“ bei „Shape“ skyriaus dėžutėmis, galima sudėlioti įvairių interaktyvių grafinių sąsajų projektus.



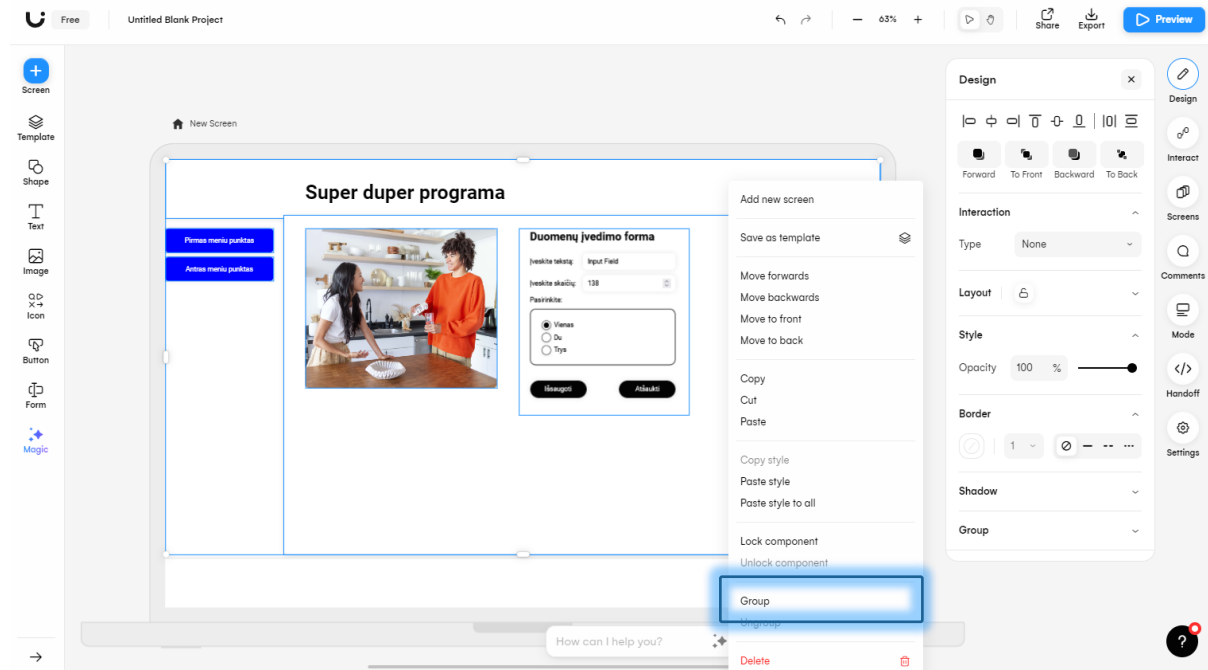
Kitas būdas turinio elementams kurti yra pakartotinai panaudojant turinio elemento šablonus, pasiekiamus per pagrindinio meniu punktą „Template“. Šie šablonai yra sukuriami naudojant prieš tai minėtus fragmentus.

dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

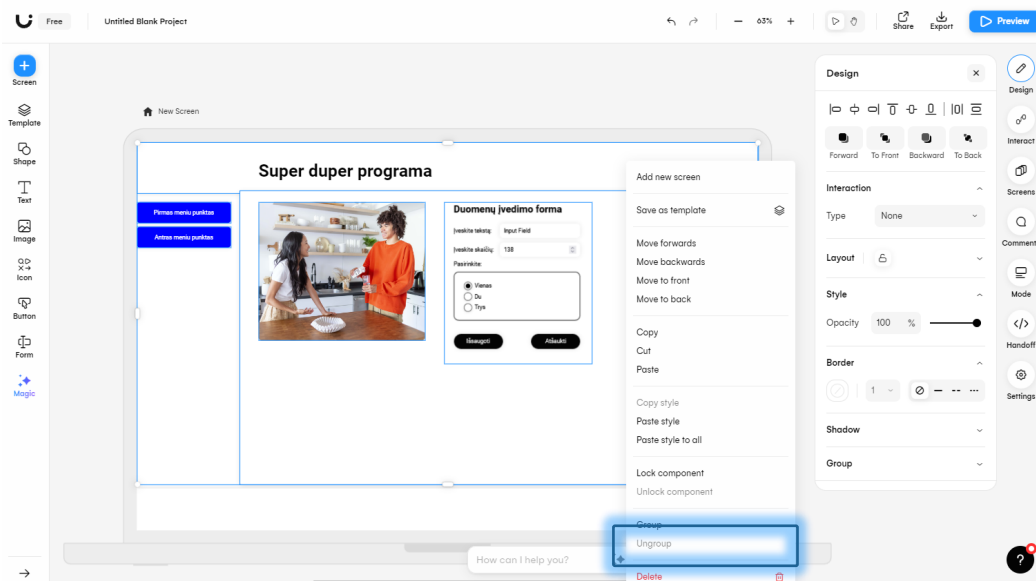


7 Elementų grupavimas

Tam, kad kelis smulkesnius sąsajos elementus būtų galima valdyti kaip vieną visumą, juos reikia sugrupuoti. Grupavimui pirmiausia elementus reikia pažymėti. Jeigu nori žymėti po vieną elementą, kartu su pele naudok klavišą *SHIFT*. Jeigu nori žymėti kelis elementus iš karto, geriausia tempti pele kartu naudojant klavišą *CTRL*. *CTRL* klavišo naudojimas leidžia nepažymėti foninių elementų, kurie patenka į žymimą sritį. Pažymėjus grupuojamus elementus, reikia spustelėti dešiniu pelės klavišu ant bet kurio iš jų ir iškrentančiame meniu pasirinkti punktą „Group“.

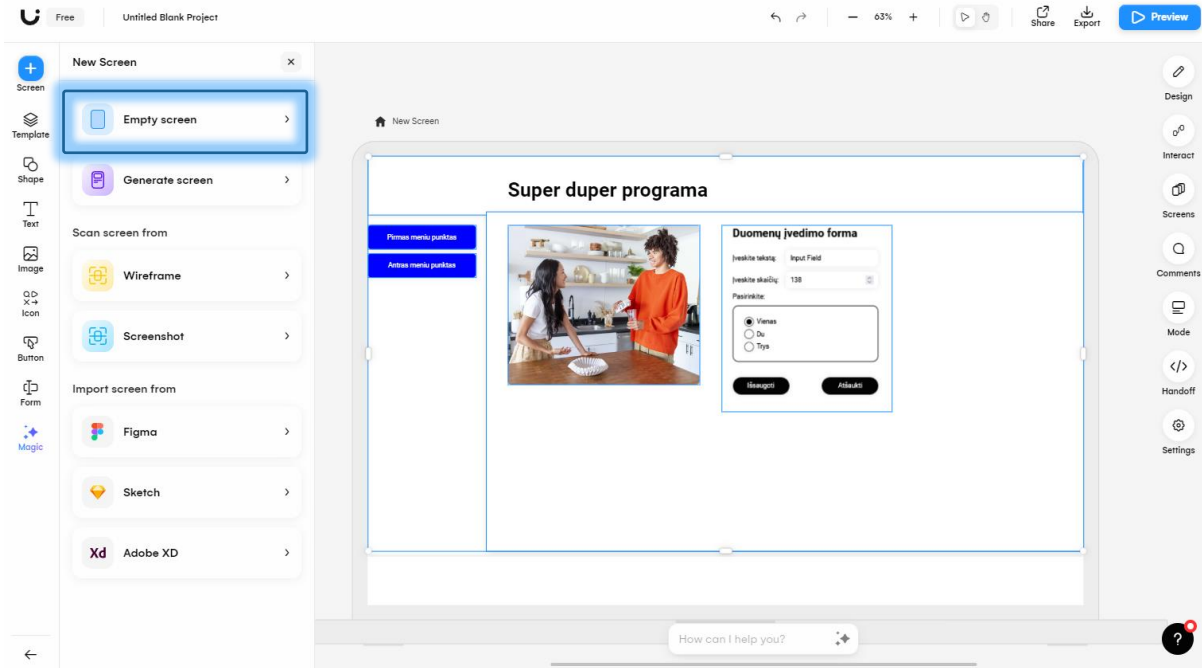


Jeigu į grupę įtrauktus elementus nori redaguoti tiesiogiai, reikia du kartus spustelėti ant grupės. Tam, kad išeitum iš grupės vidaus, spustelk pele bet kur už grupės ribų. Sugrupuotus elementus galima vėl išgrupuoti per tą patį kontekstinį meniu, tik pasirinkus punktą „Ungroup“.

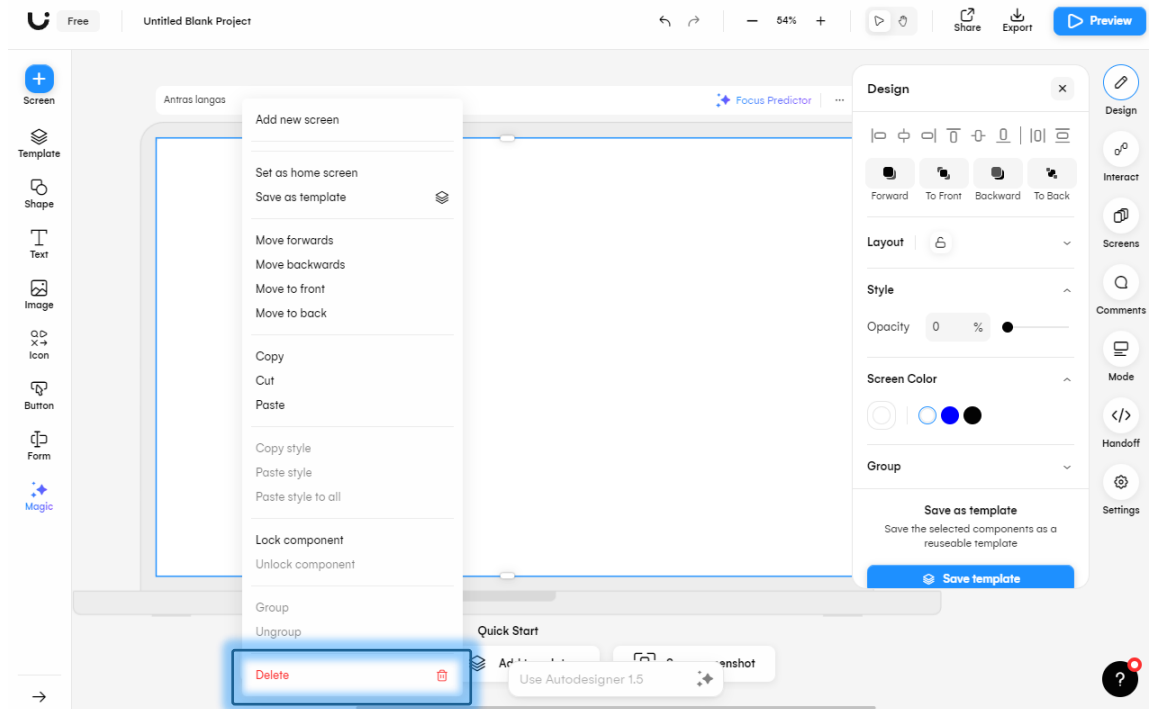


8 Naujo lango pridėjimas, egzistuojančio ištrynimasis

Naujo lango pridėjimui reikia naudoti „Screen“ punktą, esantį pagrindiniame meniu. Punkto įrankių paletėje rinkis „Empty screen“. Jeigu neviršijai nemokamos „Uizard“ versijos langų skaičiaus ribos, programa pridės dar vieną langą ir centruos jį „Uizard“ darbalaukyje.

