

Refactoring UI

by Adam Wathan & Steve Schoger

Conteúdo

Começando do zero	7
Comece com um recurso, não com um layout.	8
O detalhe vem depois.	12
Não projete muito.	16
Escolha uma personalidade.	20
Limite suas escolhas.	28
Hierarquia é tudo	35
Nem todos os elementos são iguais.	36
Tamanho não é tudo.	38
Não use texto cinza em fundos coloridos.	42
Enfatize retirando a ênfase.	46
As etiquetas são o último recurso.	48
Separe a hierarquia visual da hierarquia de documentos.	54
Equilibre peso e contraste.	56

A semântica é secundária.	60
Layout e espaçamento	65
Comece com muito espaço em branco.	66
Estabeleça um sistema de espaçamento e dimensionamento.	70
Você não precisa preencher a tela inteira.	76
As grades são superestimadas.	84
O dimensionamento relativo não é dimensionado.	92
Evite espaçamentos ambíguos.	96
Projetando Texto	101
Estabeleça uma escala de tipo.	102
Utilize boas fontes.	108
Mantenha o comprimento da linha sob controle.	114
Linha de base, não centro.	118
A altura da linha é proporcional.	122
Nem todo link precisa de uma cor.	126
Alinhe tendo em mente a legibilidade.	128
Use o espaçamento entre letras de maneira eficaz.	132
Trabalhando com cores	137
Vala hexadecimal para HSL.	138
Você precisa de mais cores do que pensa.	142
Defina seus tons antecipadamente.	148
Não deixe a leveza matar sua saturação.	152
Os cinzas não precisam ser cinza.	158
Acessível não precisa significar feio.	162
Não confie apenas na cor.	166

Criando Profundidade	171
Emule uma fonte de luz.	172
Use sombras para transmitir elevação.	180
As sombras podem ter duas partes.	186
Mesmo designs planos podem ter profundidade.	190
Sobreponha elementos para criar camadas.	194
Trabalhando com imagens	199
Utilize boas fotos.	200
O texto precisa de contraste consistente.	202
Tudo tem um tamanho pretendido.	208
Cuidado com o conteúdo enviado pelo usuário.	214
Toques finais	219
Turbine os padrões.	220
Adicione cor com bordas acentuadas.	224
Decore seus fundos.	228
Não negligencie os estados vazios.	234
Use menos bordas.	238
Pense fora da caixa.	242
Subindo de nível	249

Começando do zero

Comece com um recurso, não com um layout

Quando você inicia o design de uma nova ideia de aplicativo, o que você projeta primeiro?
Se for a barra de navegação no topo da página, você está cometendo um erro.

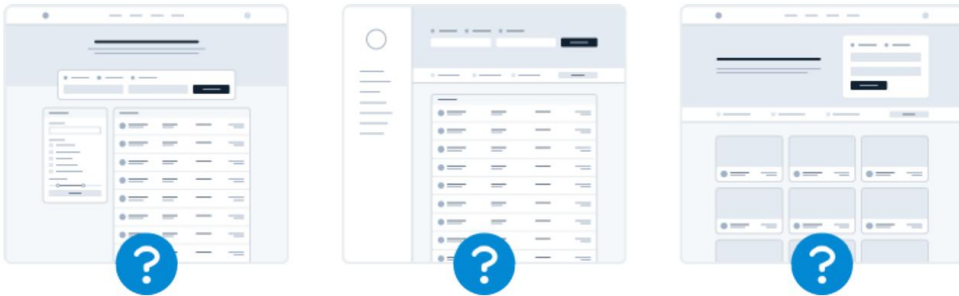
A maneira mais fácil de ficar frustrado e preso ao trabalhar em um novo design é começar tentando “projetar o aplicativo”. Quando a maioria das pessoas pensa em “projetar o aplicativo”, elas estão pensando no *shell*.

Deveria ter uma navegação superior ou uma barra lateral?

Os itens de navegação devem estar à esquerda ou à direita?

O conteúdo da página deve estar em um contêiner ou deve ter largura total?

Para onde deve ir o logotipo?



A questão é que um “aplicativo” é na verdade uma coleção de *recursos*. Antes de projetar alguns recursos, você nem mesmo tem as informações necessárias para tomar uma decisão sobre como a navegação deve funcionar. Não admira que seja frustrante!

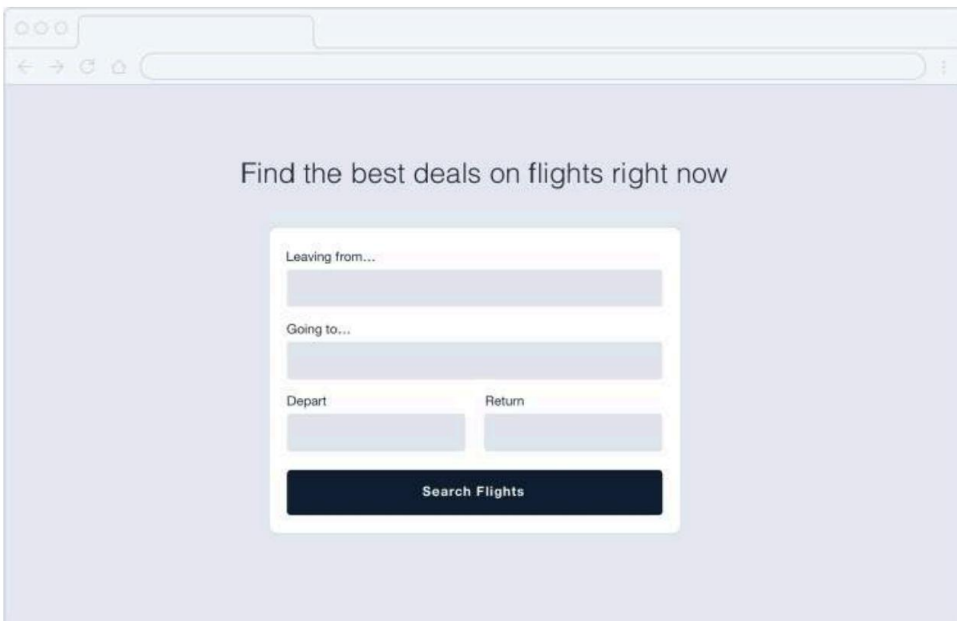
Em vez de começar com o shell, comece com uma funcionalidade real.

Por exemplo, digamos que você esteja criando um serviço de reserva de voos. Você poderia começar com um recurso como “procurar um voo”.

Sua interface precisará de:

- Um campo para a cidade de partida
- Um campo para a cidade de destino
- Um campo para a data de partida
- Um campo para a data de retorno
- Um botão para realizar a pesquisa

Comece com isso.



Find the best deals on flights right now

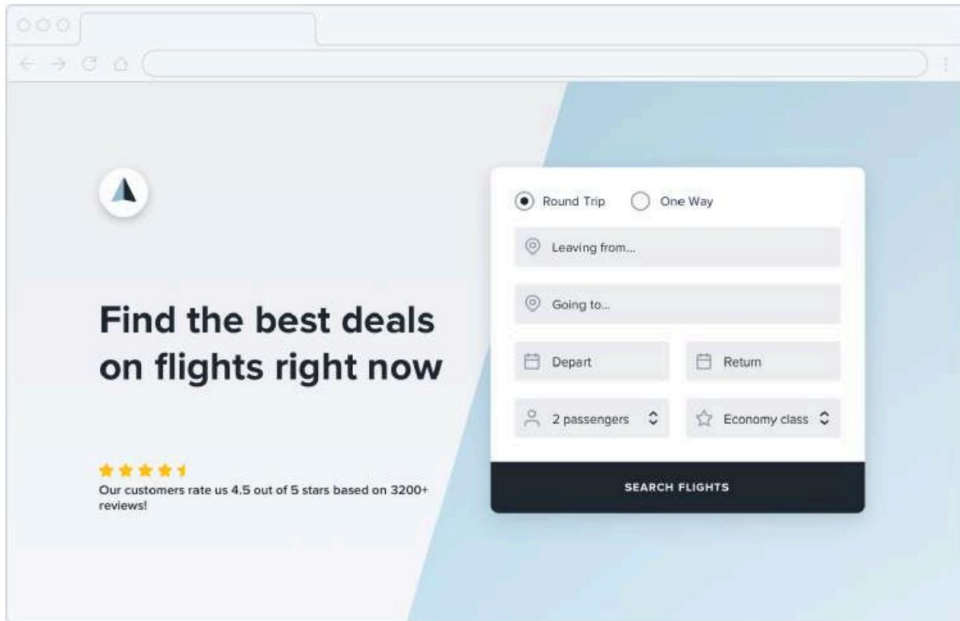
Leaving from...

Going to...

Depart Return

Search Flights

Inferno, você pode nem precisar dessas outras coisas de qualquer maneira - funcionou para Google.



O detalhe vem depois

Nos estágios iniciais de criação de um novo recurso, é importante que você não fique preso a tomar decisões de baixo nível sobre coisas como fontes, sombras, ícones, etc.

Todas essas coisas serão importantes eventualmente, mas não importa agora.

Se você tiver problemas para ignorar os detalhes ao trabalhar em um ambiente de alta fidelidade, como o navegador ou sua ferramenta de design favorita, um truque que Jason Fried, do Basecamp, gosta de usar é projetar no papel usando um Sharpie grosso.



Ficar obcecado por pequenos detalhes simplesmente não é possível com um Sharpie, então pode ser uma ótima maneira de explorar rapidamente um monte de ideias de layout diferentes.

Segure a cor

Mesmo quando você estiver pronto para refinar uma ideia com maior fidelidade, resista à tentação de introduzir cores imediatamente.

Ao projetar em escala de cinza, você é forçado a usar espaçamento, contraste e tamanho para fazer todo o trabalho pesado.

Choose the amount of storage that's right for you. Bill yearly Bill monthly

Full name

Email

Password

Card number MM/YY CVC

CREATE ACCOUNT

ESSENTIAL	<input checked="" type="checkbox"/>
200 GB of storage	\$10 / mo
PRO	
1 TB of storage	\$20 / mo
PREMIUM	
2 TB of storage	\$40 / mo

É um pouco mais desafiador, mas você terá uma interface mais clara com **uma hierarquia** forte que é fácil de aprimorar com cores posteriormente.

Choose the amount of storage that's right for you. Bill yearly Bill monthly

Full name

Email

Password

Card number MM/YY CVC

CREATE ACCOUNT

ESSENTIAL	<input checked="" type="checkbox"/>
200 GB of storage	\$10 / mo
PRO	
1 TB of storage	\$20 / mo
PREMIUM	
2 TB of storage	\$40 / mo

Não invista demais

O objetivo de projetar com baixa fidelidade é ser capaz de se mover rapidamente, para que você possa começar a construir o projeto real o mais rápido possível.

Esboços e wireframes são descartáveis – os usuários não podem fazer nada com modelos estáticos. Use-os para explorar suas ideias e deixe-os para trás quando tomar uma decisão.

Não projete muito

Você não precisa projetar todos os recursos de um aplicativo antes de prosseguir para a implementação; na verdade, é melhor se você não fizer isso.



Descobrir como cada recurso de um produto deve interagir e como cada caso extremo deve ser é realmente difícil, especialmente no abstrato.

Como deve ser essa tela se o usuário tiver 2.000 contatos?

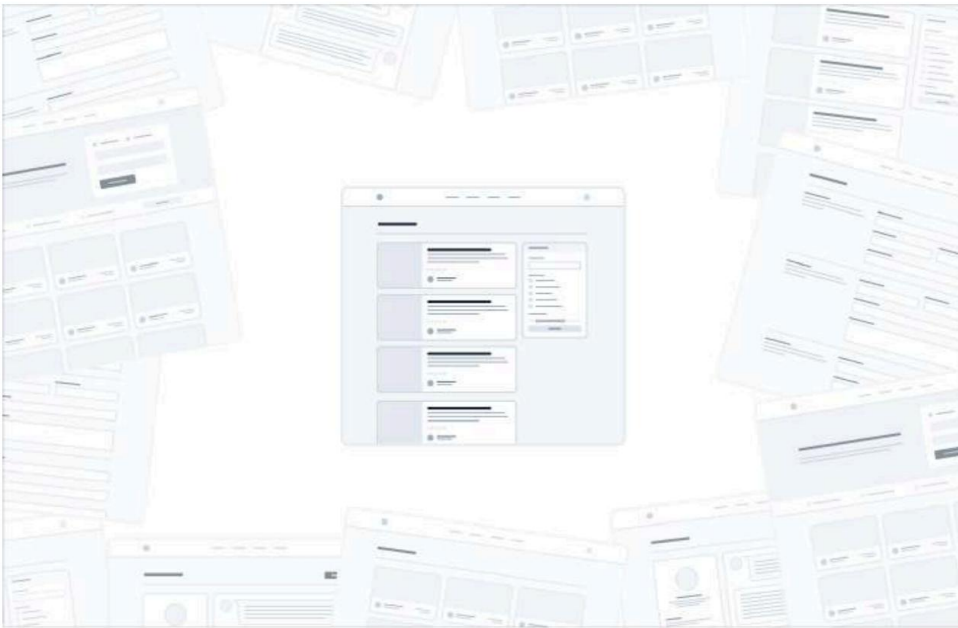
Para onde deve ir a mensagem de erro neste formulário?

Como deve ficar este calendário quando há dois eventos programados no ao mesmo tempo?

Você está se frustrando ao tentar descobrir essas coisas usando apenas uma ferramenta de design e sua imaginação.

Trabalhar em ciclos

Em vez de projetar tudo antecipadamente, trabalhe em ciclos curtos. Comece projetando uma versão simples do próximo recurso que você deseja construir.

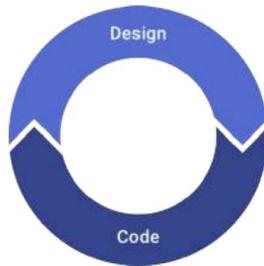


Quando estiver satisfeito com o design básico, *torne-o real*.

Você provavelmente encontrará alguma complexidade inesperada ao longo do caminho, mas esse é o ponto: é muito mais fácil corrigir problemas de design em uma interface que você pode realmente usar do que imaginar cada caso extremo com antecedência.

Iterar no design de trabalho até que não haja mais problemas para resolver,

em seguida, volte ao modo de design e comece a trabalhar no próximo recurso.

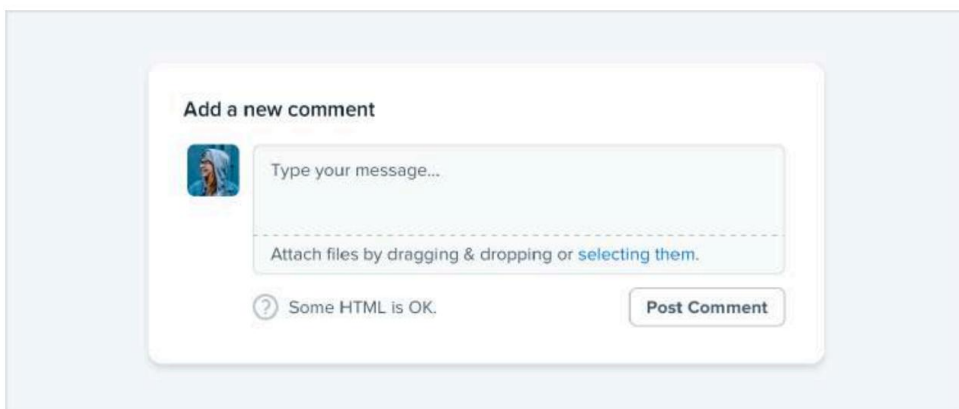


Não fique sobrecarregado trabalhando de forma abstrata. Construa a coisa real o mais cedo possível para que sua imaginação não tenha que fazer todo o trabalho pesado.

Seja um pessimista

Não implique funcionalidade em seus projetos que você não está pronto para construir.

Por exemplo, digamos que você esteja trabalhando em um sistema de comentários para uma ferramenta de gerenciamento de projetos. Você sabe que um dia gostaria que os usuários pudessem anexar arquivos aos seus comentários, então inclua uma seção de anexos em seu design.

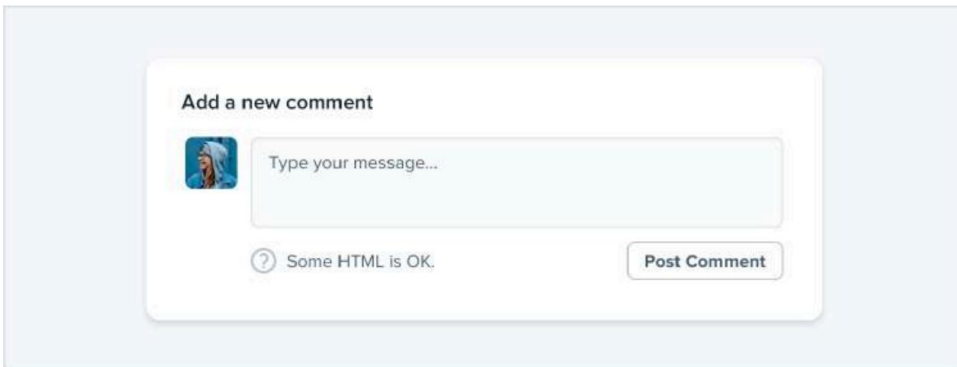


Você se aprofunda na implementação apenas para descobrir que apoiar anexos dará *muito* mais trabalho do que você esperava. Não há como você terminá-lo agora, então todo o sistema de comentários fica em segundo plano enquanto você cuida de outras prioridades.

A questão é que um sistema de comentários sem anexos ainda teria sido melhor do que nenhum sistema de comentários, mas como você planejou incluí-lo desde o primeiro dia, você não tem nada para enviar.

Ao projetar um novo recurso, **espere que seja difícil construí-lo.**

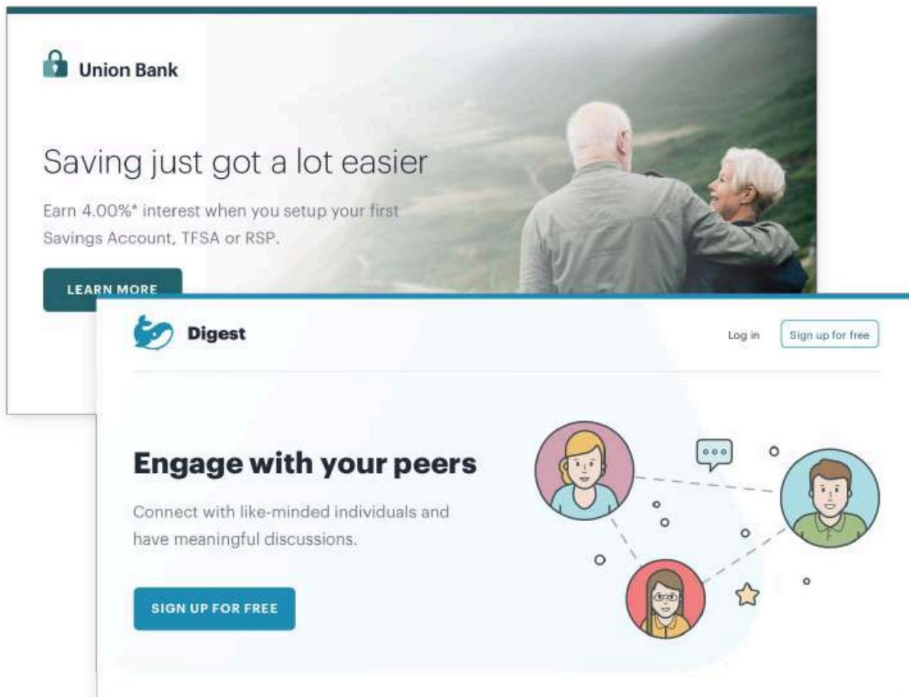
Projetar a menor versão útil que você pode enviar reduz consideravelmente esse risco.

A screenshot of a web form titled "Add a new comment". The form is white with a light blue border and is set against a light blue background. It features a small profile picture of a person with blue hair on the left. To the right of the profile picture is a text input field with the placeholder text "Type your message...". Below the input field, there is a small question mark icon followed by the text "Some HTML is OK.". To the right of this text is a button labeled "Post Comment".

Se parte de um recurso for "bom de ter", **projete-o mais tarde.** Construa primeiro a versão simples e você sempre terá algo em que se apoiar.

Escolha uma personalidade

Cada design tem algum tipo de personalidade. Um site bancário pode tentar se comunicar *de forma segura e profissional*, enquanto uma nova startup moderna pode ter um design divertido e divertido .



Superficialmente, dar uma personalidade particular a um design pode parecer abstrato e complicado, mas muito disso é determinado por alguns fatores sólidos e concretos.

Escolha da fonte

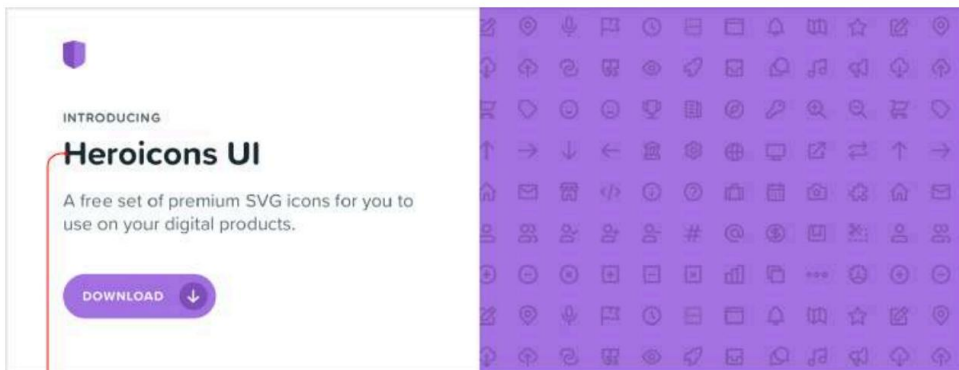
A tipografia desempenha um papel importante na determinação da sensação de um design.

Se você deseja uma aparência elegante ou clássica, você pode incorporar uma fonte serifada em seu design:



font-family: freight text;

Para um visual divertido, você pode usar uma sans serif arredondada:



font-family: proxima soft

Se você deseja um visual mais simples ou deseja contar com outros elementos para dar personalidade, uma sans serif neutra funciona muito bem:

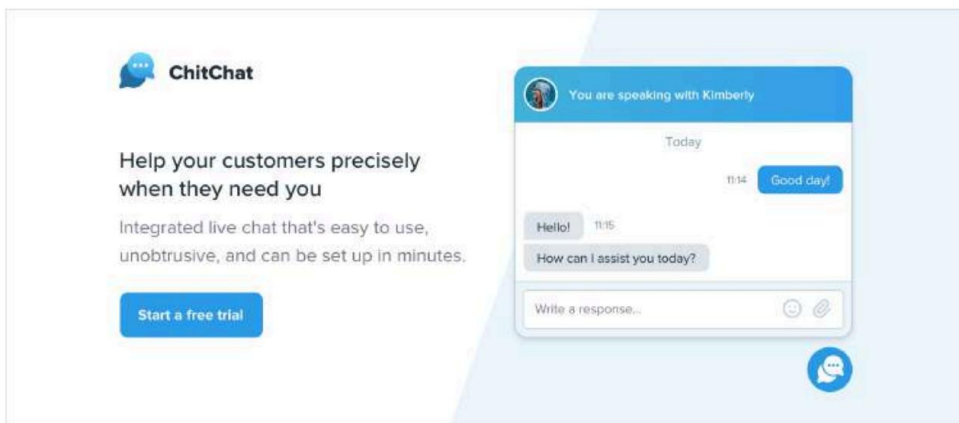


font-family: freight sans;

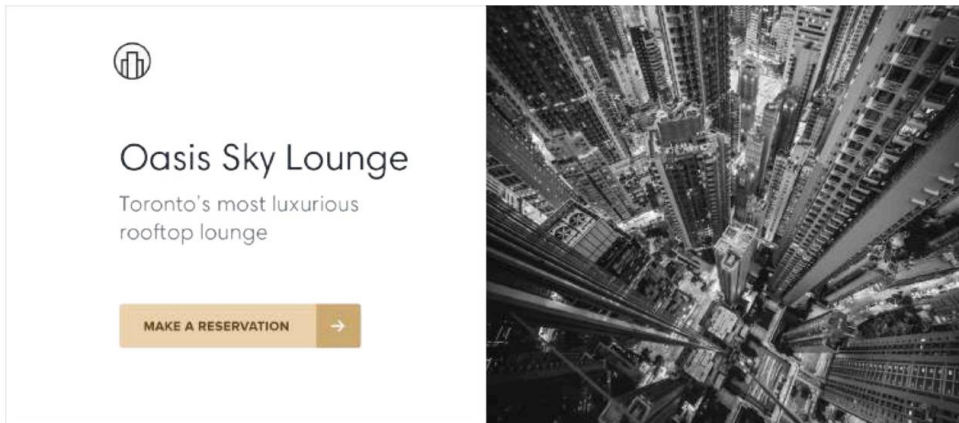
Cor

Há muita ciência por aí sobre a psicologia das cores, mas, na prática, você realmente só precisa prestar atenção em como as cores são diferentes para você.

O azul é seguro e familiar – ninguém reclama do azul:

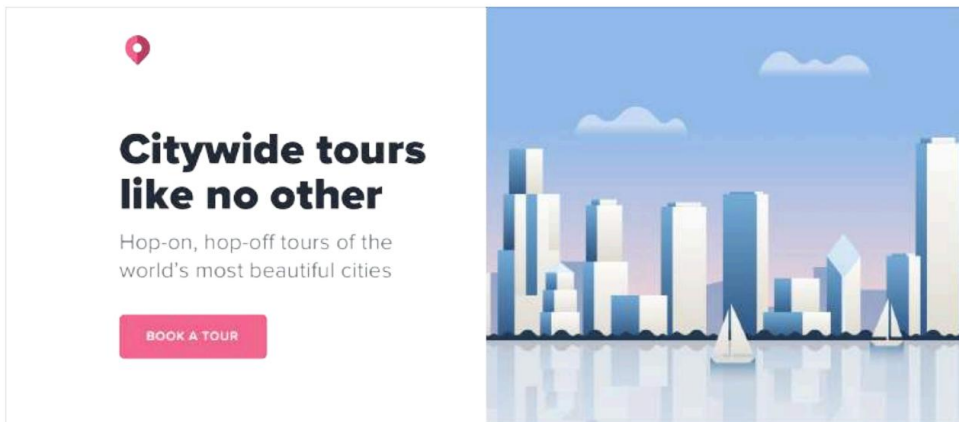


Gold pode dizer “caro” e “sofisticado”:



The advertisement for Oasis Sky Lounge features a clean, white background. On the left, there is a circular icon with a stylized building. Below it, the text reads "Oasis Sky Lounge" in a large, bold font, followed by "Toronto's most luxurious rooftop lounge" in a smaller font. A prominent gold button with the text "MAKE A RESERVATION" and a right-pointing arrow is positioned below the text. To the right of the text is a black and white photograph of a dense urban skyline, viewed from a high angle looking down into a canyon of skyscrapers.

Rosa é um pouco mais divertido e não tão sério:



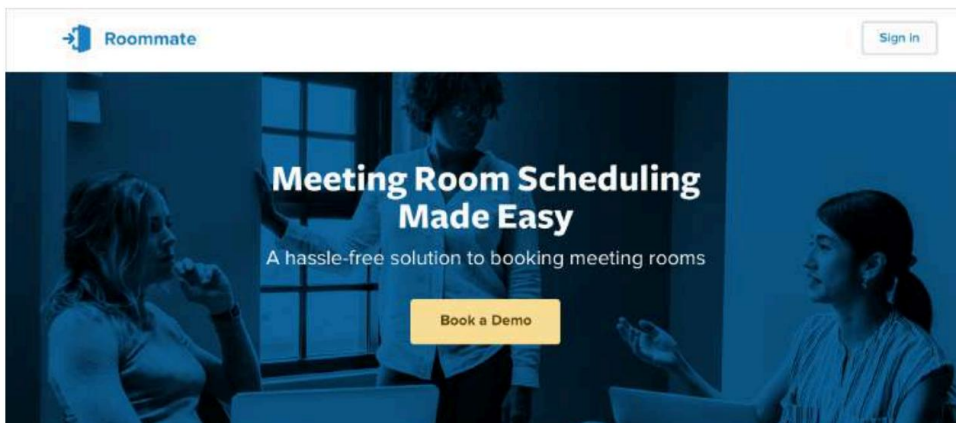
The advertisement for Citywide tours features a white background. At the top left is a red location pin icon. Below it, the text reads "Citywide tours like no other" in a large, bold font, followed by "Hop-on, hop-off tours of the world's most beautiful cities" in a smaller font. A prominent pink button with the text "BOOK A TOUR" is positioned below the text. To the right of the text is a colorful illustration of a city skyline with various buildings in shades of blue and white, reflected in a body of water with a few sailboats under a blue sky with clouds.

Embora tentar escolher cores usando *apenas* psicologia não seja muito prático - muito disso é apenas sobre o que parece bom para você - *pode ser útil pensar quando* você está tentando entender *por que* você acha que uma cor é a certa. .

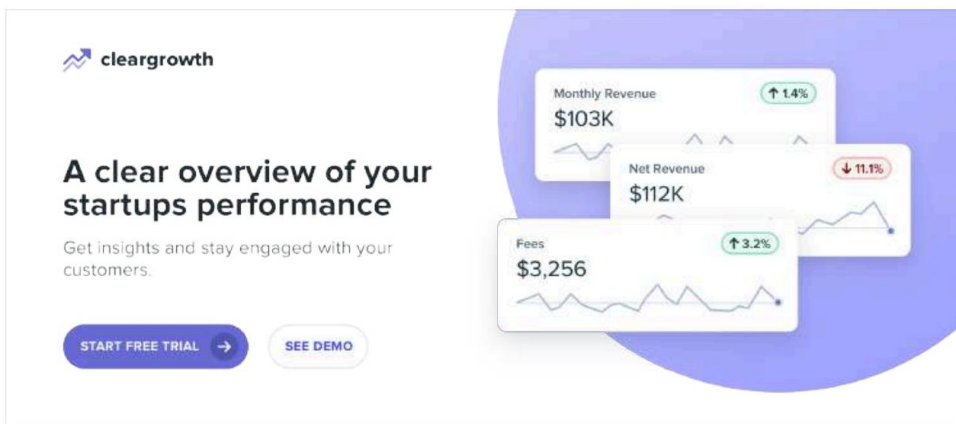
Raio da borda

Por mais pequeno que pareça, se e quanto você arredonda os cantos do seu design pode ter um grande impacto na sensação geral.

Um pequeno raio de borda é bastante neutro e não comunica muita personalidade por si só:



Um grande raio de borda começa a parecer mais divertido:



...embora nenhum raio de fronteira pareça muito mais sério ou formal:

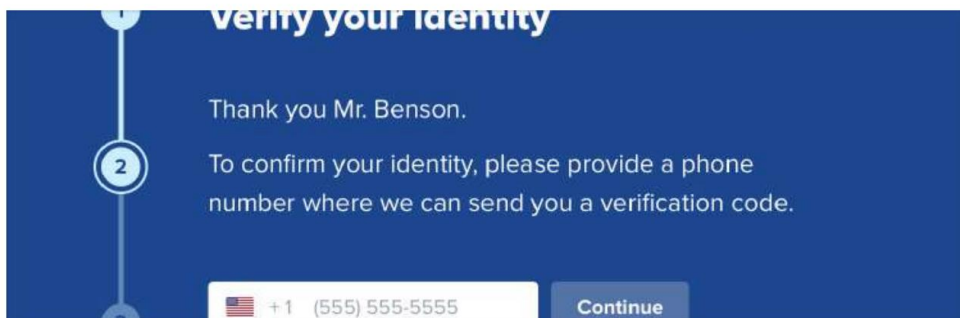


Seja qual for sua escolha, é importante permanecer consistente. Misturar cantos quadrados com cantos arredondados na mesma interface quase sempre parece pior do que ficar com um ou outro.