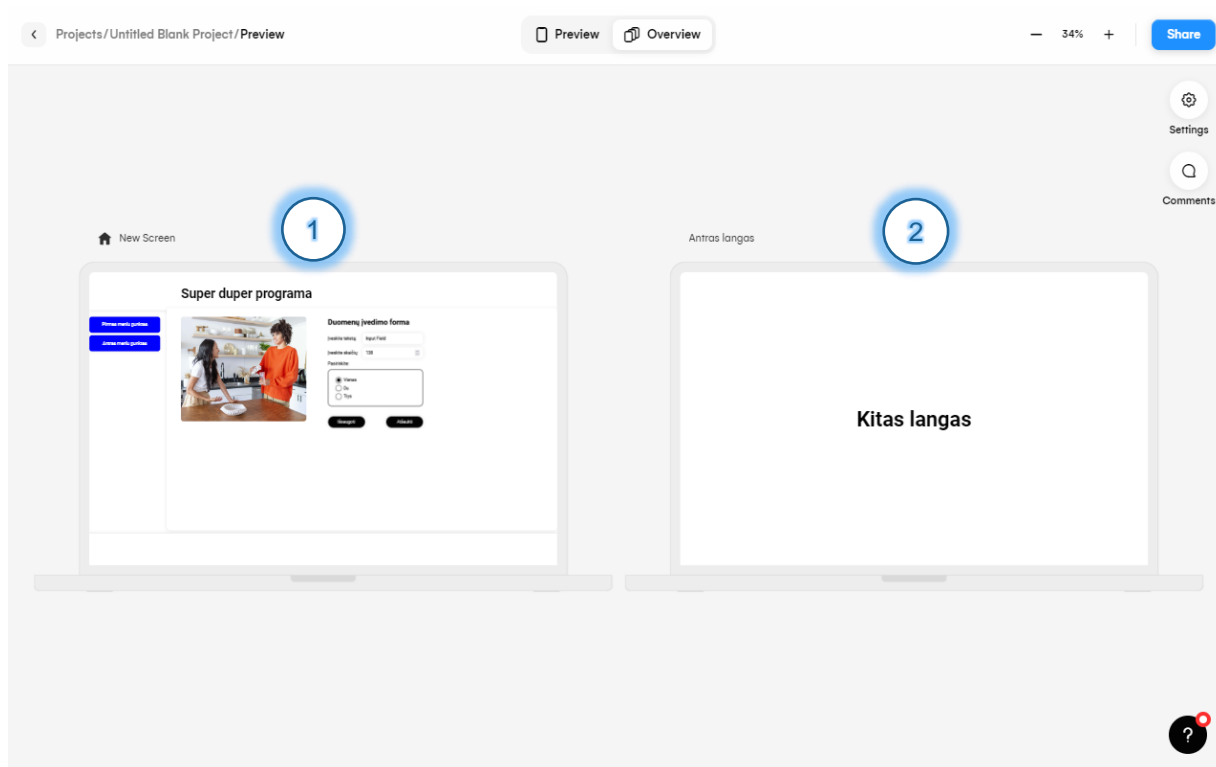


Esamo lango pašalinimui reikia spausti dešiniu pelės klavišu ant lango pavadinimo ir išskreinančiame meniu pasirinkti punktą „Delete“.



9 Perėjimo tarp langų kūrimas

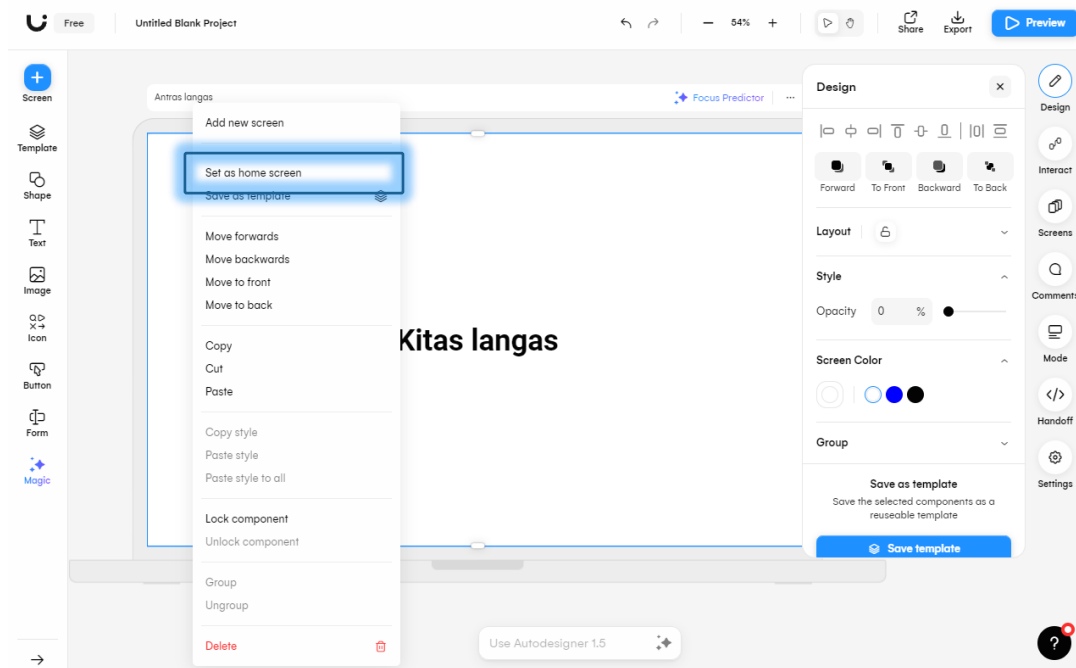
Perėjimai tarp langų leidžia naudotojui patekti į kitą langą, kai jis paspaudžia ant kurio nors interaktyvaus sąsajos elemento. Perėjimai veiks tik sąsajos peržiūros režime, kuris įjungiamas paspaudus mygtuką „Preview“. Tarkime, kad turime du langus, kuriuos norime sujungti perėjimu:



Pradinį langą, nuo kurio bus pradama peržiūra, žymi namų piktograma (🏠) kairėje viršutinėje lango rėmelio pusėje.

dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

Jeigu pradiniu norime padaryti kitą langą, reikia spausti dešiniu pelės klavišu ant lango pavadinimo ir iškritusiame meniu pasirinkti „Set as home screen“.



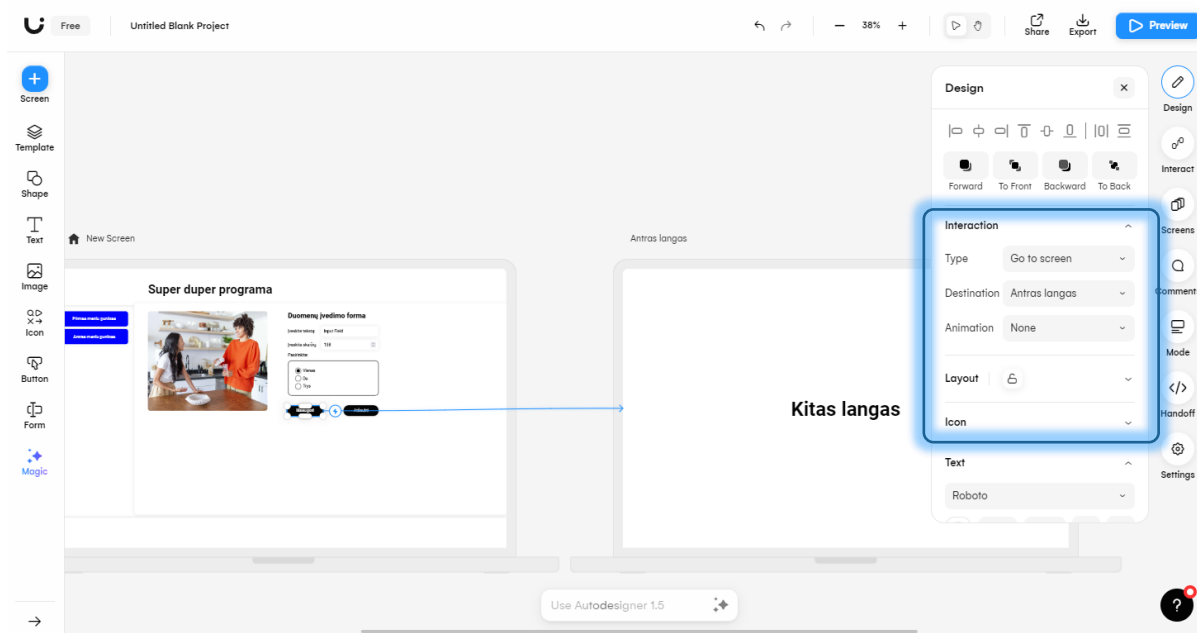
Tam, kad spustelėjus ant lango elemento būtų nukreipiama į kitą langą, galima naudoti greito sujungimo įrankį, pasiekiamą per piktogramą parinkto elemento dešinėje.



Paspaudus ant įrankio, pelė nupieš mėlyną sujungimo rodyklę. Rodyklę galima nutempti ant lango, kurį norima sujungti su parinktu elementu ir nutempus spustelėti pele, kad būtų sukurta jungtis.

dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

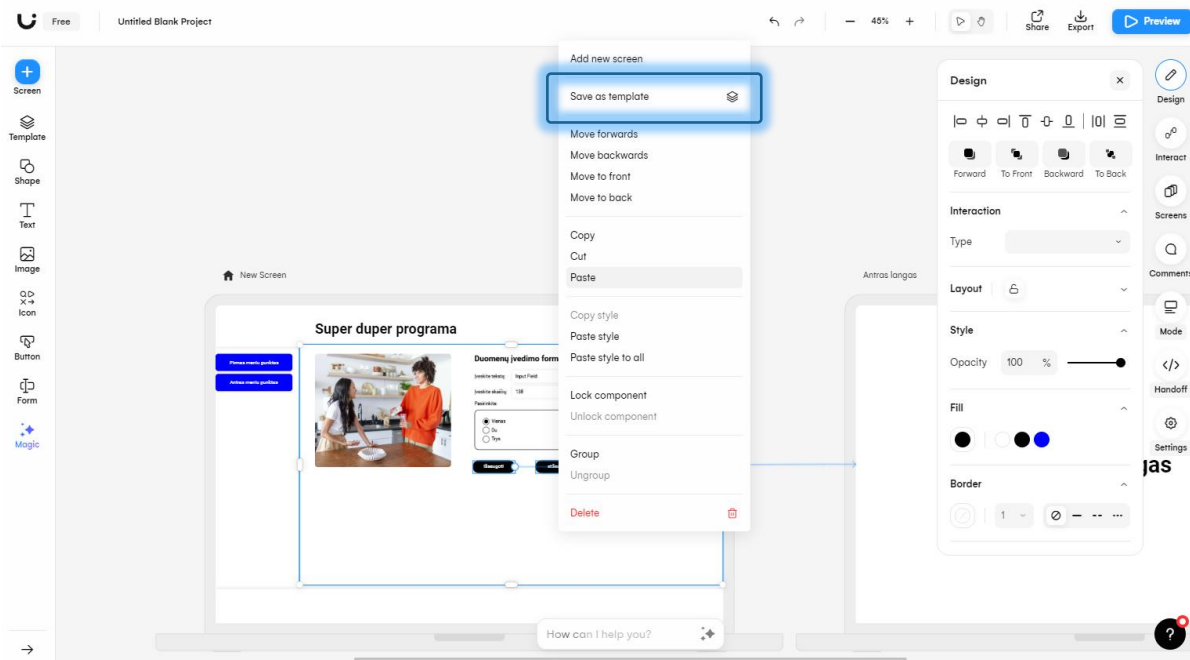
Jeigu jungti pele nepatogu, sujungimo duomenis galima įvesti per parinkto elemento „Design“ dialogo skyrių „Interaction“.



Norint perėjimą tarp langų panaikinti, galima pele pažymėti langų sujungimo rodyklę ir ištrinti ją naudojant mygtuką DELETE arba iškrentančio meniu punktą „Delete“.