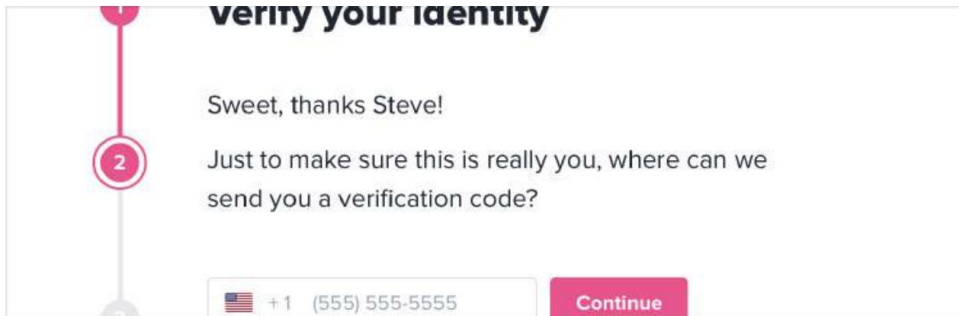
Linguagem

Embora não seja uma técnica de design visual em si, as palavras que você usa em uma interface têm uma enorme influência na personalidade geral.

Usar um tom menos pessoal pode parecer mais oficial ou profissional:



...enquanto usar uma linguagem mais amigável e casual faz com que o site pareça, bem, mais amigável:



As palavras estão por toda parte na interface do usuário, e escolher as palavras certas é tão (se não mais) importante do que escolher a cor ou tipo de letra certo.

Decidindo o que você realmente quer

Na maior parte do tempo, você provavelmente terá apenas um pressentimento sobre a personalidade que está buscando. Mas se não tiver, uma ótima forma de simplificar a decisão é dar uma olhada em outros sites usados pelas pessoas que desejam alcançar.

Se eles são, em sua maioria, “negócios sérios”, talvez o seu site também deva ser assim.

Se forem mais brincalhões com um pouco de humor, talvez isso seja um melhor direção a tomar.

Apenas tente não pedir muito dinheiro emprestado aos concorrentes diretos, você não quer parecer uma versão de segunda categoria de outra coisa.

Limite suas escolhas

Ter milhões de cores e milhares de fontes para escolher pode parecer bom na teoria, mas na prática costuma ser uma maldição paralisante.

E não se trata apenas de fontes e cores - você pode facilmente perder tempo agonizando com quase qualquer decisão menor de design.

Este texto deve ter 12px ou 13px?

Essa sombra de caixa deve ter uma opacidade de 10% ou de 15%?

Este avatar deve ter 24 ou 25 pixels de altura?

Devo usar uma fonte de espessura média para este botão ou seminegrito?

Este título deve ter uma margem inferior de 18px ou 20px?

Quando você projeta sem restrições, a tomada de decisões é uma tortura porque sempre haverá mais de uma escolha certa.

Por exemplo, todos esses botões têm cores de fundo diferentes, mas é quase impossível saber a diferença entre eles apenas olhando para eles.

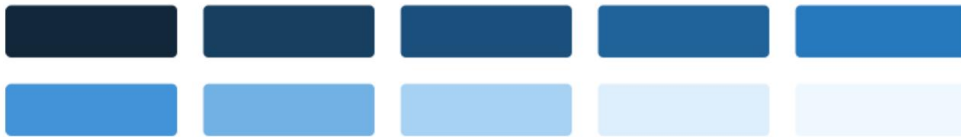


Como você deve tomar uma decisão confiante se nenhuma dessas escolhas seria realmente ruim?

Defina os sistemas com antecedência

Em vez de escolher valores a dedo em um conjunto ilimitado sempre que precisar tomar uma decisão, *comece com um conjunto menor de opções.*

Não use o seletor de cores toda vez que precisar escolher um novo tom de azul – escolha entre um conjunto de 8 a 10 tons escolhidos com antecedência.



Da mesma forma, não ajuste o tamanho da fonte, um pixel por vez, até que fique perfeito.

Defina uma escala de tipo restritiva com antecedência e use-a para tomar futuras decisões sobre tamanho de fonte.

12px The quick brown fox jumps over the lazy dog

14px The quick brown fox jumps over the lazy dog

16px The quick brown fox jumps over the lazy dog

18px The quick brown fox jumps over the lazy dog

20px The quick brown fox jumps over the lazy dog

24px The quick brown fox jumps over the lazy dog

32px The quick brown fox jumps over the lazy dog

48px The quick brown fox jumps over the lazy dog

Ao construir sistemas como esse, você só precisa fazer o trabalho árduo de escolher os valores iniciais *uma vez*, em vez de toda vez que estiver projetando uma nova interface de usuário. É um pouco mais trabalhoso no início, mas vale a pena - isso vai lhe poupar muito cansaço de decisão no futuro.

Projetando por processo de eliminação

Quando você projeta usando um conjunto restrito de valores, a tomada de decisão é muito mais fácil porque há muito menos escolhas “certas”.

Por exemplo, digamos que você esteja tentando escolher o tamanho de um ícone. Você definiu antecipadamente uma escala de dimensionamento em que suas únicas opções de tamanho pequeno a médio são 12px, 16px, 24px e 32px.



Para escolher a melhor opção, comece adivinhando qual ficará melhor, talvez 16px. Em seguida, experimente os valores de cada lado (12px e 24px) para comparação.



Provavelmente, duas dessas opções parecerão **escolhas obviamente ruins**. Se forem as opções externas, pronto – a opção do meio é a única boa escolha.

Se uma das opções externas parecer melhor, faça outra comparação usando essa opção como valor “intermediário” e certifique-se de que não haja uma escolha melhor.



Essa abordagem funciona para qualquer coisa em que você tenha definido um sistema.

Quando você está limitado a um conjunto de opções que parecem visivelmente diferentes, escolher a melhor é moleza.

Sistematize tudo

Quanto mais sistemas você tiver, mais rápido você será capaz de trabalhar e menos duvidará de suas próprias decisões.

Você vai querer sistemas para coisas como:

- Tamanho da fonte
- Peso da fonte
- Altura da linha
- Cor
- Margem
- Preenchimento
- Largura
- Altura
- Sombras de caixa

- Raio da borda
- Largura da borda
- Opacidade

...e qualquer outra coisa que você encontre e pareça que está trabalhando em uma decisão de design de baixo nível.

Você não precisa definir tudo isso com antecedência, apenas certifique-se de abordar o design com uma mentalidade focada no sistema. Procure oportunidades para introduzir novos sistemas à medida que toma novas decisões e tente evitar ter que tomar a mesma decisão secundária duas vezes.

Projetar com sistemas será um tema recorrente ao longo deste livro e, em capítulos posteriores, falaremos sobre a construção de muitos desses sistemas com mais detalhes.

Hierarquia é tudo

Nem todos os elementos são iguais

Quando você pensa em design visual como “estilizar as coisas para que tenham uma boa aparência”, é fácil ver por que isso pode parecer difícil de conseguir sem um talento artístico inato. Mas acontece que um dos maiores fatores para fazer algo “parecer bem” não tem nada a ver com um estilo superficial.

Hierarquia visual refere-se à importância dos elementos de uma interface em relação uns aos outros, e é a ferramenta mais eficaz que você tem para fazer algo parecer “projetado”.

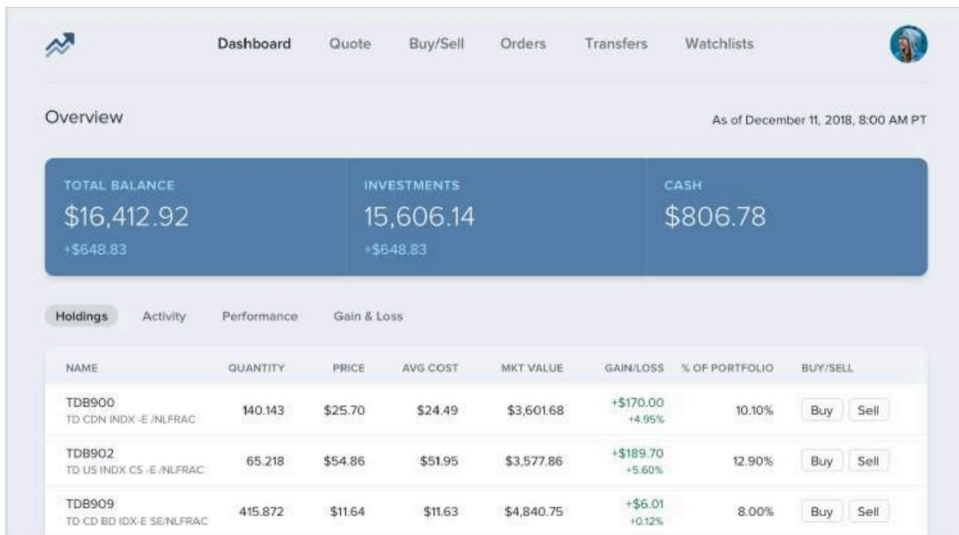
Quando tudo em uma interface está competindo por atenção, ela parece barulhenta e caótica, como uma grande parede de conteúdo onde não está claro o que realmente está acontecendo. assuntos:



The screenshot shows a financial dashboard with a navigation bar at the top containing 'Dashboard', 'Quote', 'Buy/Sell', 'Orders', 'Transfers', and 'Watchlists'. The main section is titled 'Overview' with a subtitle 'As of December 11, 2018, 8:00 AM PT'. Below this, there are three summary boxes: 'Total Balance: \$16,412.92 +\$648.83', 'Investments: \$15,606.14 +\$648.83', and 'Cash: \$806.78'. Underneath, there are tabs for 'Holdings', 'Activity', 'Performance', and 'Gain & Loss'. The 'Holdings' tab is active, displaying a table with columns for Name, Quantity, Price, Avg Cost, Mkt Value, Gain/Loss, Gain/Loss%, % of Portfolio, and Buy/Sell buttons.

Name	Quantity	Price	Avg Cost	Mkt Value	Gain/Loss	Gain/Loss%	% of Portfolio	Buy/Sell
TDB900 - TD CDN INDX -E...	140.143	\$25.70	\$24.49	\$3,601.68	+\$170.00	+4.95%	10.10%	Buy Sell
TDB902 - TD US INDX CS -...	65.218	\$54.86	\$51.95	\$3,577.86	+\$189.70	+5.60%	12.90%	Buy Sell
TDB909 - TD CD BD IDX-E...	415.872	\$11.64	\$11.63	\$4,840.75	-\$6.01	-0.12%	8.00%	Buy Sell
TDB911 - TD INTL IDX E SE...	271.861	\$13.19	\$12.15	\$3,585.85	+\$283.04	+8.57%	12.00%	Buy Sell

Quando você **deliberadamente tira a ênfase das informações secundárias e terciárias** e faz um esforço para destacar os elementos que são mais importantes, o resultado é imediatamente mais agradável, mesmo que o esquema de cores, a escolha da fonte e o layout não tenham mudado:



Então, como você realmente faz isso acontecer? Nos capítulos seguintes, abordaremos uma série de estratégias específicas que você pode usar para introduzir hierarquia em seus projetos.


Tamanho não é tudo

Depender demais do tamanho da fonte para controlar sua hierarquia é um erro — muitas vezes leva a um conteúdo primário muito grande e a um conteúdo secundário muito grande.
muito pequeno.



font-size: 16px;
font-weight: 400;

font-size: 30px;
font-weight: 400;



Amsterdam Walking Tour

Explore popular tourist destinations as well as hidden local favorites.

\$17 per person*

★★★★★ 28 reviews

*Prices may vary depending on selected date:

Book now

font-size: 24px;
font-weight: 400;

font-size: 14px;
font-weight: 400;

Em vez de deixar todo o trabalho pesado para o tamanho da fonte, tente usar a espessura ou a cor da fonte para fazer o mesmo trabalho.

Por exemplo, deixar um elemento primário mais em negrito permite usar um elemento mais

tamanho de fonte razoável e, de qualquer maneira, faz um trabalho melhor ao comunicar sua importância:

font-size: **24px**;
font-weight: **700**;

Amsterdam Walking Tour

Explore popular tourist destinations as well as hidden local favorites.

\$17 per person*

★★★★★ 28 reviews

*Prices may vary depending on selected date.

Book now

font-size: **18px**;
font-weight: **700**;

Da mesma forma, usar uma cor mais suave para dar suporte ao texto, em vez de um tamanho de fonte minúsculo, deixa claro que o texto é secundário, ao mesmo tempo que sacrifica menos a legibilidade:

Amsterdam Walking Tour

Explore popular tourist destinations as well as hidden local favorites.

\$17 per person*

★★★★★ 28 reviews

*Prices may vary depending on selected date.

Book now

Grey text
font-size: **18px**;
color: hsl(201, 23%, 34%);

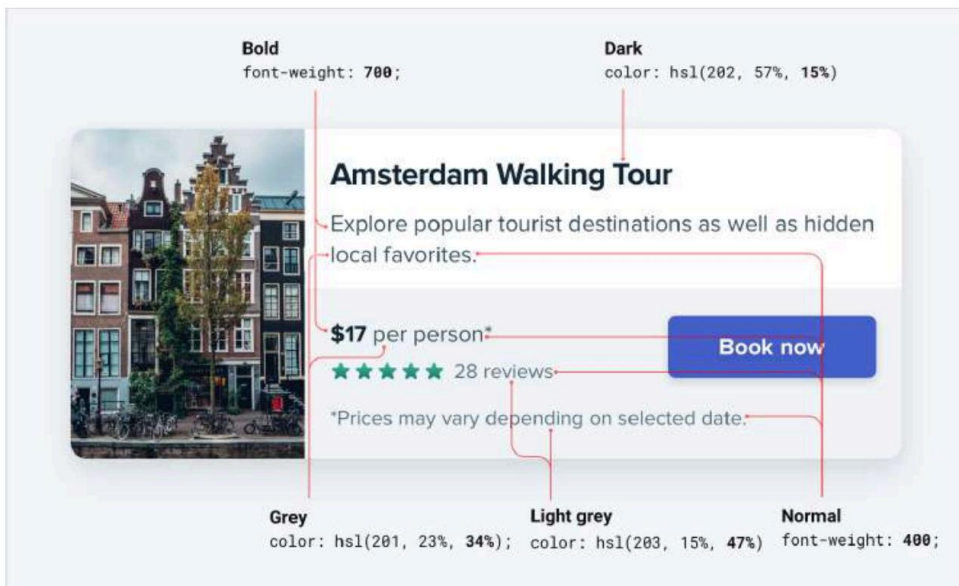
Light grey text
font-size: **16px**;
color: hsl(203, 15%, 47%);

Tente usar duas ou três cores:

- Uma cor escura para conteúdo principal (como o título de um artigo)
- Cinza para conteúdo secundário (como a data de publicação de um artigo)
- Um cinza mais claro para conteúdo terciário (talvez o aviso de direitos autorais em um rodapé)

Da mesma forma, dois pesos de fonte geralmente são suficientes para o trabalho da IU:

- Uma espessura de fonte normal (400 ou 500 dependendo da fonte) para a maioria dos textos
- Uma fonte com maior espessura (600 ou 700) para o texto que você deseja enfatizar

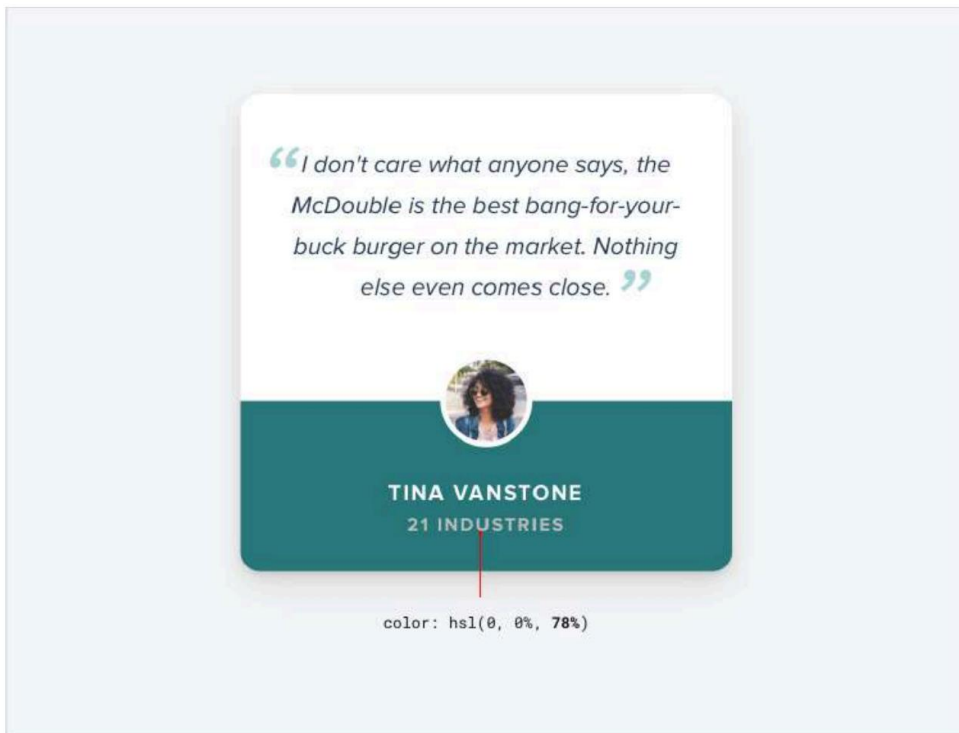


Fique longe de fontes com peso inferior a 400 para o trabalho da interface do usuário – elas podem funcionar para títulos grandes, mas são muito difíceis de ler em tamanhos menores. Se você está considerando

usando um peso mais leve para tirar a ênfase de algum texto, use uma cor mais clara ou em vez disso, tamanho de fonte menor.