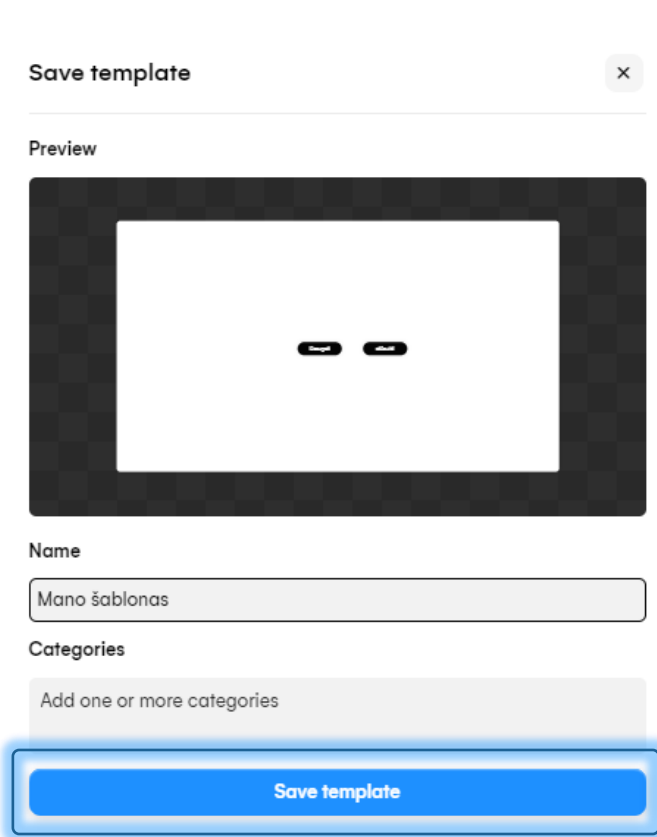
10 Nuosavo šablono kūrimas

Tam, kad dažnai naudojamą sąsajos fragmentą būtų galima greitai įtraukti į projektuojamą ekraną, galima jį paversti nuosavu šablonu. Tam reikia pasirinkti fragmentą, spustelėti ant jo dešiniu pelės klavišu iš iššokančiame meniu pasirinkti „Save as template“.

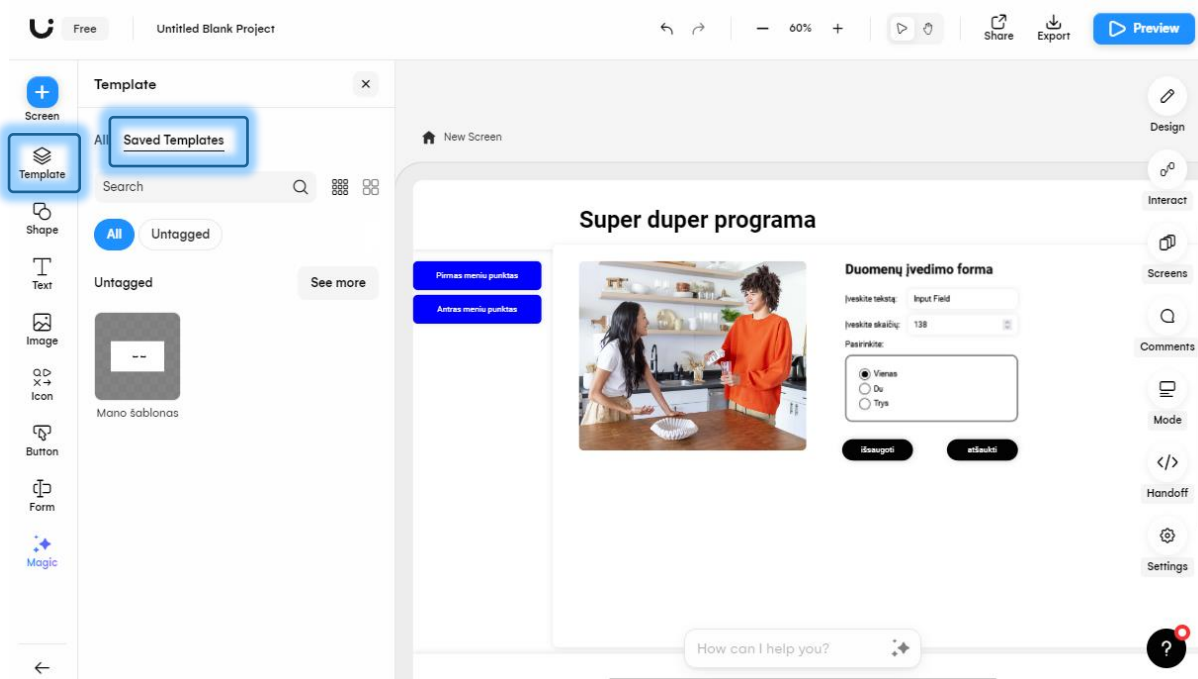


dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

Atsivers šablono sukūrimo langas, kuriame reikėtų įvesti šablono pavadinimą ir spausti „Save template“.

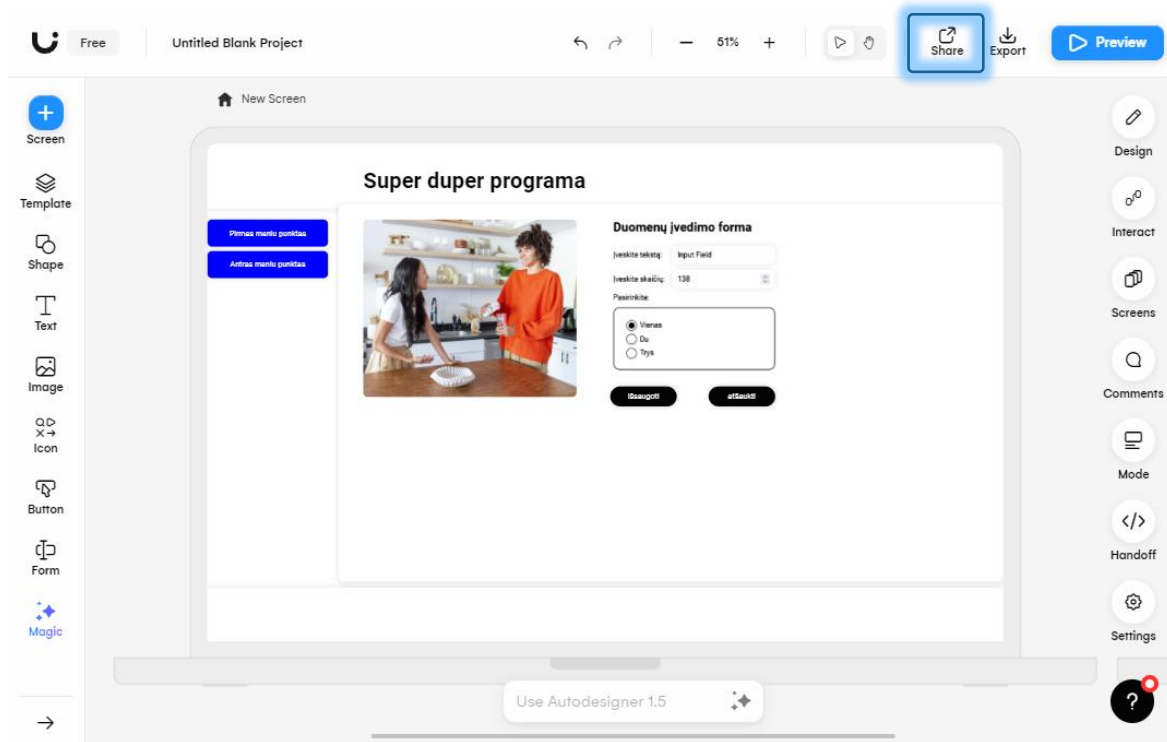


Naują šabloną galima rasti skyriuje „Saved Templates“, šablonų taikymo įrankio „Template“ paletėje.

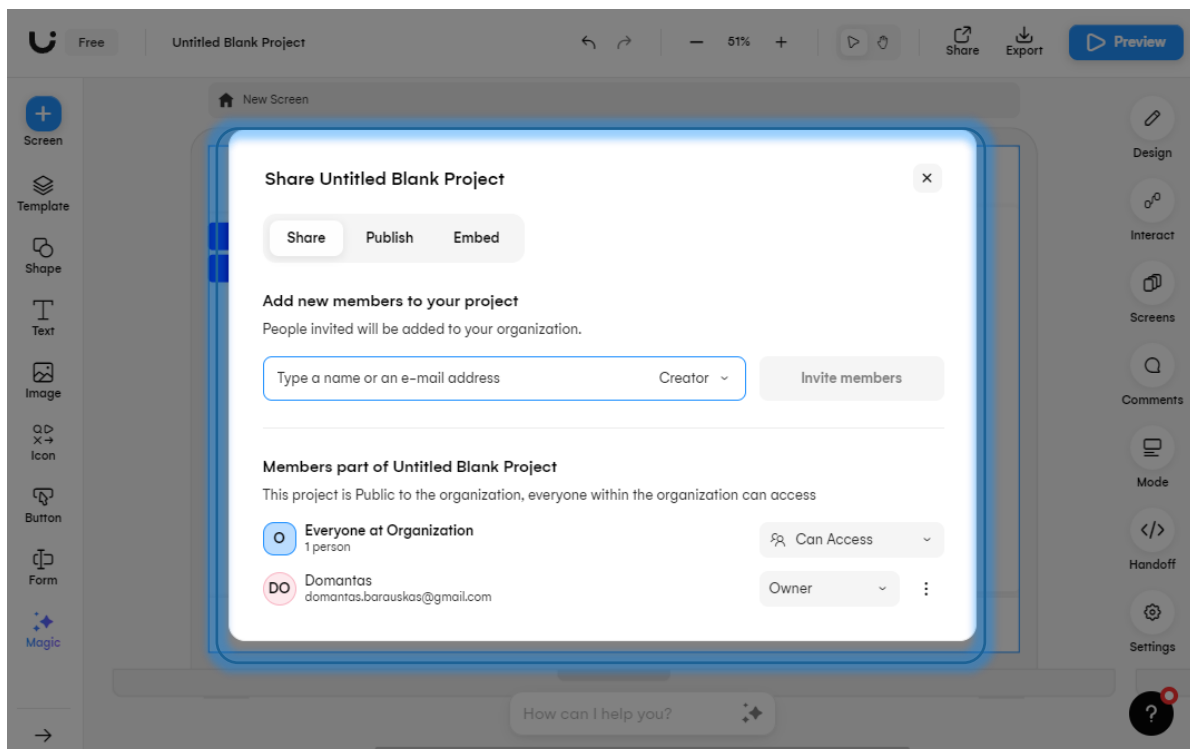


11 Pasidalinimas projektu

„Uizard“ leidžia tiek dalintis projekto peržiūros nuoroda, tiek redaguoti projektą keliems komandos nariams iš karto. Abi šios funkcijos pasiekiamos per viršutinės meniu juostos mygtuką „Share“.

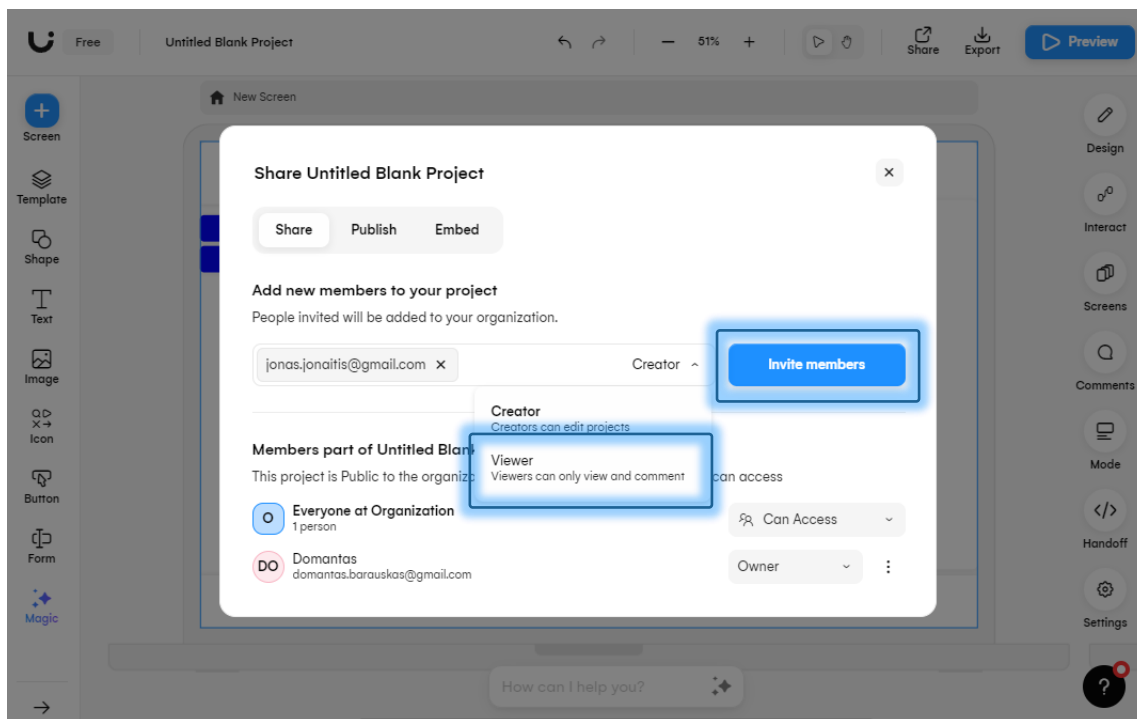


Paspaudus ant mygtuko atsidarys dalinimosi dialogas. Jis rodys puslapį, skirtą komandos narių įtraukimui į projektą.



dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

Norėdamas įtraukti komandos narius, įvesk jų el. pašto adresus į „Invite“ lauką ir spausk mygtuką „Invite members“. Norėdamas pasidalinti projektu tik peržiūrai, spausk mygtuką „Creator“ ir pasirink „Viewer“



12 Dirbtinio intelekto (DI) įrankių naudojimas

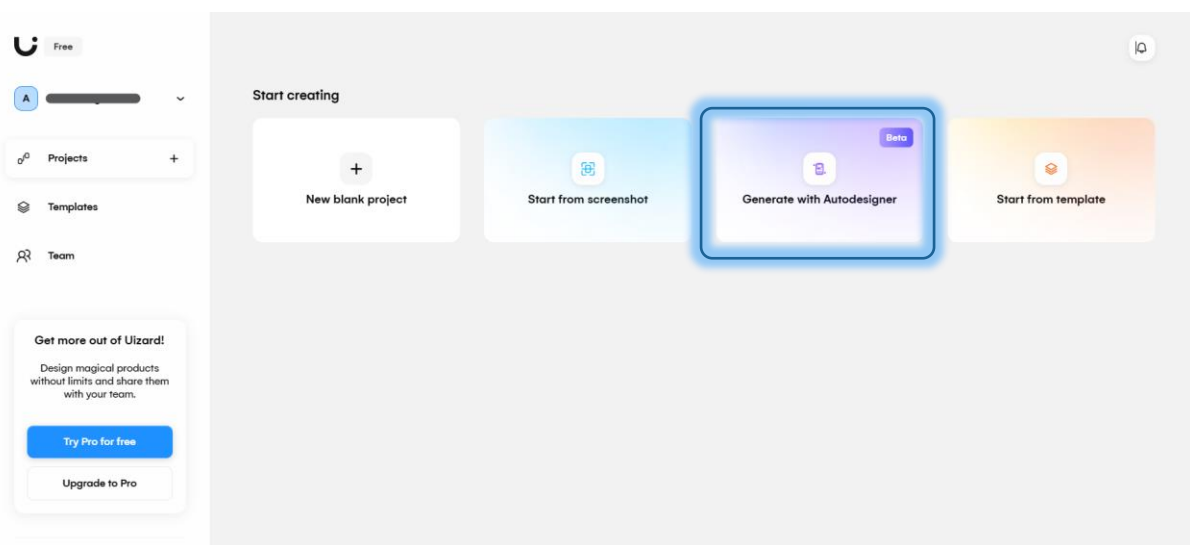
Pradinių dizaino idėjų generavimui, spalvų paletės parinkimui, kitos svetainės panašaus dizaino pritaikymui galima pasinaudoti dirbtinio intelekto įrankiais.

Dirbtinio intelekto įrankiais sugeneruotų grafinės sąsajos dalių redagavimas vykdomas kaip aprašyta ankstesniuose skyriuose.

12.1 Pradinio naudotojo sąsajos dizaino generavimas

Skyriuje 1 aprašyta, kaip sukurti projektą, jei grafinės sąsajos dizainą nuo pradžių iki galo darai pats.

Pirminę dizaino idėją galima gauti ir DI įrankio pagalba. Tam projektą reikia kurti pasirenkant „Generate with Autodesigner“.



Atsidariusiame lange pasirink „Web“, aprašyk svetainės idėją bei stilių anglų kalba tam skirtuose laukuose. Aprašyk visus svarbiausius idėjos komponentus. Neaprašinėk įsivaizduojamo dizaino detalių – joms greičiausiai nepakaks maksimalaus simbolių skaičiaus, be to sugeneruotą dizainą bus galima redaguoti. Spausk „Generate my project“.

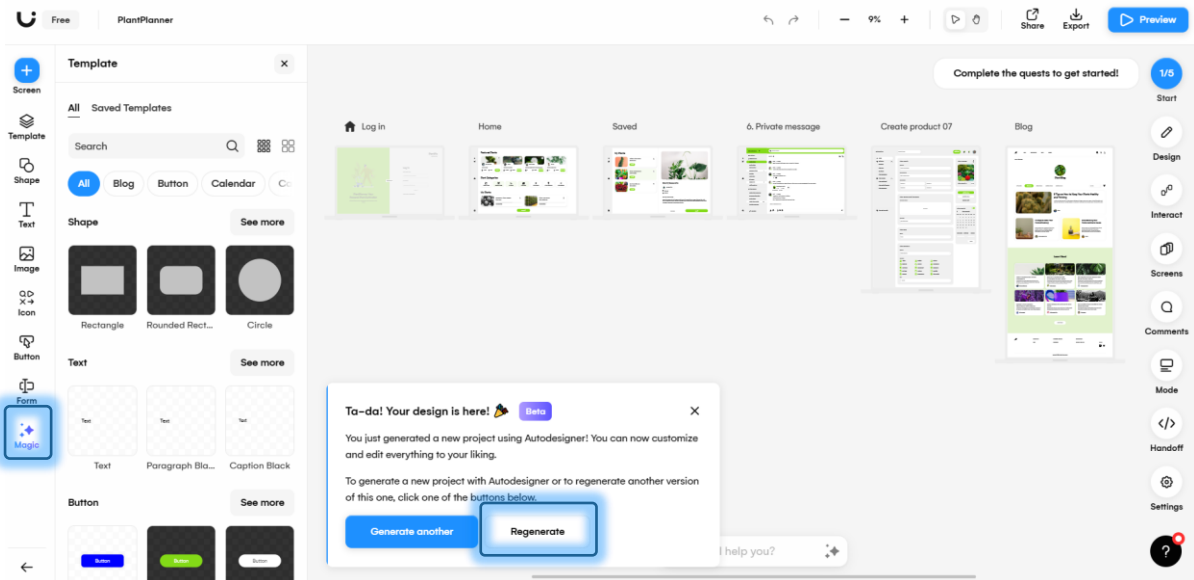


dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams

Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

Jei generuoti neleidžiama ir siūloma naudotis mokamu planu, priregistruok ir generavimui naudok naują paskyrą. Įrankis sugeneruoja 5 langus. Tai gali užtrukti kelias minutes.

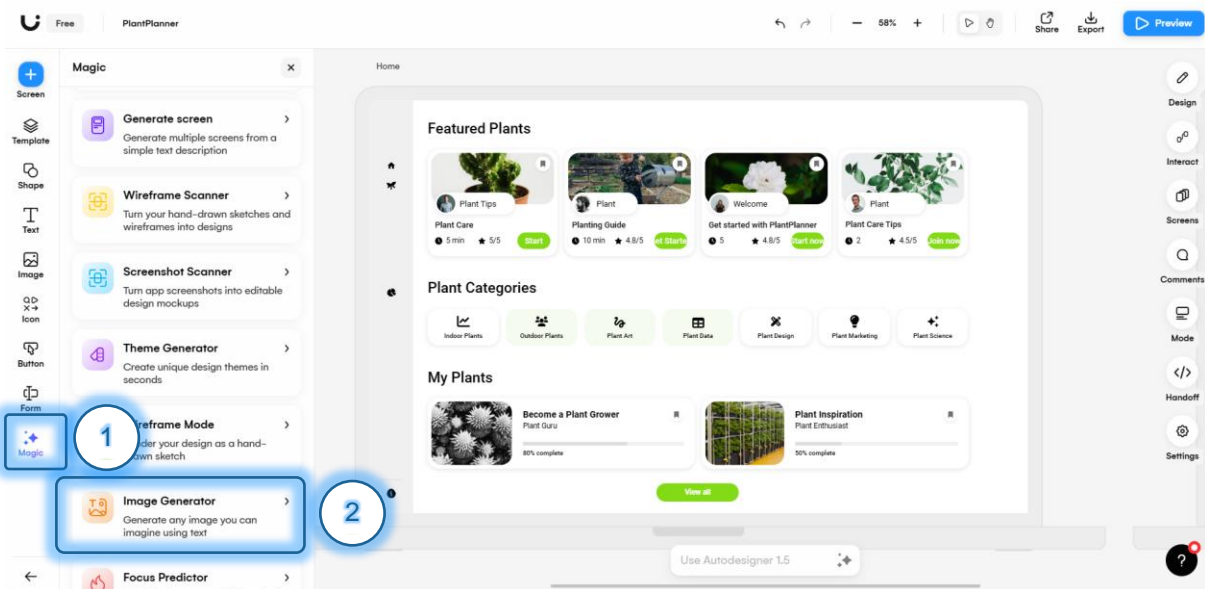
Generavimui pasibaigus ir „Uizard“ peršokus į dizaino redagavimo langą, sugeneruotą dizainą galima pergeneruoti pasirinkus „Regenerate“. Pasinaudoti kitais DI įrankiais, galima pasirinkus „Magic“.



Langus priartinti galima paspaudus klavišą CTRL bei sukant kompiuterio pelytės ratuką. Naviguoti po sugeneruotus langus galima nuvedus kompiuterio pelytę iki pilko slankiklio apačioje, nuspaudus jį su pelyte bei tempiant į šonus.

12.2 Paveiksliukų generavimas

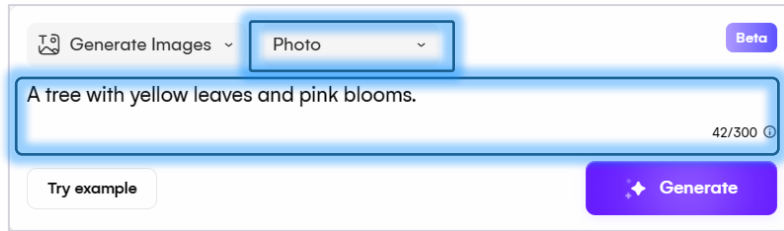
„Uizard“ leidžia generuoti paveiksliukus DI pagalba. Norėdamas sugeneruoti paveiksliuką, šoniniame meniu pasirink „Magic“ ir spausk „Image Generator“.



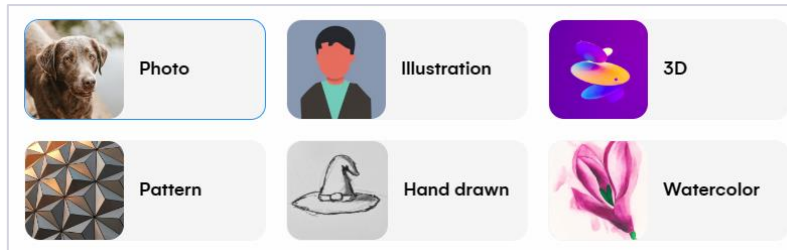
Pasirodžiusioje formoje įrašyk norimo paveiksliuko aprašymą anglų kalba.

dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams

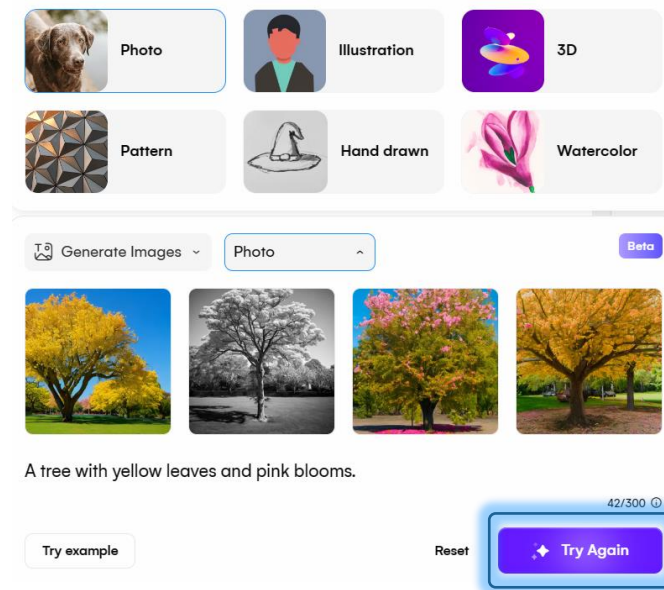
Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos



Paspaudus ant „*Photo*“ atveriamas paveiksluko tipų parinkčių sąrašas. Pasirink paveiksluko tipą paspausdamas ant norimo tipo pavadinimo.