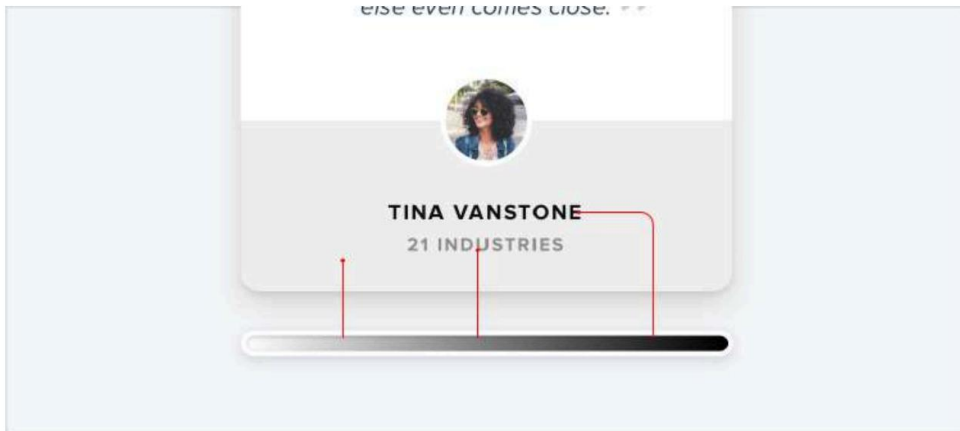
Não use texto cinza em fundos coloridos

Tornar o texto em um cinza mais claro é uma ótima maneira de diminuir a ênfase em fundos brancos, mas não fica tão bem em fundos coloridos.



Isso ocorre porque o efeito que vemos com o cinza no branco é *reduzido contraste*.

Deixar o texto mais próximo da cor de fundo é o que realmente ajuda a criar hierarquia, e não torná-lo cinza claro.



Você pode pensar que a maneira mais fácil de conseguir isso é usar texto branco e reduzir a opacidade:



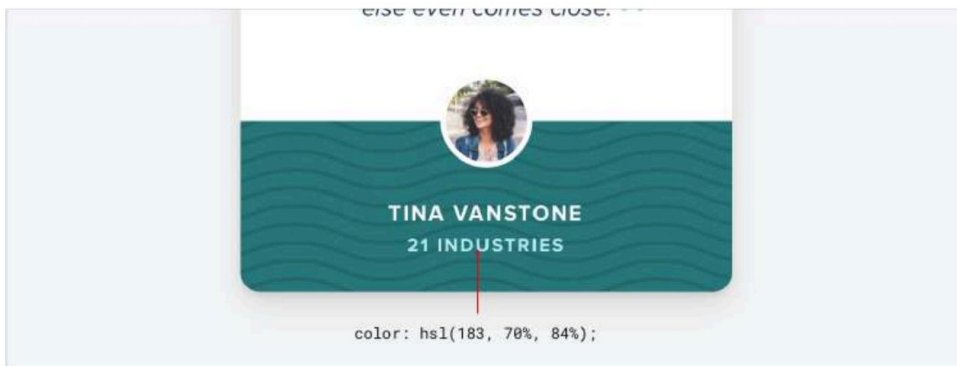
Embora isso *reduza* o contraste, geralmente resulta em texto que parece opaco, desbotado e, às vezes, até desativado.

Pior ainda, usar essa abordagem sobre uma imagem ou padrão significa que o plano de fundo aparecerá no texto:



Uma abordagem melhor é *escolher uma nova cor* com base na cor de fundo.

Escolha uma cor com a mesma tonalidade e ajuste a saturação e a luminosidade até que fique bem para você:

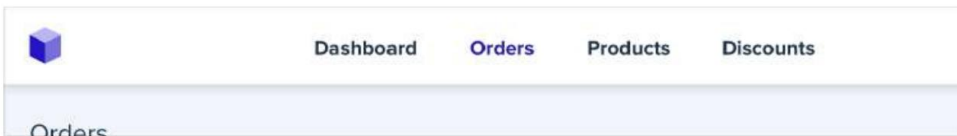


Escolher uma cor manualmente dessa forma facilita a redução do contraste sem que o texto pareça desbotado.

Enfatizar des-enfatizando

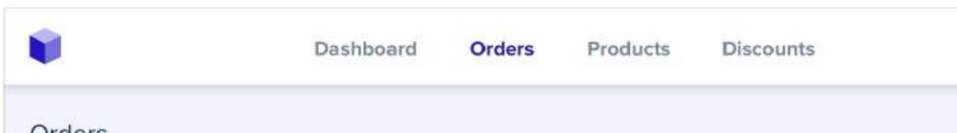
Às vezes você se deparará com uma situação em que o elemento principal de uma interface não se destaca o suficiente, mas não há nada que você possa adicionar para dar a ênfase necessária.

Por exemplo, apesar de tentar fazer este item de navegação ativo “pop” dando-lhe uma cor diferente, ele ainda não se destaca em comparação com os itens inativos:



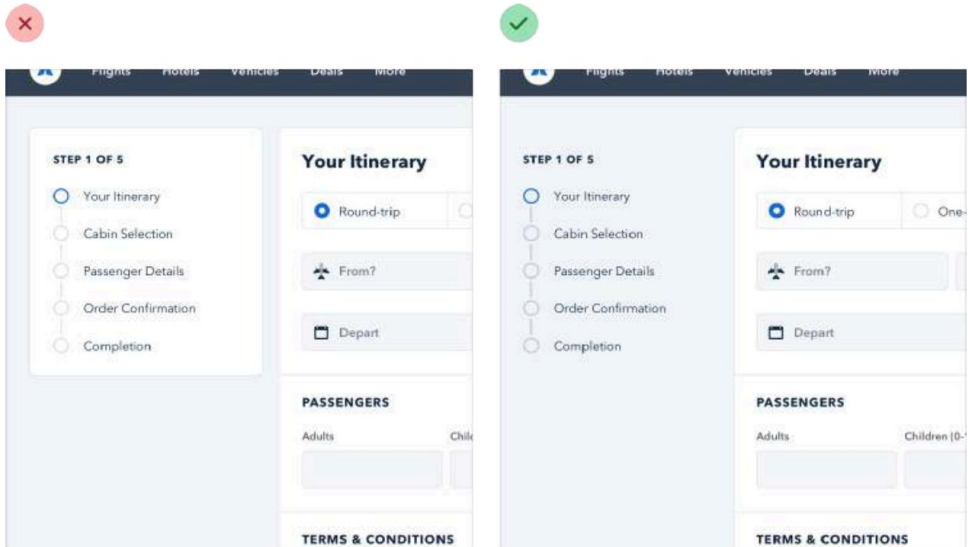
Quando você se deparar com situações como essa, em vez de tentar enfatizar ainda mais o elemento para o qual deseja chamar a atenção, descubra como pode *diminuir a ênfase* dos elementos que estão competindo com ele.

Neste exemplo, você poderia fazer isso dando aos itens inativos uma cor mais suave para que fiquem mais no fundo:



Você também pode aplicar esse pensamento a partes maiores de uma interface. Para

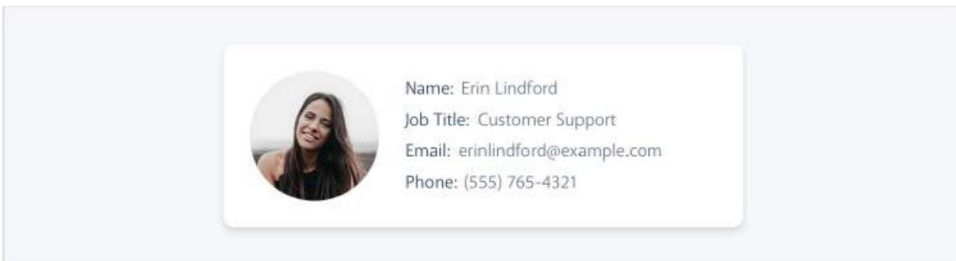
por exemplo, se uma barra lateral parece estar competindo com sua área de conteúdo principal, não atribua a ela uma cor de fundo - em vez disso, deixe o conteúdo ficar diretamente no fundo da página:



As etiquetas são o último recurso

Largue o forçado de acessibilidade – não se trata de formulários.

Ao apresentar dados ao usuário (especialmente dados do banco de dados), é fácil cair na armadilha de exibi-los usando um *rótulo ingênuo*: formato de valor.



O problema desta abordagem é que ela dificulta a apresentação dos dados com qualquer tipo de hierarquia; cada dado recebe igual ênfase.

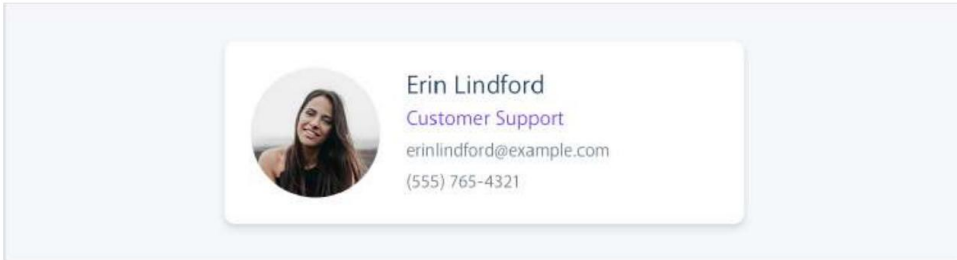
Talvez você nem precise de um rótulo

Em muitas situações, você pode saber o que é um dado apenas olhando para o formatar.

Por exemplo, *janedoe@example.com* é um endereço de e-mail, *(555) 765-4321* é um número de telefone e *US\$ 19,99* é um preço.

Quando o formato não é suficiente, muitas vezes o contexto é. Quando você vir a frase “*Suporte ao Cliente*” listada abaixo do nome de alguém em um diretório de funcionários,

you do not need a label to establish the connection of which department the person works in.



When you can present data without labels, it is much easier to emphasize important information or identification, making the interface easier to use and at the same time making it seem more "projected".

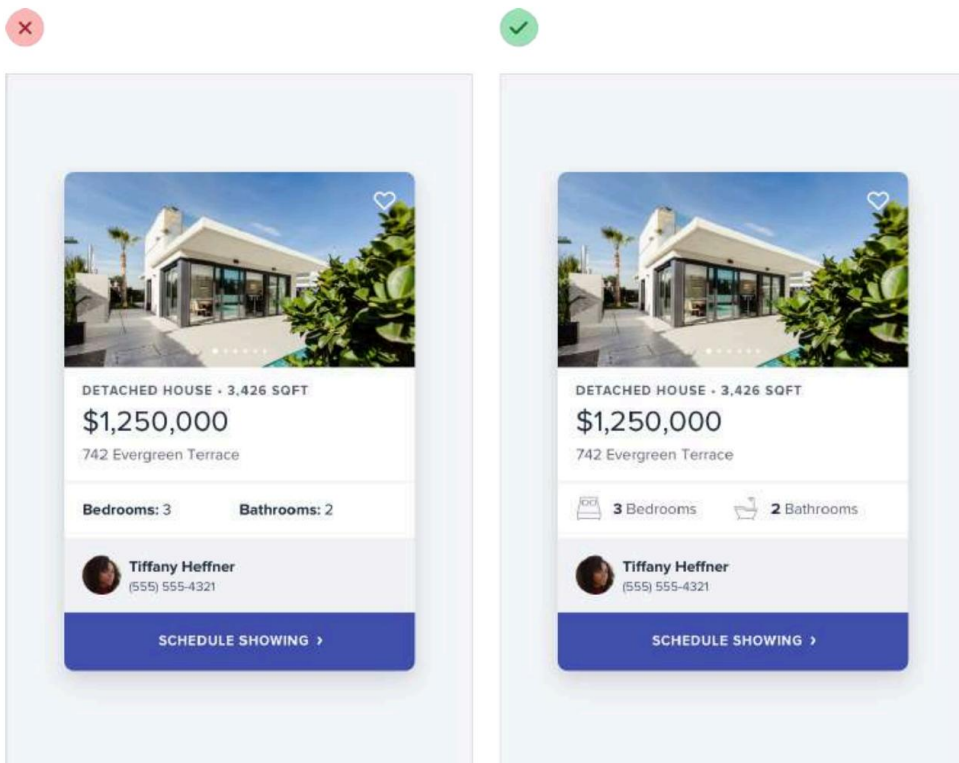
Combine labels and values

Even when a data point is not completely clear without a label, many times you can avoid adding a label by adding a clarifying text to the value.

For example, if you need to display stock in an e-commerce interface, instead of "In stock: 12", try something like "12 left in stock".



Se você estiver construindo um aplicativo imobiliário, algo como “Quartos: 3” poderia simplesmente se tornar “3 quartos”.



Quando você consegue combinar rótulos e valores em uma única unidade, é muito mais fácil dar um estilo significativo a cada dado sem sacrificar a clareza.

Rótulos são secundários

Às vezes você realmente *precisa* de um rótulo; por exemplo, quando você exibe vários dados semelhantes e eles precisam ser facilmente digitalizáveis, como em um painel.

Nessas situações, adicione o rótulo, mas trate-o como conteúdo de apoio. Os dados em si são o que importa, o rótulo existe apenas para maior clareza.



Tire a ênfase do rótulo tornando-o menor, reduzindo o contraste, usando uma fonte mais leve ou alguma combinação dos três.

Quando enfatizar um rótulo

Se você estiver projetando uma interface na qual sabe que o usuário procurará o rótulo, pode fazer sentido enfatizar o rótulo em vez dos dados.

Este é frequentemente o caso em páginas com muitas informações, como as especificações técnicas de um produto.

Se um usuário está tentando descobrir as dimensões de um smartphone, provavelmente está examinando a página em busca de palavras como “profundidade” e não “7,6 mm”.

Dimensions	Height: 2.31 inches (58.6 mm) Width: 4.87 inches (123.8 mm) Depth: 0.30 inch (7.6 mm)
Power and Battery	Talk time: Up to 8 hours on 3G

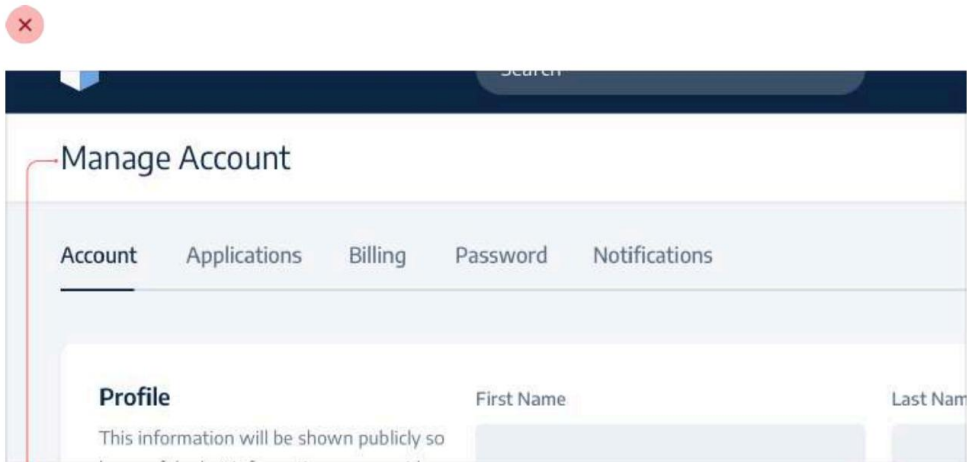
Não dê muita ênfase aos dados *nesses* cenários; ainda é uma informação importante. Basta usar uma cor mais escura para o rótulo e uma cor ligeiramente mais clara para o valor.

Separe a hierarquia visual da hierarquia de documentos

É importante usar marcação **semântica ao criar** para a web, o que significa que você usará frequentemente tags de cabeçalho como h1, h2 ou h3 se decidir adicionar um título a parte de uma interface.

Por padrão, os navegadores da web atribuem tamanhos de fonte progressivamente menores aos elementos de título, portanto, um h1 é bem grande e um h6 é bem pequeno. Isso pode ser útil para conteúdo em estilo de documento, como artigos ou documentação, mas pode encorajar algumas decisões erradas nas interfaces de usuário do aplicativo.

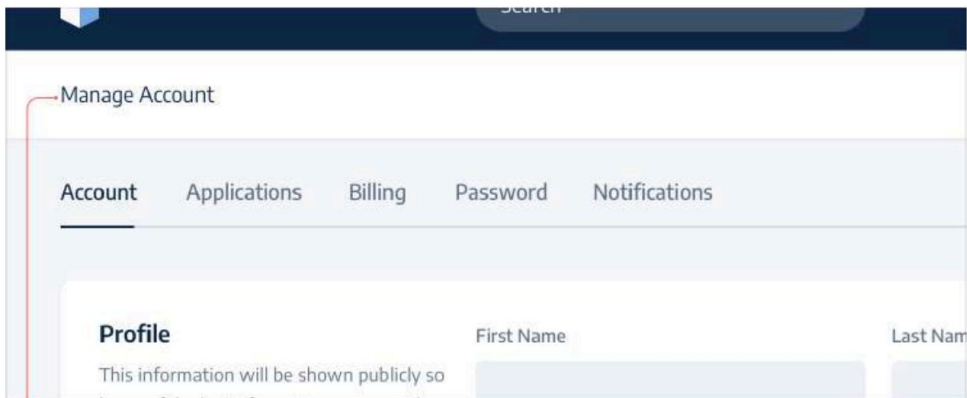
Usar uma tag h1 para adicionar um título como *Gerenciar conta* a uma página faz todo o sentido semanticamente, mas como **somos treinados para acreditar que os elementos h1 devem ser grandes**, é fácil cair na armadilha de tornar esses títulos maiores do que realmente precisam. ser.



font-size: 24px;

Muitas vezes, os títulos das seções funcionam mais como *rótulos* do que como títulos - eles são conteúdos de apoio e não deveriam roubar toda a atenção.

Normalmente, o *conteúdo* dessa seção deve ser o foco, não o título. Isso significa que, na maioria das vezes, os títulos devem ser bem pequenos:



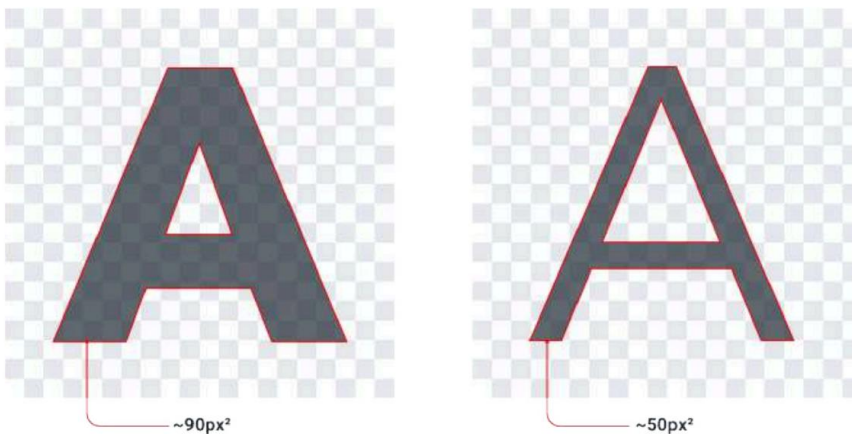
font-size: 16px;

Levado ao extremo, você pode até incluir títulos de seção em sua marcação por motivos de acessibilidade, mas *ocultá-los completamente* visualmente porque o conteúdo fala por si.

Não deixe que o elemento que você está usando influencie como você escolhe estilizá-lo - escolha elementos para fins semânticos e estilize-os da maneira que for necessária para criar a melhor hierarquia visual.

Equilibre peso e contraste

A razão pela qual o texto em negrito parece enfatizado em comparação com o texto normal é que o texto em negrito cobre mais área de superfície – na mesma quantidade de espaço, mais pixels são usados para o texto do que para o fundo.

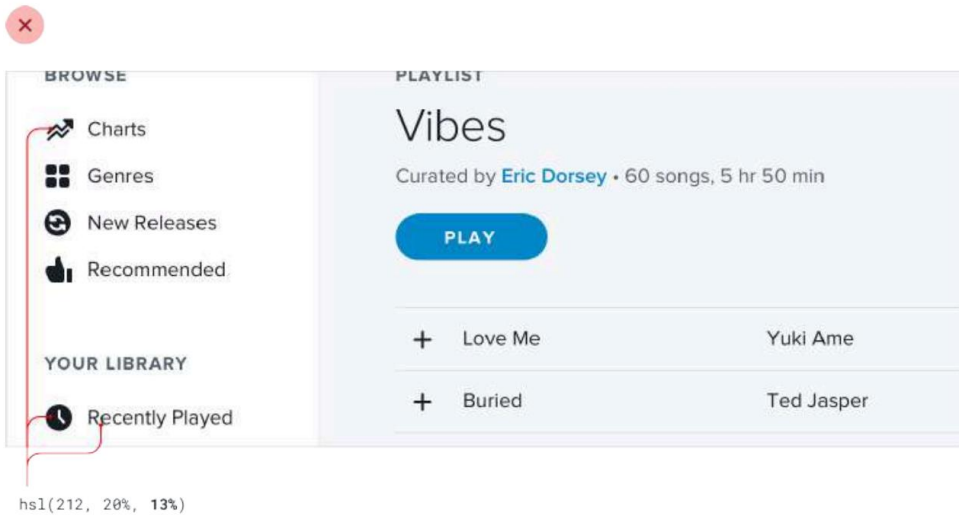


Então, por que isso é interessante? Bem, acontece que a relação entre área de superfície e hierarquia também tem implicações em outros elementos de uma UI.

Usando contraste para compensar o peso

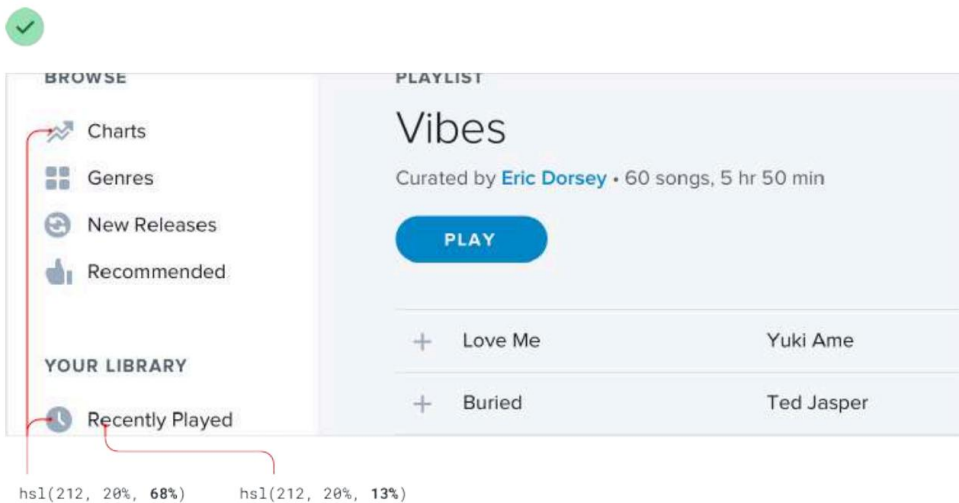
Um dos lugares em que entender essa relação se torna importante é ao trabalhar com ícones.

Assim como o texto em negrito, os ícones (*especialmente os sólidos*) são geralmente bastante “pesados” e cobrem uma grande área de superfície. Como resultado, quando você coloca um ícone próximo a algum texto, o ícone tende a parecer enfatizado.



Ao contrário do texto, não há como alterar o “peso” de um ícone; portanto, para criar equilíbrio, ele precisa ser minimizado de alguma outra forma.

Uma maneira simples e eficaz de fazer isso é diminuir o contraste do ícone, dando-lhe uma cor mais suave.



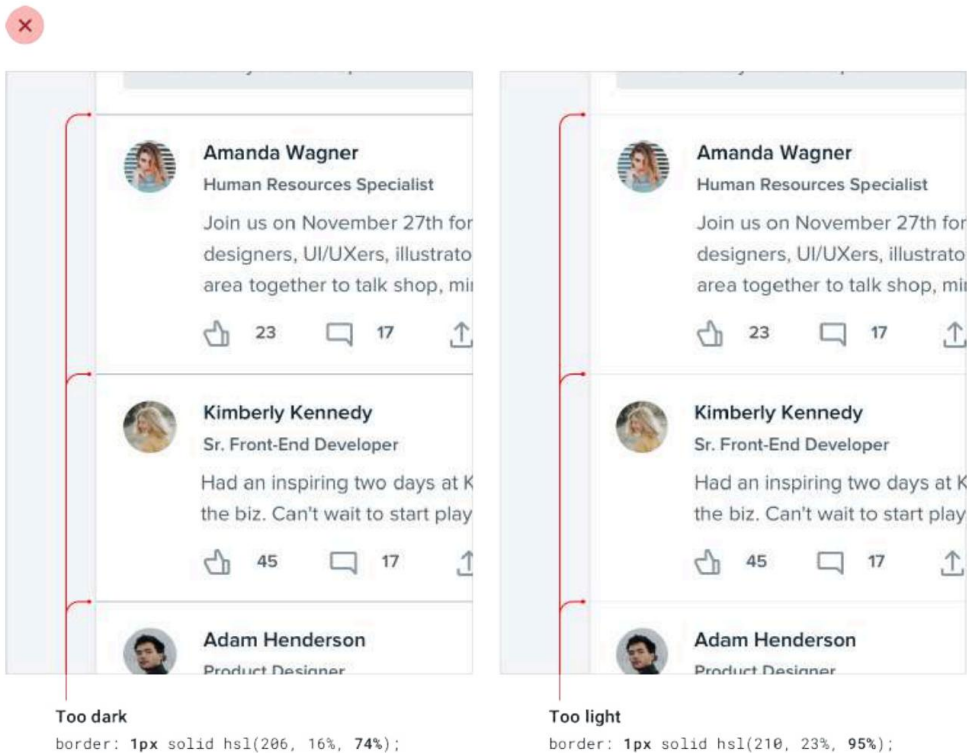
Isso funciona em qualquer lugar onde você precise equilibrar elementos com pesos diferentes.

A redução do contraste funciona como um contrapeso, fazendo com que os elementos mais pesados pareçam mais leves, mesmo que o peso não tenha mudado.

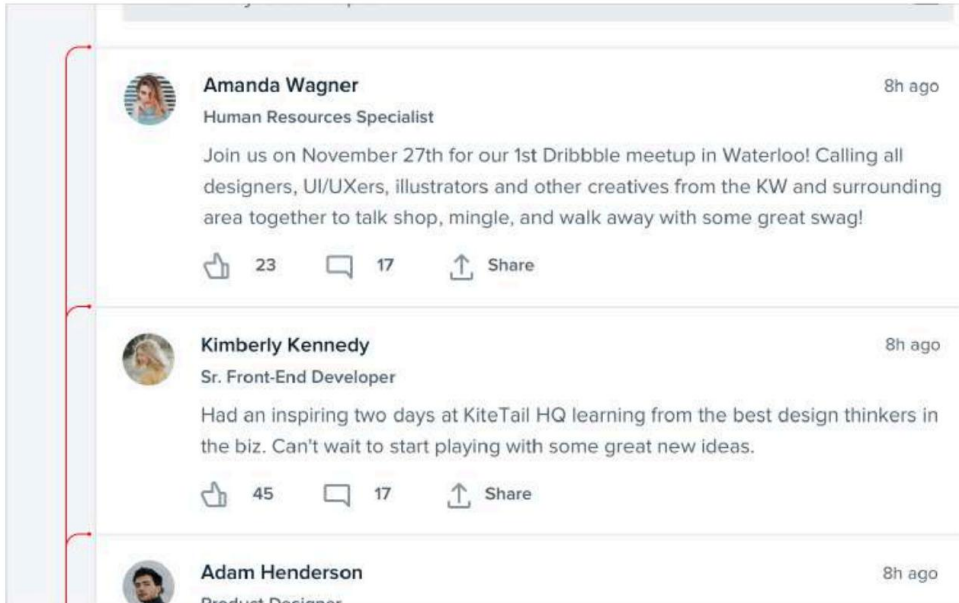
Usando peso para compensar o contraste

Assim como a redução do contraste ajuda a tirar a ênfase dos elementos pesados, aumentar o peso é uma ótima maneira de adicionar um pouco de ênfase aos elementos de baixo contraste. elementos.

Isso é útil quando coisas como bordas finas de 1px são muito sutis usando uma cor suave, mas escurecer a cor faz com que o design pareça áspero e barulhento.



Tornar a borda um pouco mais pesada aumentando a largura ajuda a enfatizar sem perder o visual mais suave:

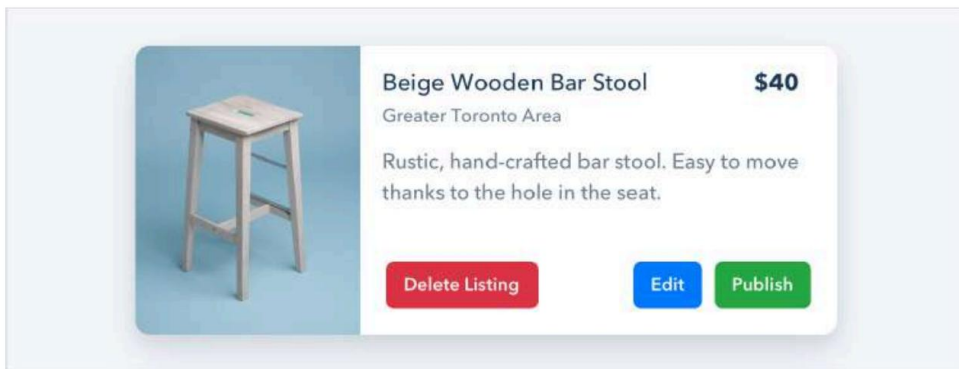


Balanced

border: 2px solid hsl(210, 23%, 95%);

A semântica é secundária

Quando há diversas ações que um usuário pode realizar em uma página, é fácil cair na armadilha de projetar essas ações com base puramente na semântica.