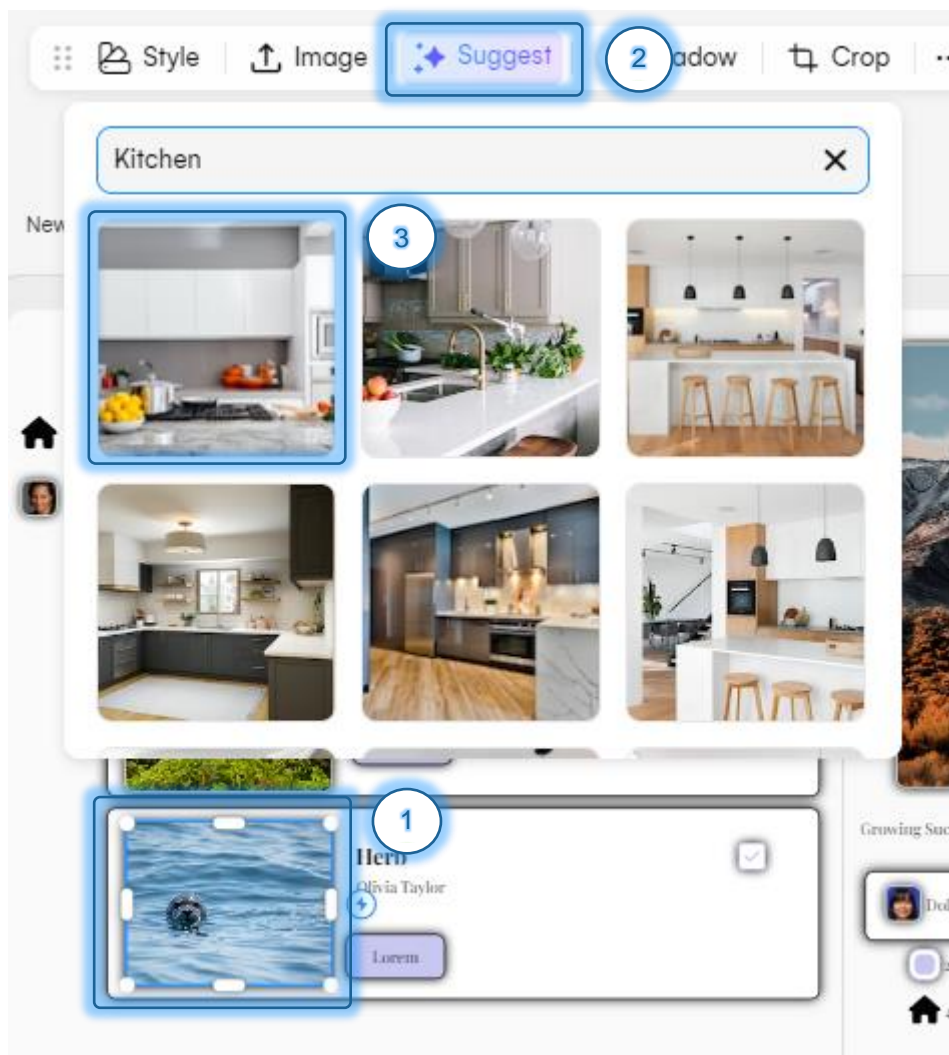
Pasirinkęs paveiksluko tipą ir jį aprašęs, spausk mygtuką „*Generate*“. Vaizdo generavimas gali užtrukti kelias minutes. Generavimui pasibaigus, programa atvaizduoja keletą sugeneruoto paveiksluko variantų. Jei matai tau tinkamą, pasirink jį pelyte ir nutempk į norimą dizaino vietą. Jeigu tenkinančio varianto nematai, spausk mygtuką „*Try Again*“.



Kaip dirbti su paveikslukais aprašyta 5 skyriuje, aukščiau.

12.3 Egzistuojančio paveiksluko pakeitimas alternatyviu

Paspaudus ant bet kurio dizaino paveiksluko ir atsiradusiame meniu pasirinkus „*Suggest*“, DI įrankis suteiks galimybę pasirinkti kitą paveiksluką ta pačia tematika, arba pakeisti pasirinktą paveiksluką į kitą, pagal tekstinį apibūdinimą.



Naują paveiksluką pasirink ant jo paspaudęs. Programa seną paveiksluką pakeis nauju.

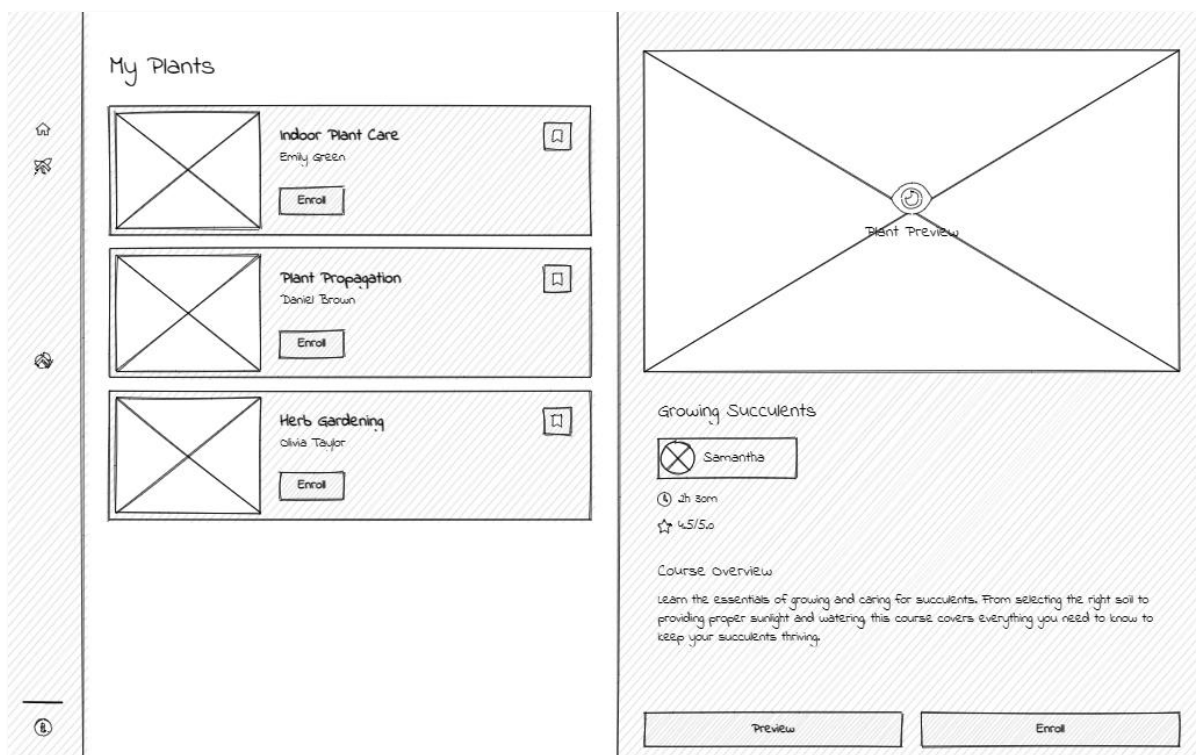


12.4 Naudotojo sąsajos langų generavimas iš eskizų

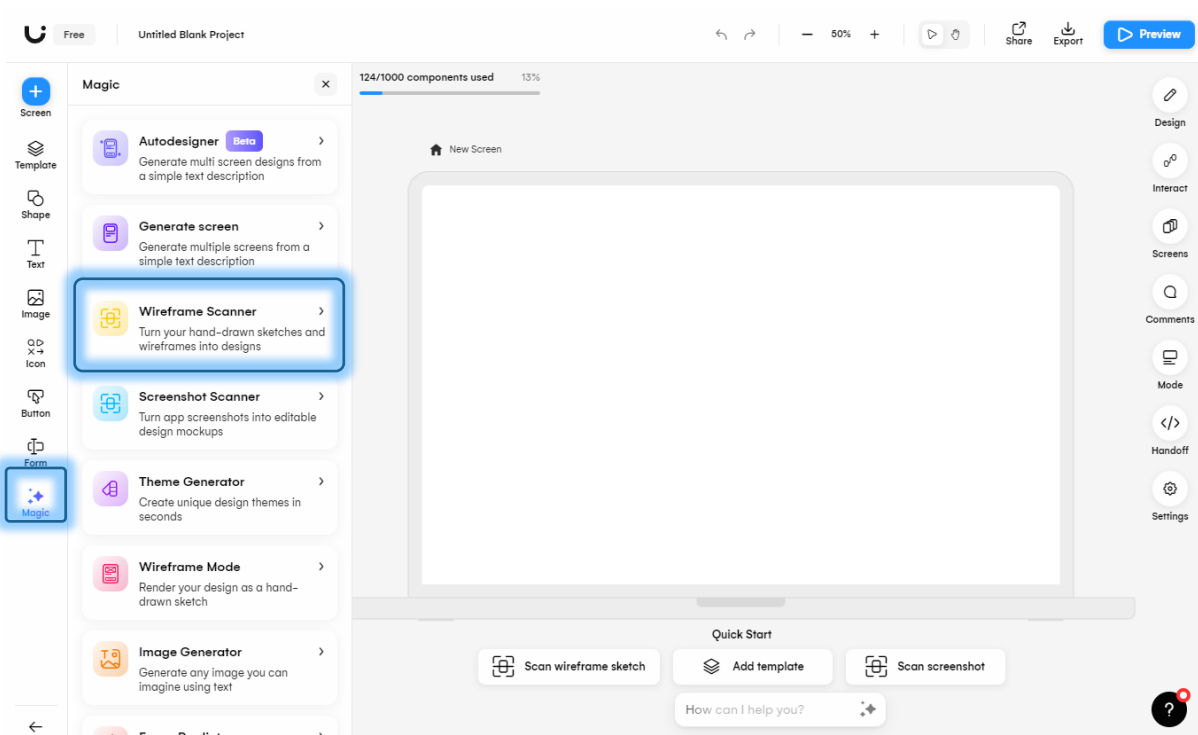
Jeigu turi ranka piešto naudotojo sąsajos eskizo nuotrauką arba grafikos redagavimo programa pieštą naudotojo sąsajos eskizą, DI įrankiu jį galima perkelti į „Uizard“ projektą, kaip naują langą.

Tarkime, turime tokį naudotojo sąsajos eskizą:

dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos



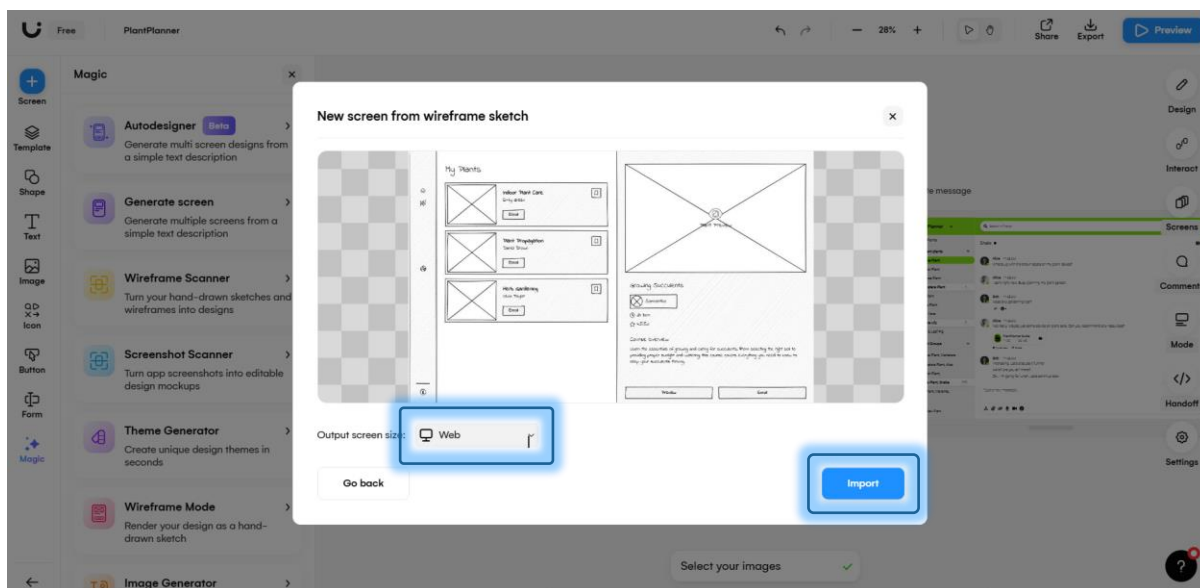
Norėdamas eskizą paversti dizainu, pagrindiniame meniu pasirink „*Magic*“, tuomet „*Wireframe Scanner*“. Pasirodžiusiame lange pasirink „*Skip examples*“.