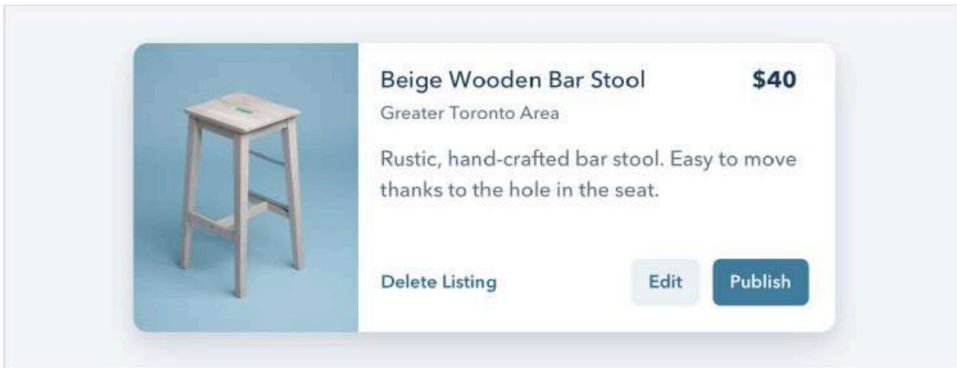
A semântica é uma parte importante do design de botões, mas isso não significa que você pode esquecer a hierarquia.

Cada ação em uma página fica em algum lugar de uma pirâmide de importância. A maioria das páginas tem apenas uma ação primária verdadeira, algumas ações secundárias menos importantes e algumas ações terciárias raramente usadas.

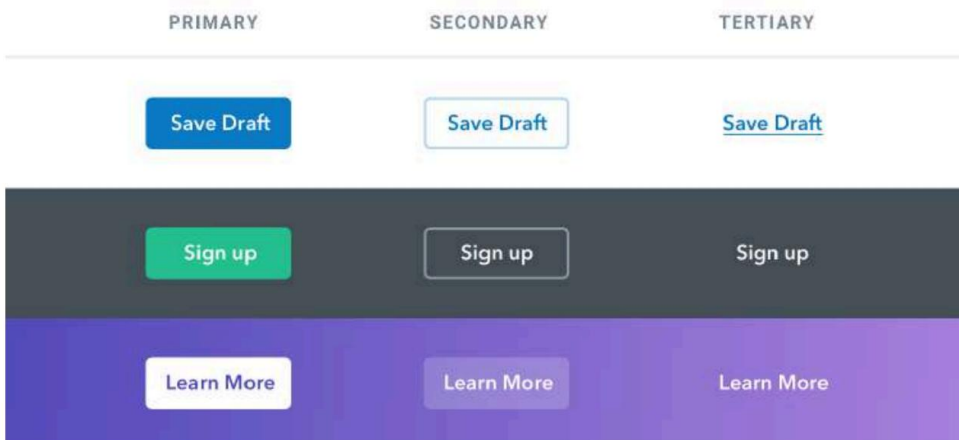
Ao projetar essas ações, é importante comunicar seu lugar na hierarquia.

- **As ações primárias devem ser óbvias.** Fundo sólido e de alto contraste
as cores funcionam muito bem aqui.

- **As ações secundárias devem ser claras, mas não proeminentes.** Estilos de contorno ou cores de fundo com menor contraste são ótimas opções.
- **As ações terciárias devem ser detectáveis, mas discretas.** Estilizando estes ações como links geralmente são a melhor abordagem.



Quando você adota uma abordagem que prioriza a hierarquia para projetar as ações na página, o resultado é uma UI muito menos ocupada que se comunica com mais clareza:



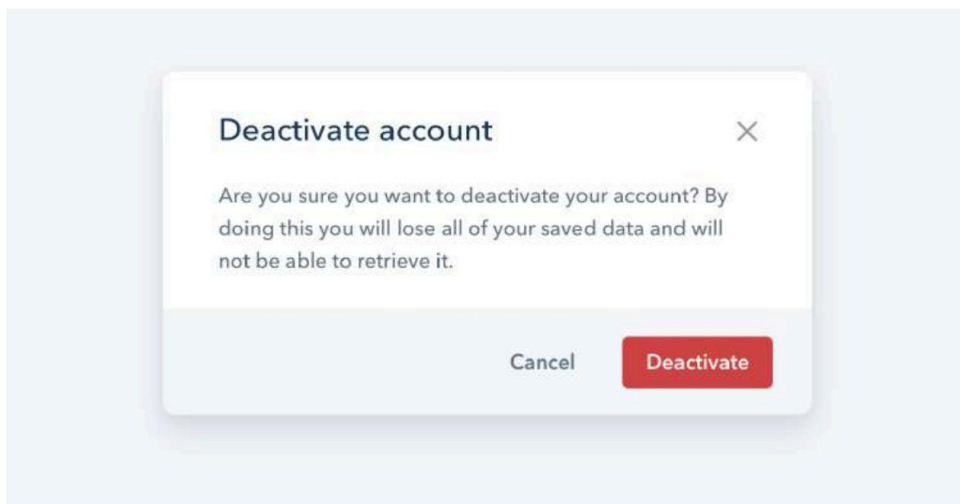
Ações destrutivas

Ser destrutivo ou de alta severidade não significa automaticamente que um botão deva ser grande, vermelho e em negrito.

Se uma ação destrutiva não for a ação principal na página, talvez seja melhor dar a ela um tratamento de botão secundário ou terciário.



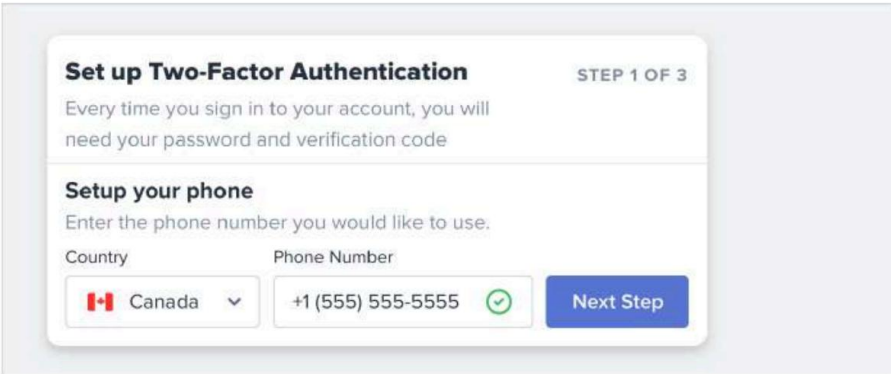

Combine isso com uma etapa de confirmação onde a ação destrutiva é realmente a ação principal e aplique o estilo grande, vermelho e ousado ali.



Layout e espaçamento

Comece com muito espaço em branco

Uma das maneiras mais fáceis de limpar um design é simplesmente dar a cada elemento um pouco mais de espaço para respirar.

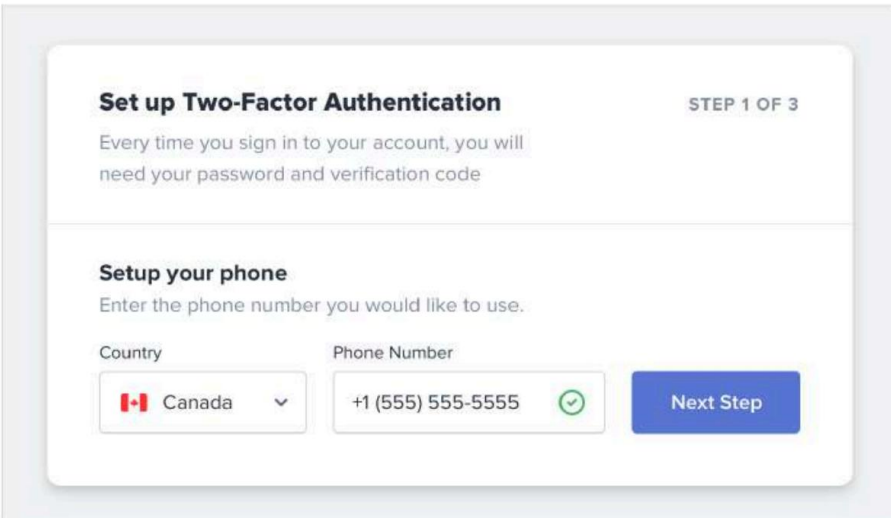



Set up Two-Factor Authentication STEP 1 OF 3

Every time you sign in to your account, you will need your password and verification code

Setup your phone
Enter the phone number you would like to use.

Country: Phone Number:



Set up Two-Factor Authentication STEP 1 OF 3

Every time you sign in to your account, you will need your password and verification code

Setup your phone
Enter the phone number you would like to use.

Country: Phone Number:

Parece bastante simples, certo? Então, por que não costumamos fazer isso?

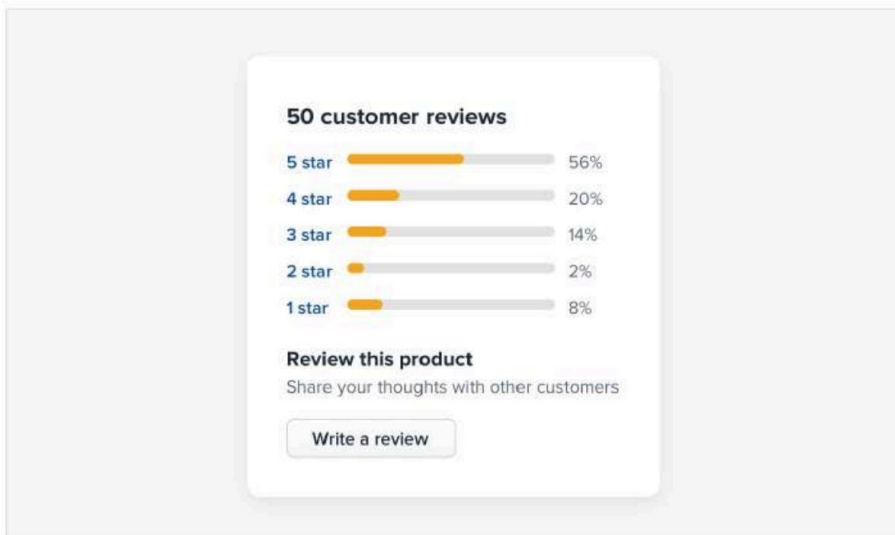
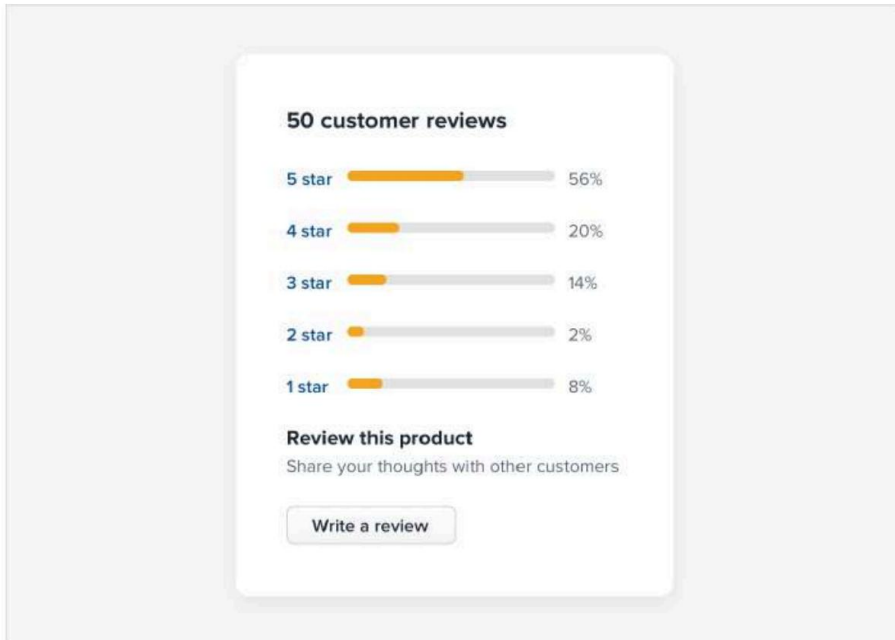
O espaço em branco deve ser removido, não adicionado

Ao projetar para a web, quase sempre é *adicionado* espaço em branco ao design – se algo parecer um pouco apertado, você adiciona um pouco de margem ou preenchimento até que as coisas pareçam melhores.



O problema com essa abordagem é que os elementos recebem apenas a quantidade mínima de espaço para respirar necessária para não parecerem *ativamente ruins*. Para fazer algo realmente parecer *ótimo*, geralmente você precisa de mais espaço em branco.

Uma abordagem melhor é começar dando *muito* espaço a algo e depois remova-o até ficar satisfeito com o resultado.



Você pode pensar que acabaria com muito espaço em branco desta forma, mas na prática, o que pode parecer “um pouco demais” quando focado em um elemento individual acaba ficando mais próximo de “apenas o suficiente” no contexto de um IU completa.

UIs densas têm seu lugar

Embora as interfaces com muito espaço para respirar quase sempre pareçam mais limpas e simples, certamente há situações em que faz sentido um design ser muito mais compacto.

Por exemplo, se você estiver projetando algum tipo de painel onde muitas informações precisam estar visíveis de uma só vez, pode valer a pena agrupar essas informações para que caibam em uma tela, tornando o design mais ocupado.

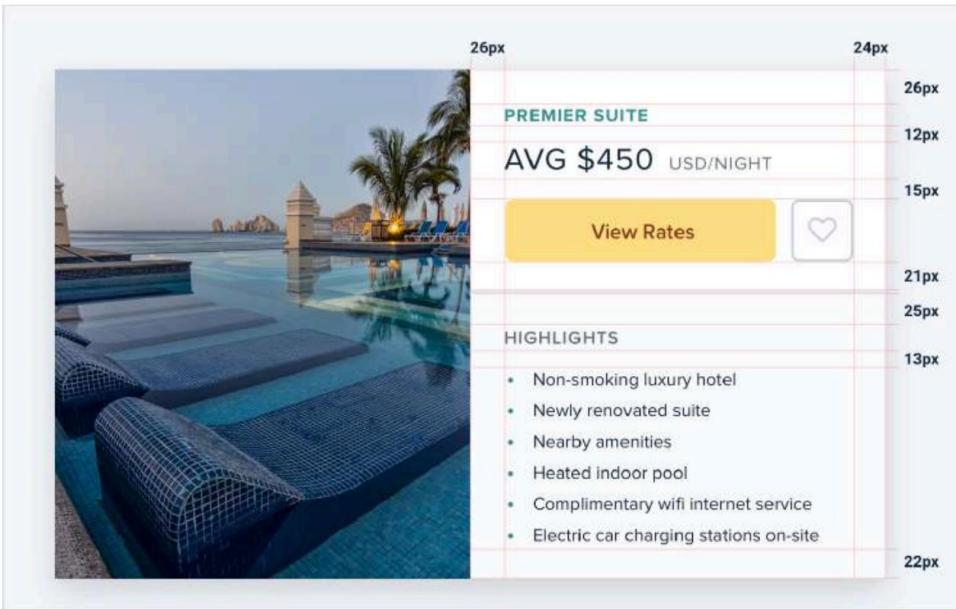
Game Summary									
Canada			United States						
TEAM STATS			#	Forwards	G	A	P	+/-	PIM
SOG 30	FO% 50%	PP 0/1	71	W. Tran	0	0	0	0	0
PIM 6	HITS 36	BLKS 12	15	M. Hoffman	0	0	0	0	0
SCORING			67	T. Valdez	0	0	0	0	0
	Danial Berry Jason Chapman, Jake Sullivan 11:20 / 1st		38	H. Austin	0	1	0	0	0
			45	D. Berry	2	1	2	+1	2
			12	J. Butler	0	0	0	0	0
			19	J. Chapman	0	1	0	-1	0

O importante é tornar esta uma decisão deliberada, em vez de ser apenas o padrão. É muito mais óbvio quando você precisa remover espaços em branco do que quando você precisa adicioná-los.

Estabeleça um sistema de espaçamento e dimensionamento

Você não deve ficar escolhendo entre 120px e 125px ao tentar decidir o tamanho perfeito para um elemento em sua IU.

Testar dolorosamente valores arbitrários, um pixel por vez, irá desacelerá-lo drasticamente, na melhor das hipóteses, e criar designs feios e inconsistentes, na pior.



Em vez disso, limite-se a um conjunto restrito de valores, definidos antecipadamente.

Uma escala linear não funcionará

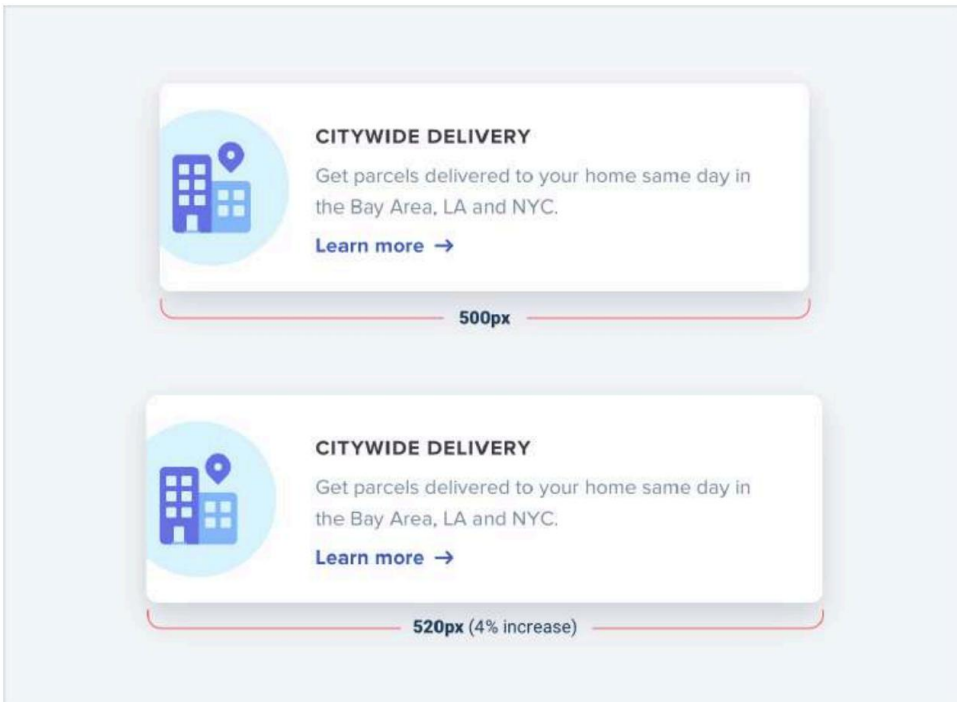
Criar um sistema de espaçamento e dimensionamento não é tão simples quanto algo como “*certifique-se de que tudo seja múltiplo de 4px*” – uma abordagem ingênua como essa não torna mais fácil escolher entre 120px e 125px.

Para que um sistema seja verdadeiramente útil, ele precisa levar em consideração a diferença *relativa* entre valores adjacentes.

Na extremidade menor da escala (*como o tamanho de um ícone ou o preenchimento dentro de um botão*), alguns pixels podem fazer uma grande diferença. Saltar de 12px para 16px é um aumento de 33%!



Mas na extremidade maior (*a largura de um cartão ou o espaçamento vertical em um herói da página de destino*), alguns pixels são basicamente imperceptíveis. Mesmo aumentar a largura de um cartão de 500px para 520px representa apenas uma diferença de 4%, o que é *oito vezes menos significativo* do que o salto de 12px para 16px.



Se você deseja que seu sistema facilite as decisões de dimensionamento, certifique-se de que não haja dois valores em sua escala mais próximos do que cerca de 25%.

Definindo o sistema

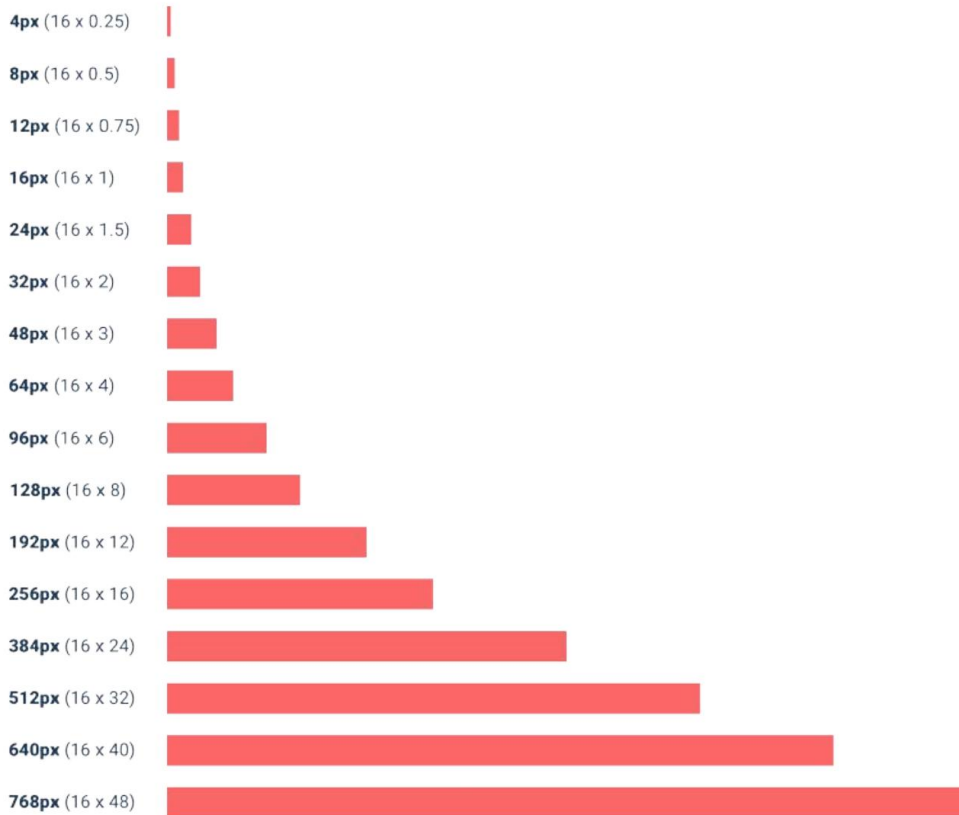
Assim como você não quer se preocupar com valores arbitrários ao dimensionar um elemento ou ajustar o espaço entre os elementos, você também não quer construir seu espaçamento e escala de dimensionamento a partir de valores arbitrários.

Uma abordagem simples é começar com um valor *base sensato* e depois construir uma escala usando fatores e múltiplos desse valor.

16px é um ótimo número para começar porque se divide bem e também é o tamanho de fonte padrão em todos os principais navegadores da web.

Os valores na extremidade menor da escala devem começar bem agrupados e ficar progressivamente mais espaçados à medida que você sobe na escala.

Aqui está um exemplo de uma escala bastante prática construída usando esta abordagem:



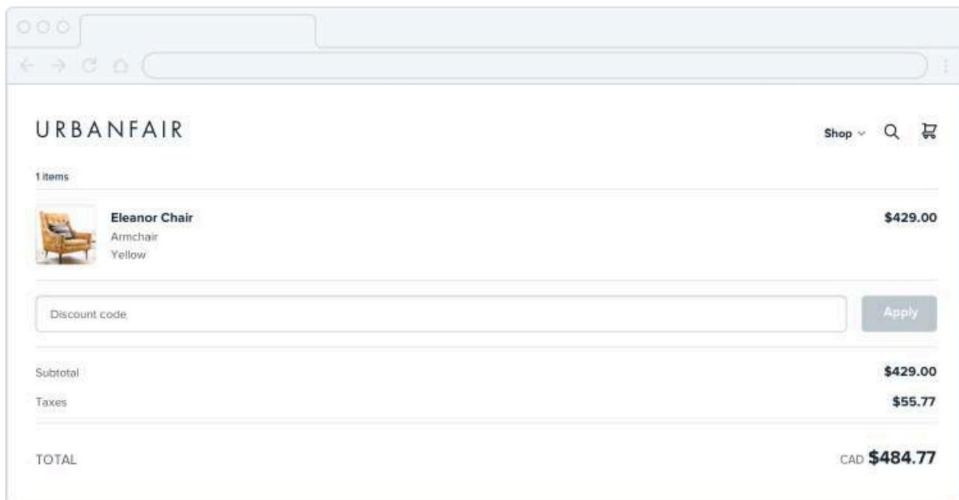
Usando o sistema

Depois de definir seu sistema de espaçamento e dimensionamento, você descobrirá que é capaz de projetar muito mais rápido, especialmente se projetar no navegador (*aderir a um sistema é mais fácil quando você digita números do que quando você arrasta com o mouse.*)

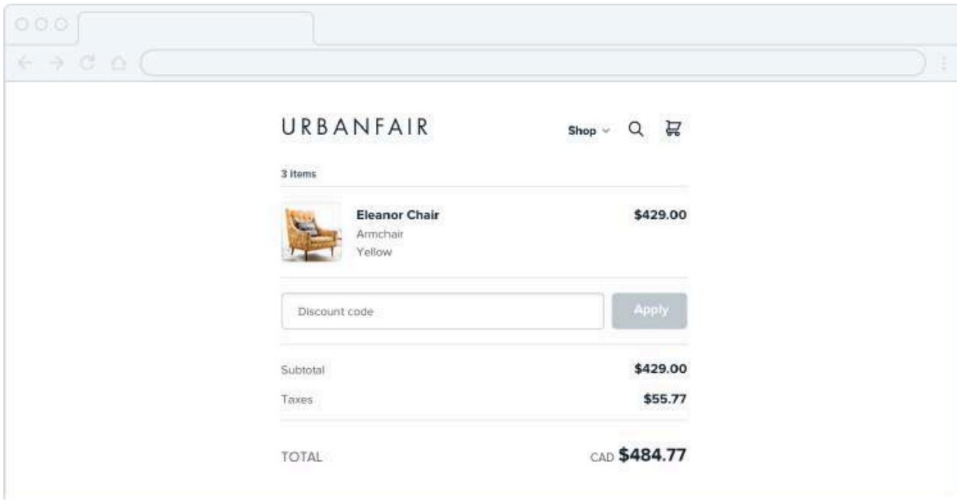
Você não precisa preencher todo tela

Lembra quando 960px era a largura de layout de fato para designs em tamanho de desktop? Hoje em dia, seria difícil encontrar um *telefone* com resolução tão baixo.

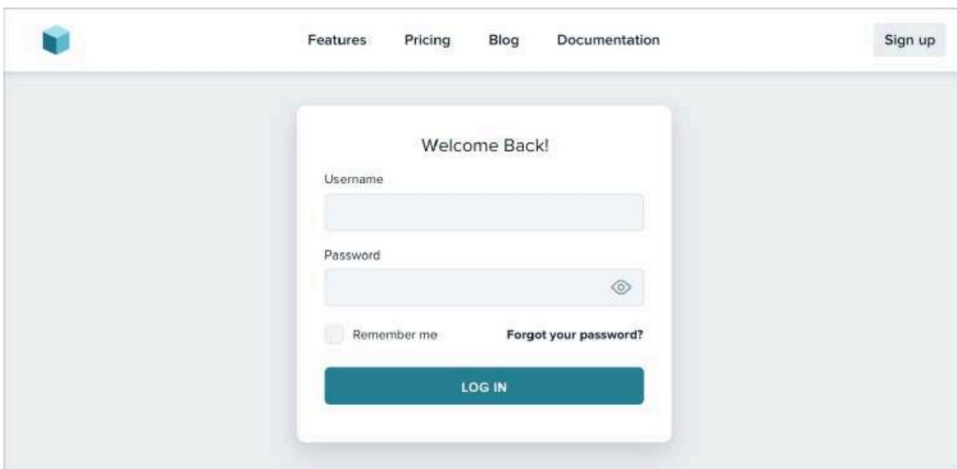
Portanto, não é nenhuma surpresa que, quando a maioria de nós abre nossa ferramenta de design preferida em nossos monitores de alta resolução, nos damos *pele menos* 1200-1400px de espaço para preencher. Mas só porque você tem espaço, não significa que precise usá-lo.



Se você precisar apenas de 600px, use 600px. Espalhar as coisas ou torná-las desnecessariamente amplas apenas torna a interface mais difícil de interpretar, enquanto um pouco de espaço extra nas bordas nunca faz mal a ninguém.



Isso também se aplica a seções individuais de uma interface. Você não precisa deixar *tudo* com largura total só porque outra coisa (como sua navegação) tem largura total.

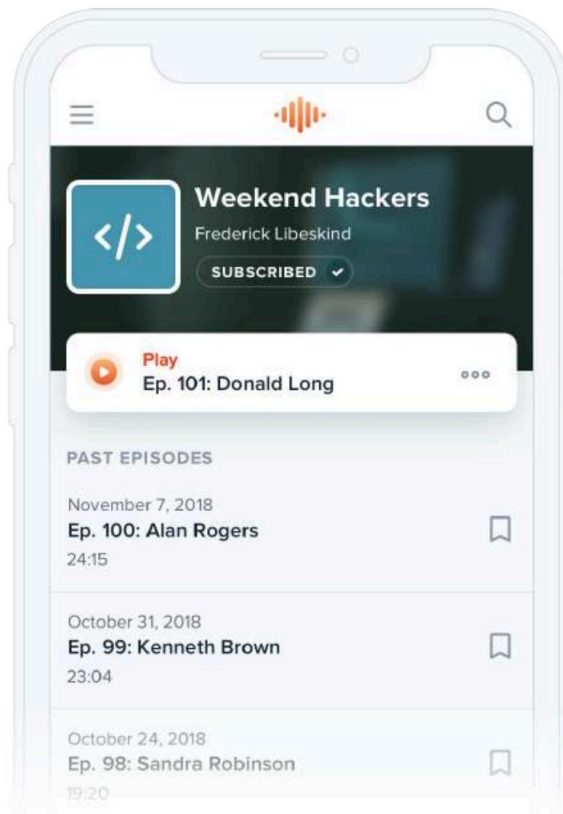


Dê a cada elemento apenas o espaço de que necessita – não torne algo pior apenas para que corresponda a outra coisa.

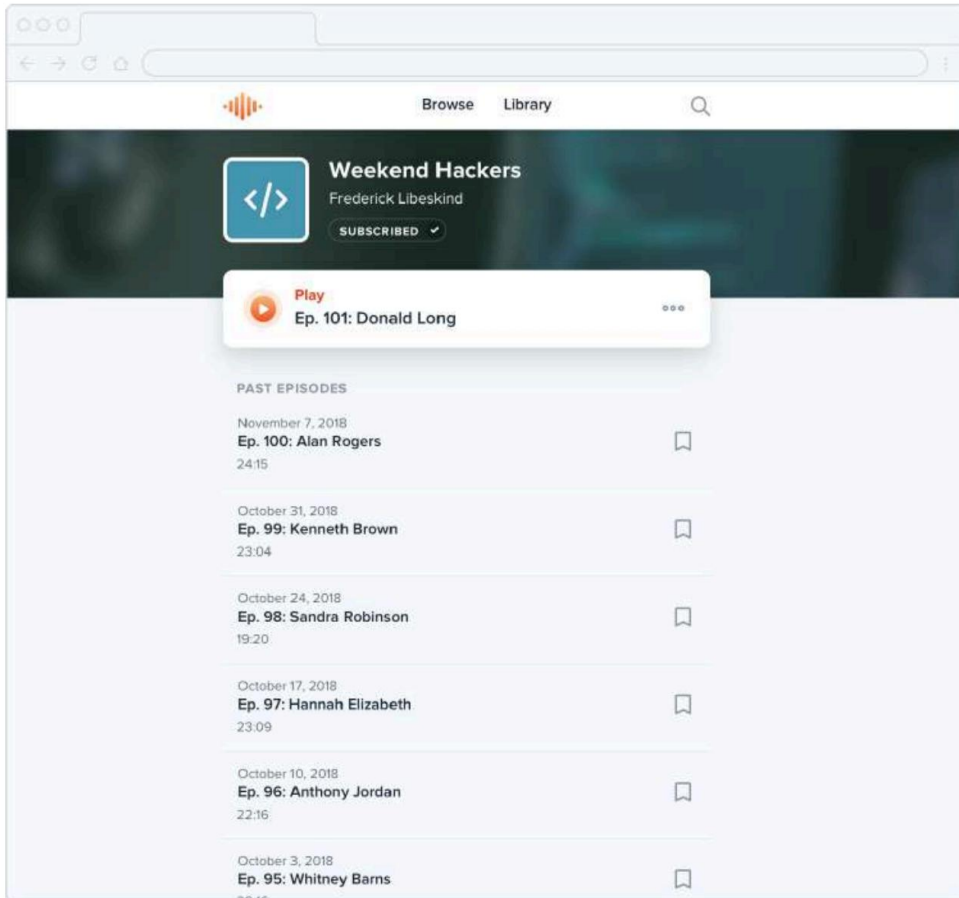
Encolher a tela

Se você está tendo dificuldade em projetar uma interface pequena em uma tela grande, reduza a tela! Muitas vezes é mais fácil projetar algo pequeno quando as restrições são reais.