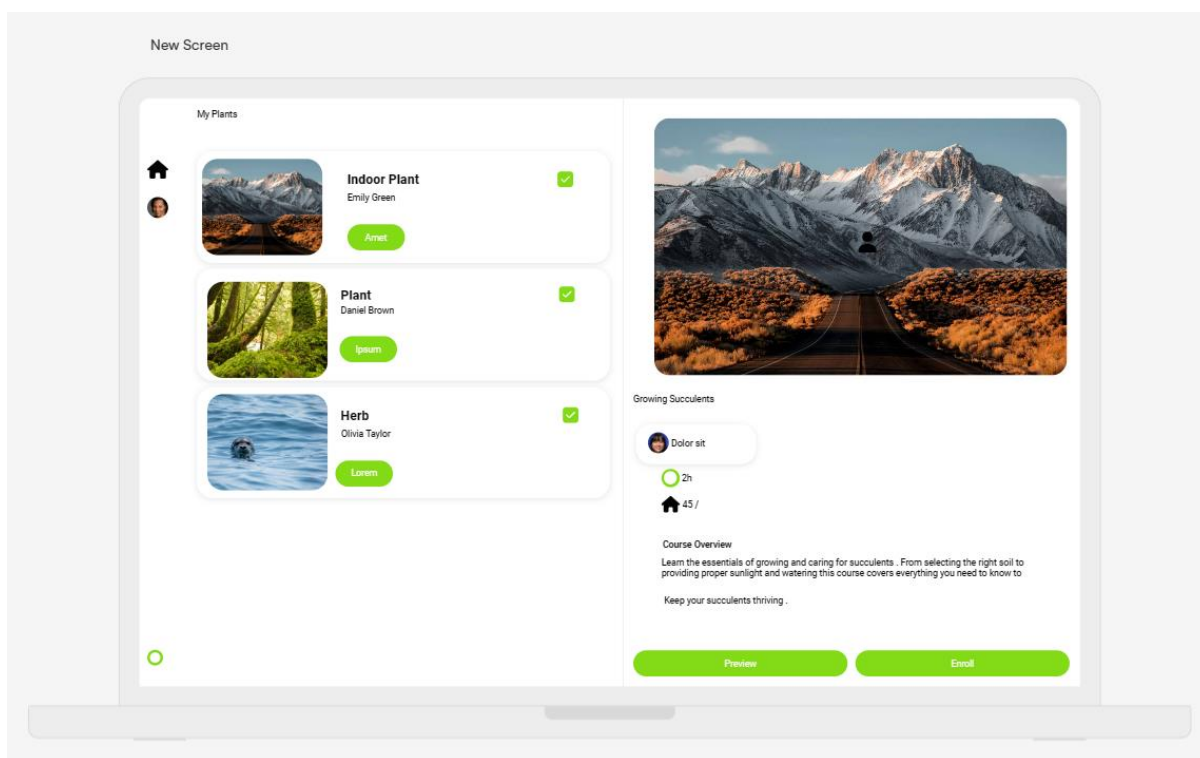
Programa pateiks dokumento įkėlimo langą. Jame reikia pasirinkti norimą importuoti eskizo nuotrauką. Įsitikink, kad „*Output screen size*“ parinktas „*Web*“, spausk „*Import*“. Atkreipk dėmesį, jeigu projekte jau yra 5 langai, programa neleis įkelti šešto. Kaip ištrinti langą, aprašyta 8 skyriuje, aukščiau.

dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

Eskizo vertimas langu gali užtrukti kelias minutes.



Iš pavyzdinio eskizo buvo sugeneruotas toks langas:

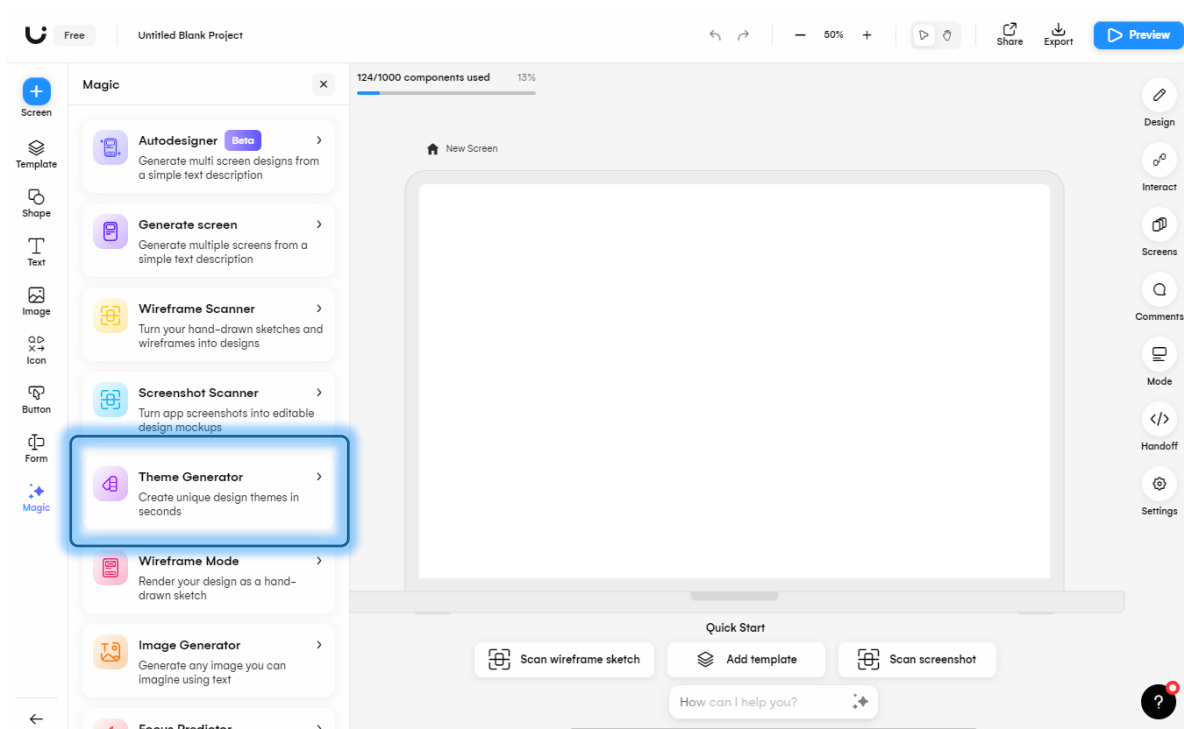


12.5 Naudotojo sąsajos stiliaus generavimas

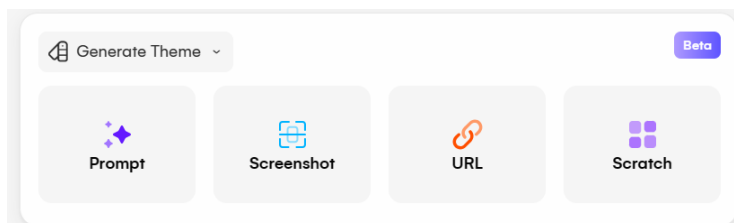
Naudotojo sąsajos stilius nusako sąsajos spalvinę paletę ir tipinių elementų formų sudarymo taisyklės. Pavyzdžiui, stiliaus dalis skirta mygtukams gali nusakyti, kad pagrindinį dialogo lango veiksmą atitinkantys mygtukai turi būti žali, o jų kampai suapvalinti.

„Uizard“ siūlo įrankius, leidžiančius keisti projektuojamos sąsajos stilių DI priemonėmis. Toks keitimas vykdomas per pagrindinio meniu „Magic“ skilties „Theme Generator“ punktą.

dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos



Spustelėjus ant „*Theme Generator*“, programa pateikia langą leidžiantį pasirinkti generavimo būdą.



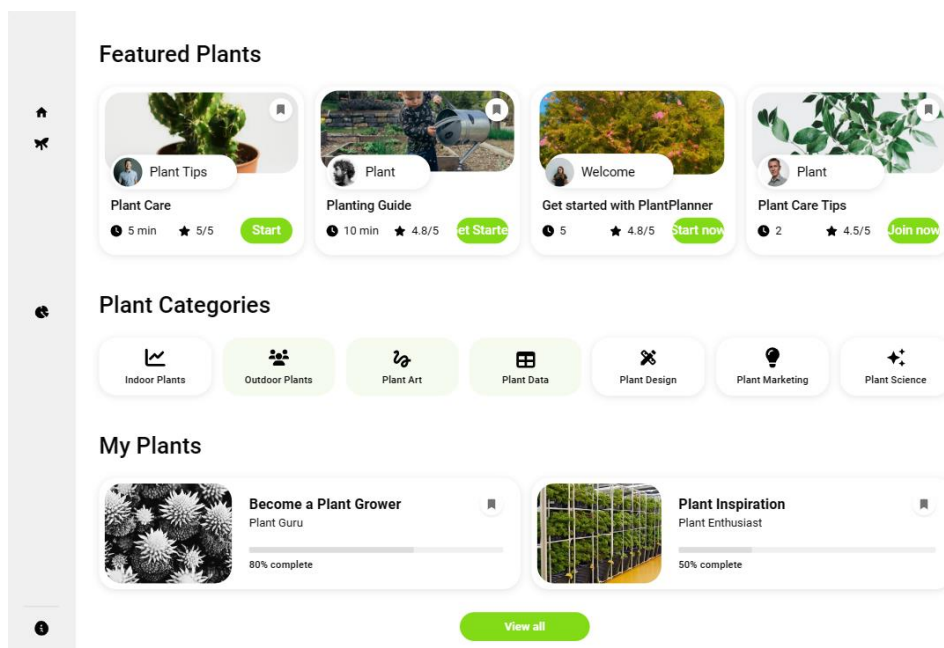
„Uizard“ palaiko keturis būdus grafinės sąsajos dizaino stiliui generuoti:

1. „*Prompt*“ – stiliaus generavimui iš tekstinio aprašymo anglų kalba.
2. „*Screenshot*“ – stiliaus generavimui iš pasirinktos svetainės arba programos ekranvaizdžio.
3. „*URL*“ – stiliaus generavimui iš viešai prieinamos svetainės dizaino, įkeliant svetainės adreso nuorodą.
4. „*Scratch*“ – stiliaus generavimui pagal atitinkamus nustatymus.

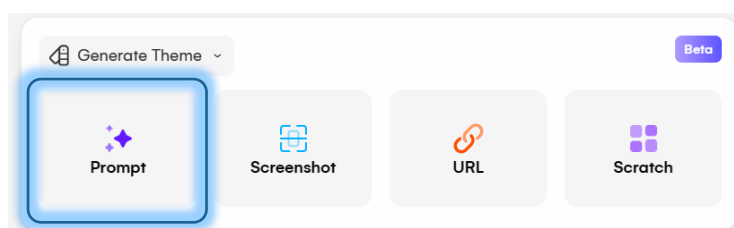
12.5.1 Stiliaus generavimas iš aprašymo

Tarkime, kad turime žemiau pavaizduotą naudotojo sąsajos langą, kurio stilių norime pakeisti pagal tekstinį aprašymą.