Se você estiver criando um aplicativo da web responsivo, tente começar com uma tela de aproximadamente 400 px e projetar primeiro o layout móvel.



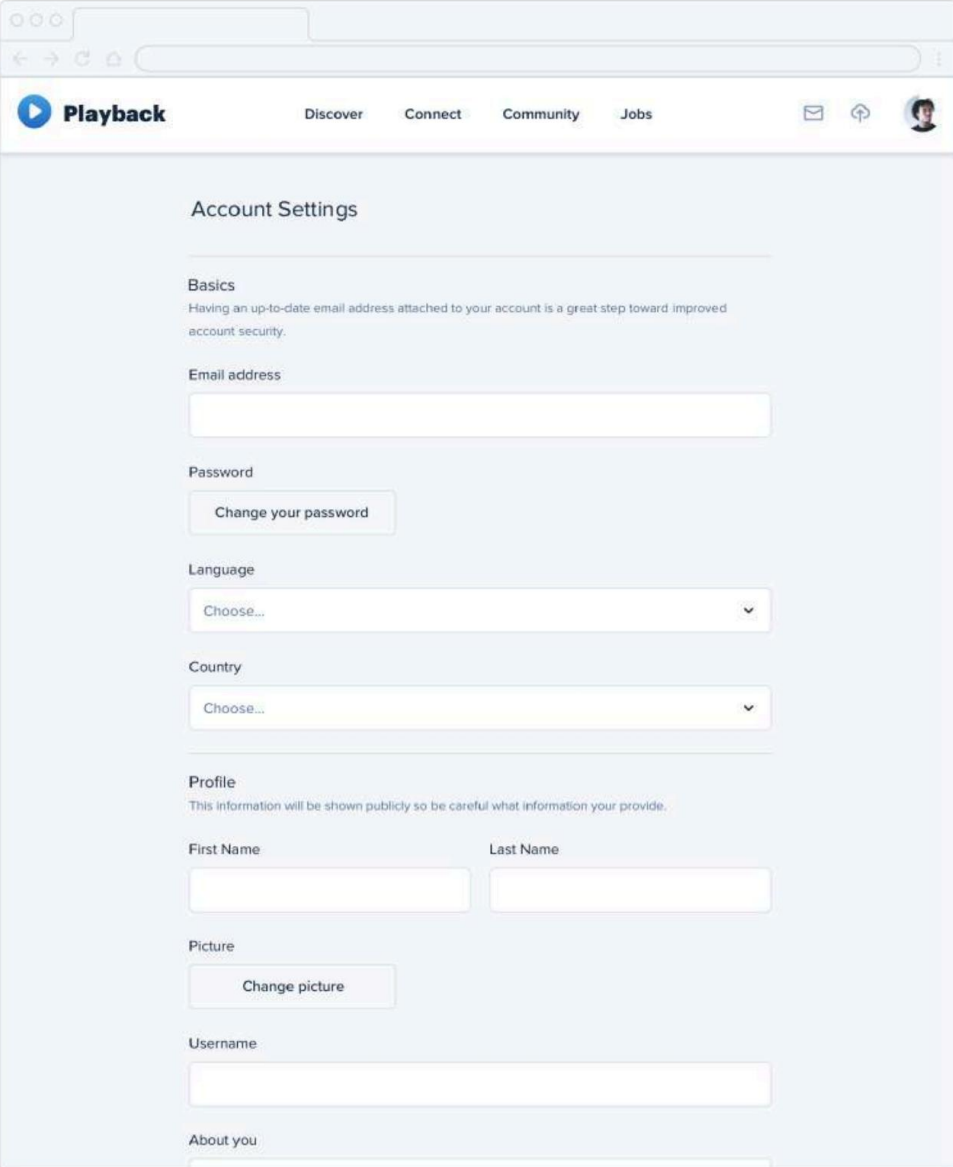
Depois de ter um design móvel com o qual você esteja satisfeito, leve-o para uma tela de tamanho maior e ajuste qualquer coisa que pareça um compromisso em telas menores. Provavelmente, você não terá que mudar tanto quanto pensa.



Pensando em colunas

Se você estiver projetando algo que funcione melhor em uma largura mais estreita, mas pareça desequilibrado no contexto de uma interface de usuário ampla, veja se é possível dividi-lo em colunas em vez de apenas torná-lo mais largo.

Por exemplo, pegue este layout de formulário estreito:



A screenshot of a web browser displaying a narrow account settings form. The browser's address bar is empty. The website's header includes the 'Playback' logo, navigation links for 'Discover', 'Connect', 'Community', and 'Jobs', and icons for email, a share button, and a user profile. The main content area is titled 'Account Settings' and is divided into two sections: 'Basics' and 'Profile'. The 'Basics' section includes a sub-header 'Basics' with a note about email security, followed by input fields for 'Email address', 'Password' (with a 'Change your password' button), 'Language' (a dropdown menu), and 'Country' (a dropdown menu). The 'Profile' section includes a sub-header 'Profile' with a note about public information, followed by input fields for 'First Name' and 'Last Name', a 'Change picture' button, and a 'Username' input field. The 'About you' section is partially visible at the bottom.

Account Settings

Basics
Having an up-to-date email address attached to your account is a great step toward improved account security.

Email address

Password
[Change your password](#)

Language

Country

Profile
This information will be shown publicly so be careful what information your provide.

First Name Last Name

Picture
[Change picture](#)

Username

About you

Se você quiser aproveitar melhor o espaço disponível sem dificultar o uso do formulário, poderá dividir o texto de apoio em um texto separado. coluna:



The screenshot shows a web browser window with the 'Playback' logo and navigation links: Discover, Connect, Community, and Jobs. The main content area is titled 'Account Settings' and is divided into two sections:

- Basics**:
 - Text: "Having an up-to-date email address attached to your account is a great step toward improved account security."
 - Field: "Email address" (text input)
 - Section: "Password" with a button "Change your password"
 - Field: "Language" (dropdown menu with "Choose..." option)
 - Field: "Country" (dropdown menu with "Choose..." option)
- Profile**:
 - Text: "This information will be shown publicly so be careful what information your provide."
 - Fields: "First Name" and "Last Name" (text inputs)
 - Section: "Picture" with a button "Change picture"
 - Field: "Username" (text input)

Isso faz com que o design pareça mais equilibrado e consistente, sem comprometer a largura ideal do próprio formulário.

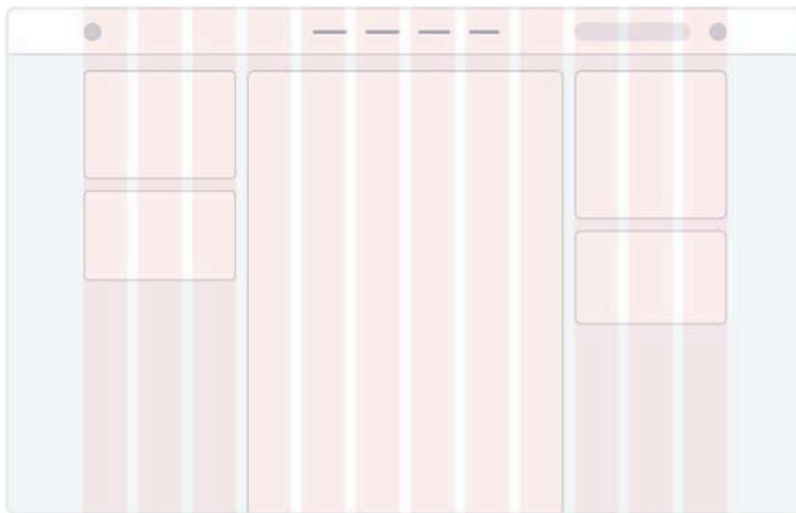
Não force

Assim como você não deve se preocupar em preencher a tela inteira, também não deve tentar amontoar tudo desnecessariamente em uma pequena área.

Se você precisa de muito espaço, vá em frente! Só não se sinta obrigado a preenchê-lo se não for necessário.

Grades são superestimadas

Usar um sistema como uma grade de 12 colunas é uma ótima maneira de simplificar as decisões de layout e pode trazer uma sensação satisfatória de ordem aos seus projetos.



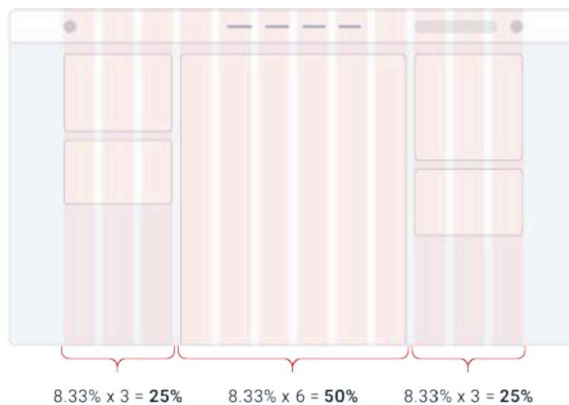
Mas mesmo que as grades possam ser úteis, terceirizar *todas* as suas decisões de layout para uma grade pode causar mais danos do que benefícios.

Nem todos os elementos devem ser fluidos

Fundamentalmente, um sistema de grade trata apenas de fornecer aos elementos larguras fluidas e baseadas em porcentagem, onde você escolhe a partir de um conjunto restrito de porcentagens.

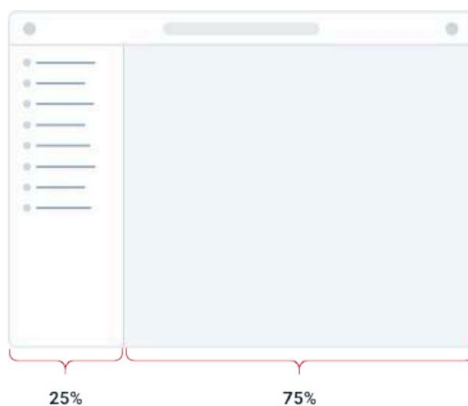
Por exemplo, em uma grade de 12 colunas, cada coluna tem 8,33% de largura. Contudo que um

a largura do elemento é um múltiplo de 8,33% (*incluindo quaisquer calhas*), esse elemento está “na grade”.



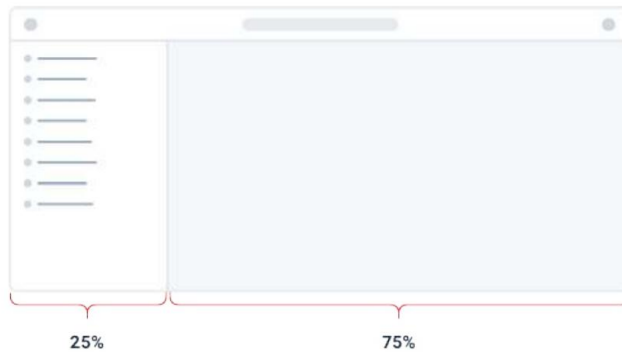
O problema de tratar os sistemas de rede como uma religião é que há muitas situações em que faz muito mais sentido que um elemento tenha um *valor fixo* largura em vez de uma largura relativa.

Por exemplo, considere um layout de barra lateral tradicional. Usando um sistema de grade de 12 colunas, você pode dar à barra lateral uma largura de três colunas (25%) e à área de conteúdo principal uma largura de nove colunas (75%).

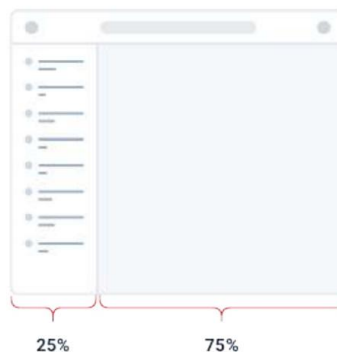


Isto pode parecer bom no início, mas pense no que acontece quando você redimensiona a tela.

Se você aumentar a tela, a barra lateral também ficará mais larga, ocupando espaço que poderia ter sido melhor aproveitado pela área de conteúdo principal.



Da mesma forma, se você tornar a tela mais estreita, a barra lateral poderá encolher abaixo de sua largura mínima razoável, causando quebra automática ou truncamento de texto.

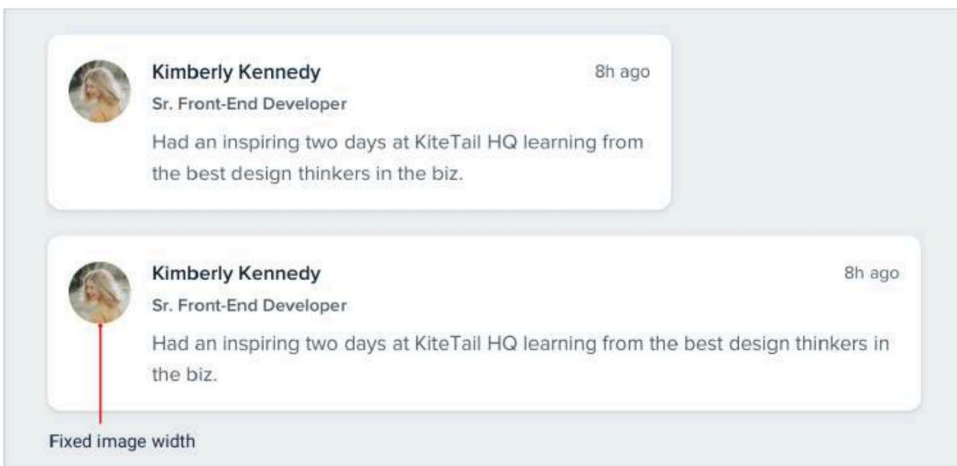


Nessa situação, faz muito mais sentido dar à barra lateral uma largura fixa otimizada para seu conteúdo. A área de conteúdo principal pode então ser flexionada para preencher o espaço restante, usando sua própria *grade interna* para organizar seus filhos.



Fixed sidebar width

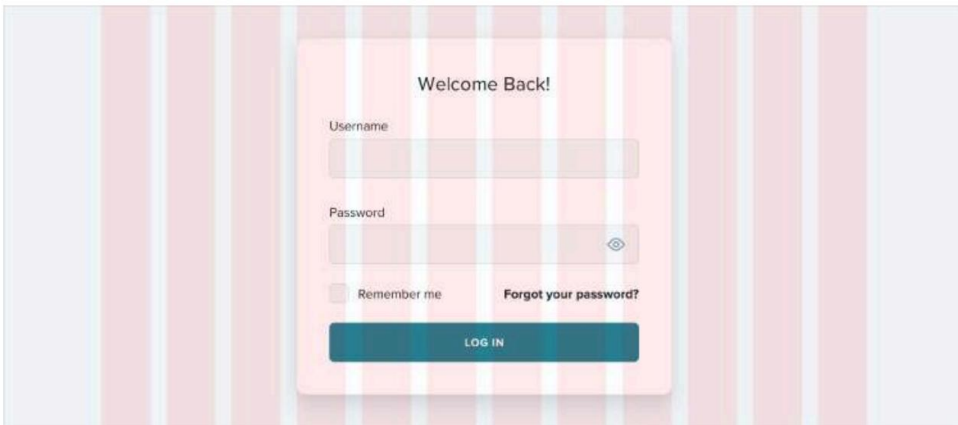
Isso também se aplica aos componentes – não use porcentagens para dimensionar algo, a menos que você realmente queira escalar.