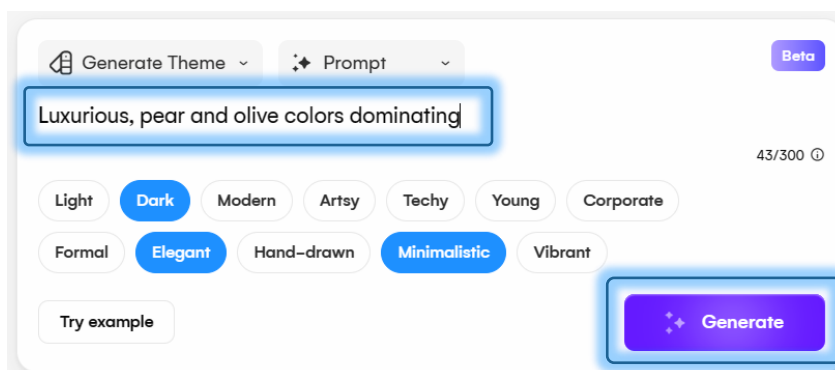
dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos



Pirmiausia, nueik į „Theme creator“ dialogą, kaip aprašyta skyriuje 12.5, aukščiau. Pasirink „Prompt“.

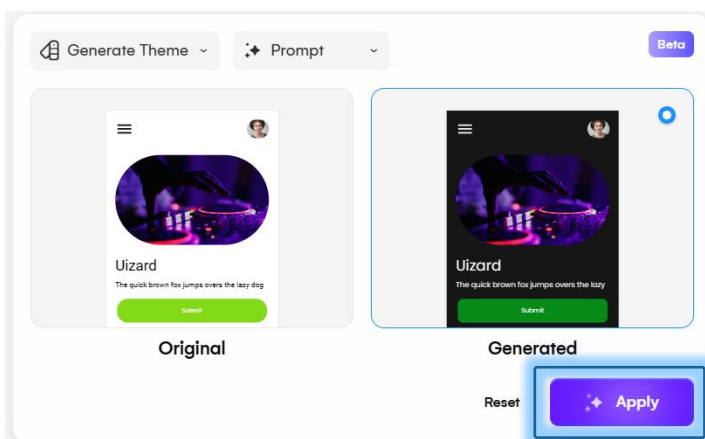


Detaliai aprašyk stilių, kurio tikiesi, pasirink norimus raktinius žodžius, paspausdamas žymeklius po aprašu. Spustelk „Generate“.

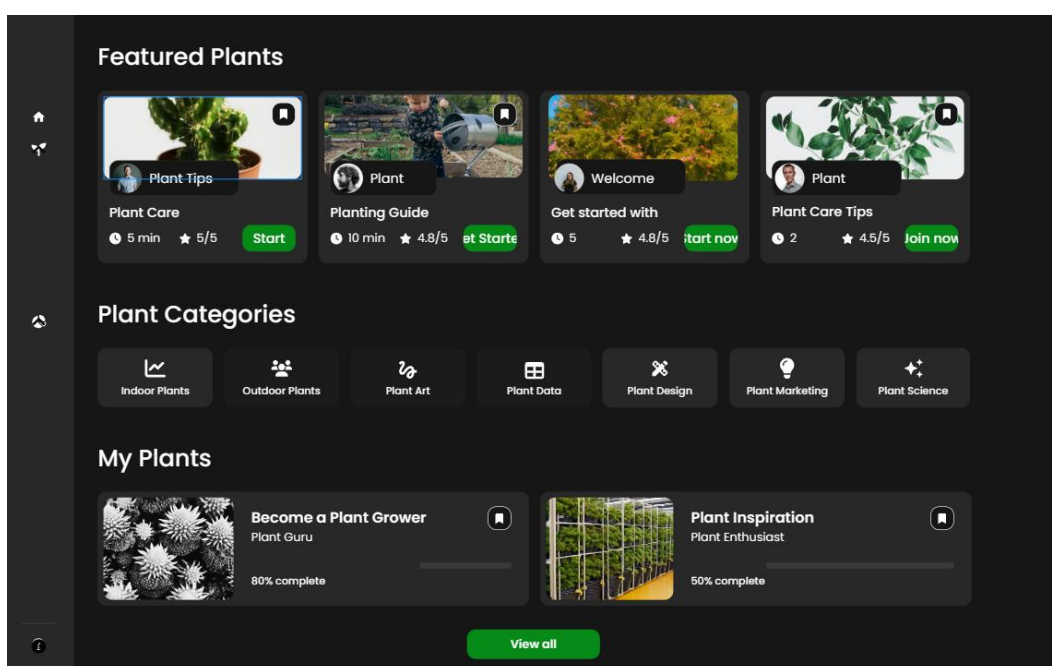


Programa sugeneruos du stiliaus pasirinkimus. Pasirink labiau tinkamą ir spustelk „Apply“. Stilius bus pritaikytas visiems projekto langams.

dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos



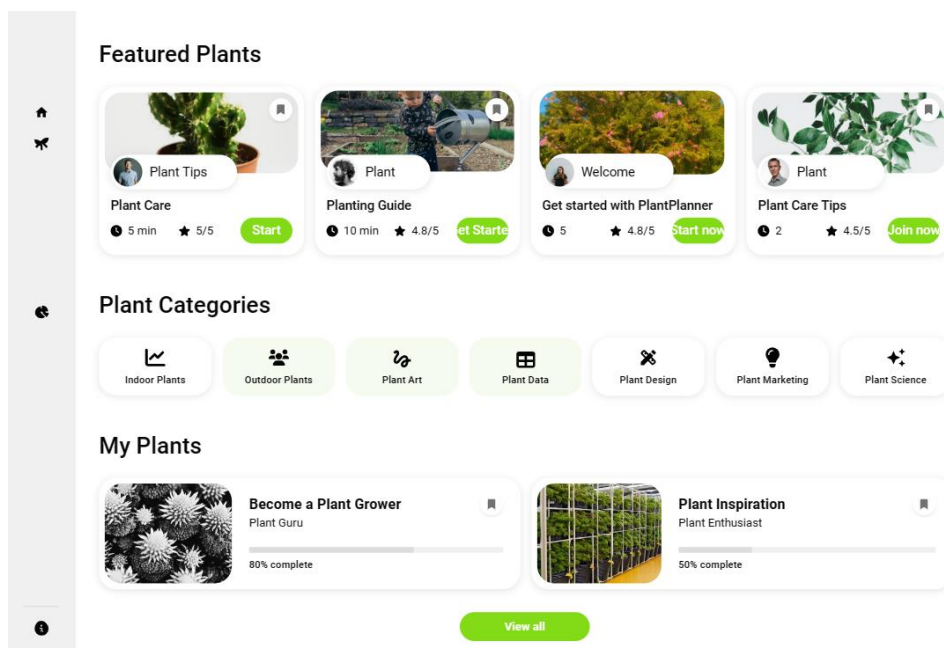
Pradinio vartotojo sąsajos lango variantas, po pasirinkto stiliaus pritaikymo:



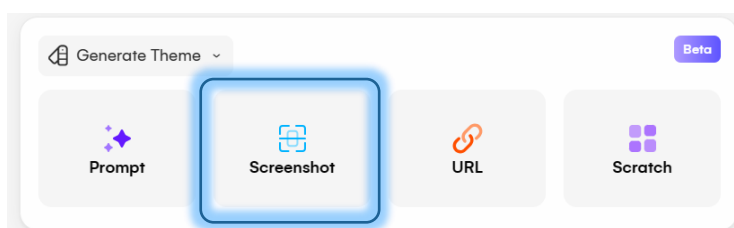
12.5.2 Stiliaus generavimas iš pavyzdinio ekranvaizdžio

Tarkime, kad turime žemiau pavaizduotą naudotojo sąsajos langą, kurio stilių norime pakeisti pagal egzistuojančios internetinės svetainės arba programos naudotojo sąsajos stilių.

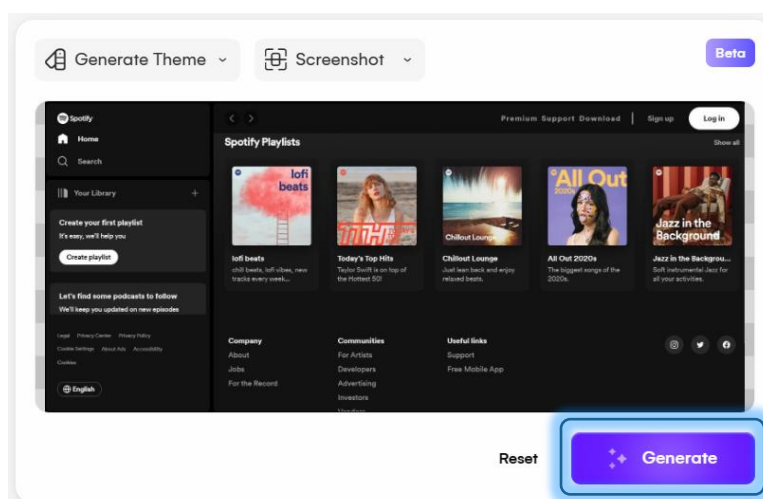
dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos



Pirmiausia, nueik į „Theme creator“ dialogą, kaip aprašyta skyriuje 12.5, aukščiau. Pasirink „Screenshot“.

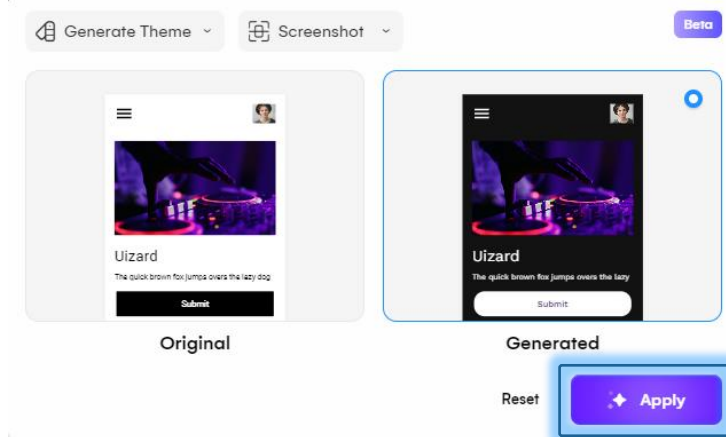


Padaryk norimos svetainės arba programos ekranvaizdį ir įkelk į atsidariusį dialogą. Spausk „Generate“. Šiame pavyzdyje pagrindu pasirinktas *Spotify* svetainės dizainas.

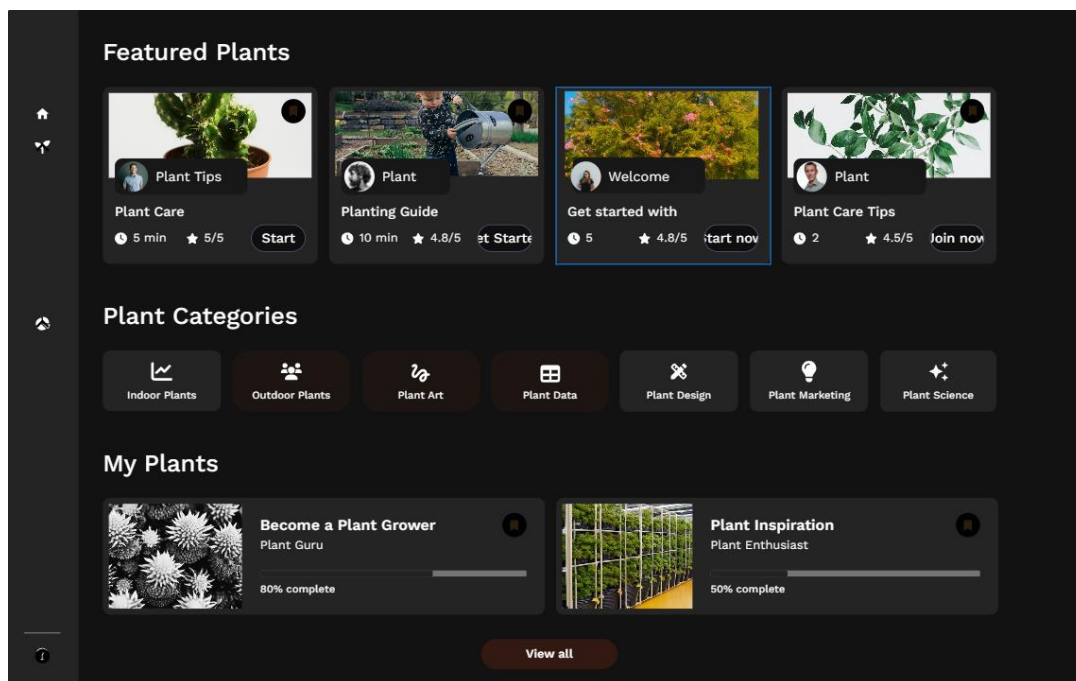


Programa pasiūlys du sugeneruotus stiliaus variantus. Pasirink norimą bei spausk „Apply“.

dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos



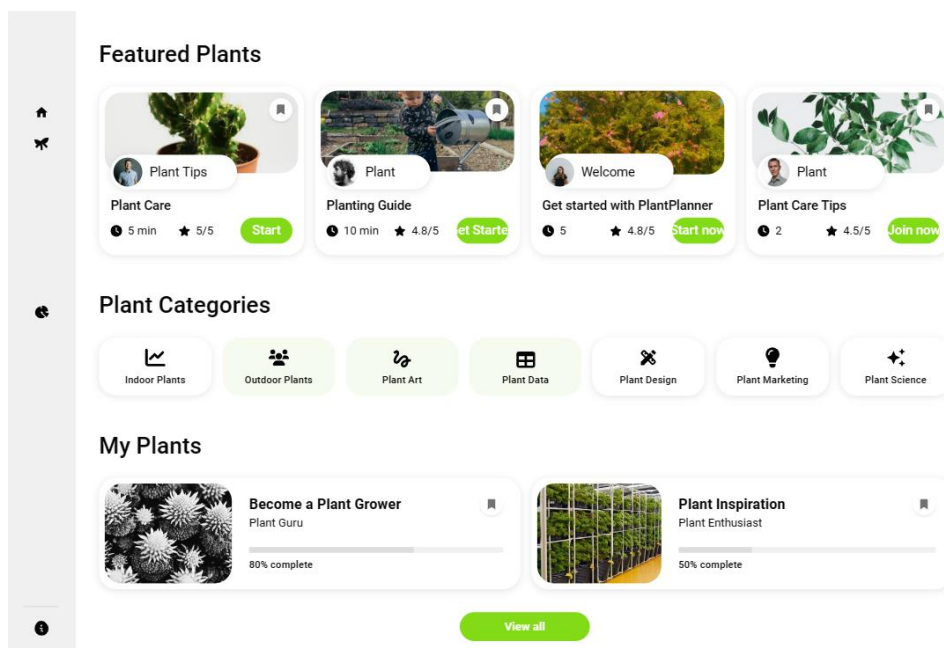
Pradinio vartotojo sąsajos lango variantas, po pasirinkto *Spotify* dizaino pagrindu sugeneruoto stiliaus pritaikymo:



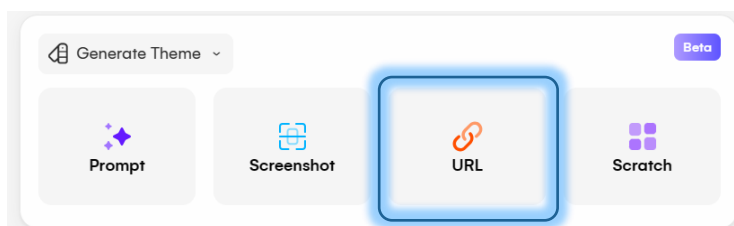
12.5.3 Stiliaus generavimas pagal svetainės nuorodą

Tarkime, kad turime žemiau pavaizduotą naudotojo sąsajos langą, kurio stilių norime pakeisti pagal egzistuojančios, viešai pasiekiamos, internetinės svetainės stilių.

dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

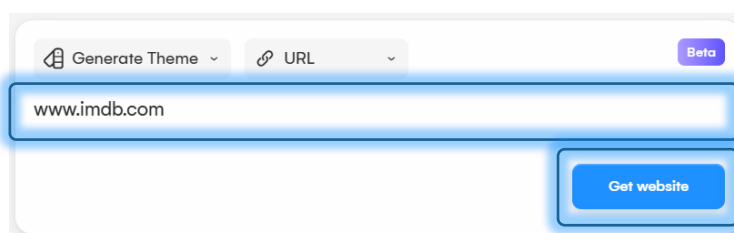


Pirmiausia, nueik į „Theme creator“ dialogą, kaip aprašyta skyriuje 12.5, aukščiau. Pasirink „URL“.



Rask norimą vartotojo sąsajos stilių turinčios svetainės URL nuorodą, ją įrašyk tam skirtame lauke. Spausk „Get website“, o toliau pasirodžiusiame lange „Generate“.

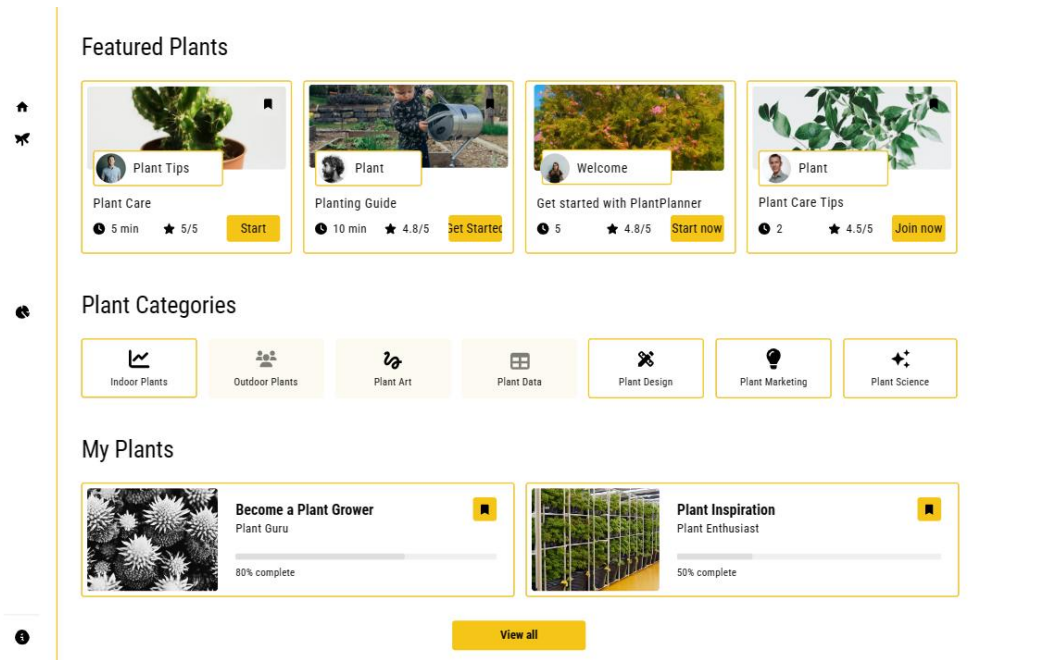
Šiame pavydyje pagrindu pasirinkta *Imdb* svetainė.



Pradinio vartotojo sąsajos lango variantas, pritaikius nurodytos svetainės dizaino pagrindu sugeneruotą stilių:

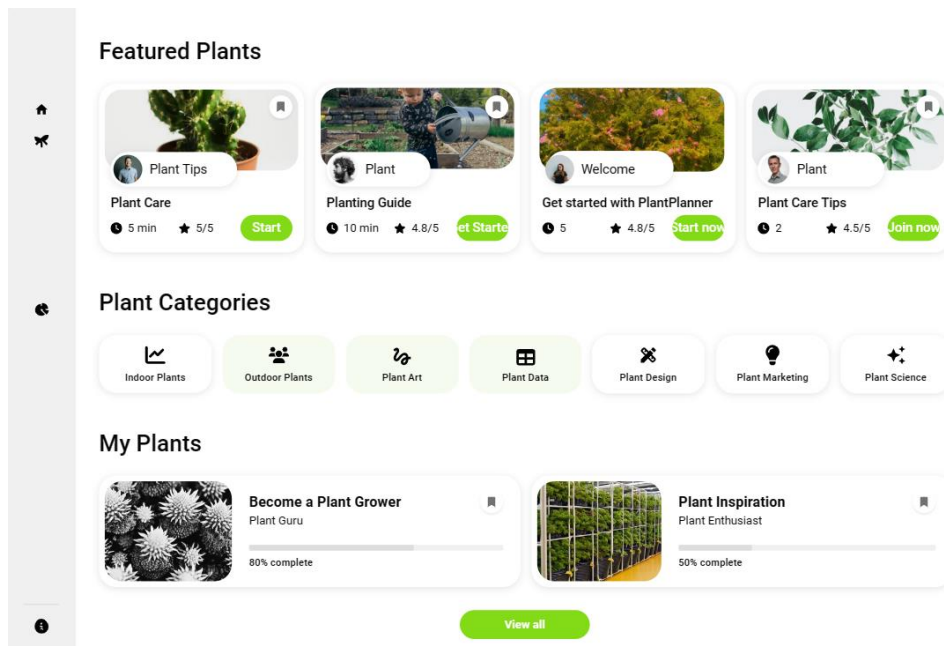
dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams

Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

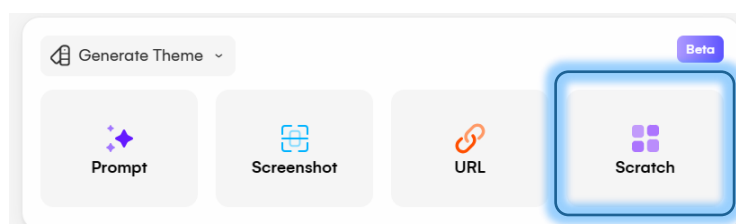


12.5.4 Stiliaus generavimas pasirenkant stiliaus nustatymus

Tarkime, kad turime žemiau pavaizduotą naudotojo sąsajos langą, kurio stilių norime pakeisti ne pagal pavyzdį, o naudodami stiliaus nustatymus.

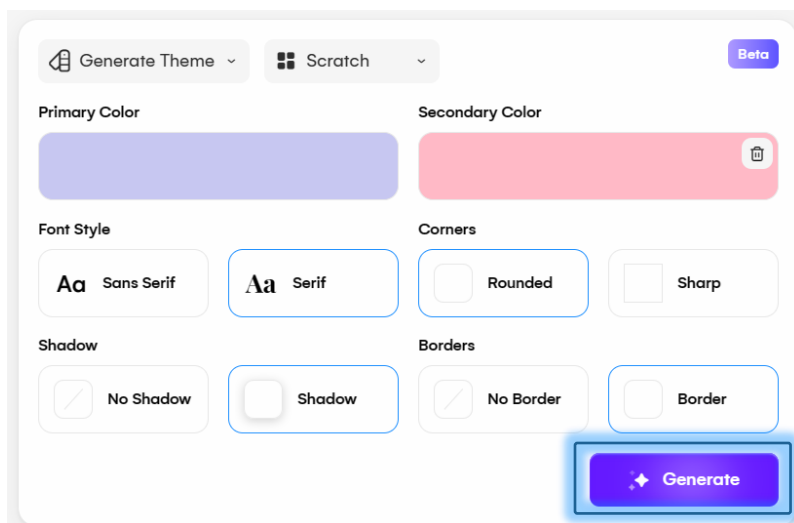


Pirmiausia, nueik į „Theme creator“ dialogą, kaip aprašyta skyriuje 12.5, aukščiau. Pasirink „Scratch“.

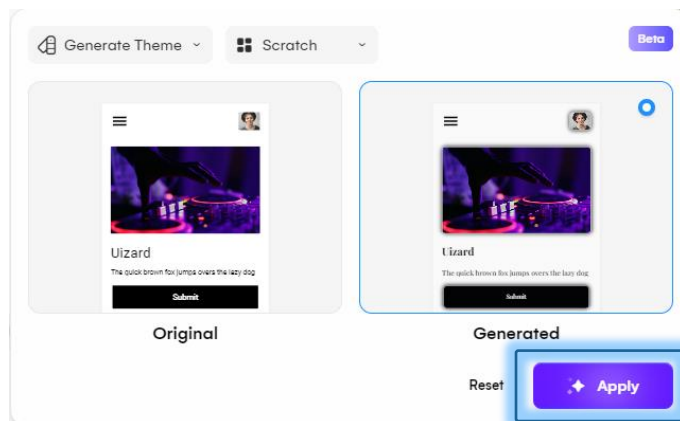


dr. Juozo Petro Kazicko konkursai moksleiviams Informacinės sistemos grafinės sąsajos projektavimo varžybos

Pasirink norimus stiliaus nustatymus ir spausk „Generate“.



Programa pasiūlys du sugeneruotus stiliaus variantus. Pasirink norimą bei spausk „Apply“.



Pradinio vartotojo sąsajos lango variantas, pritaikius stiliaus nustatymus:

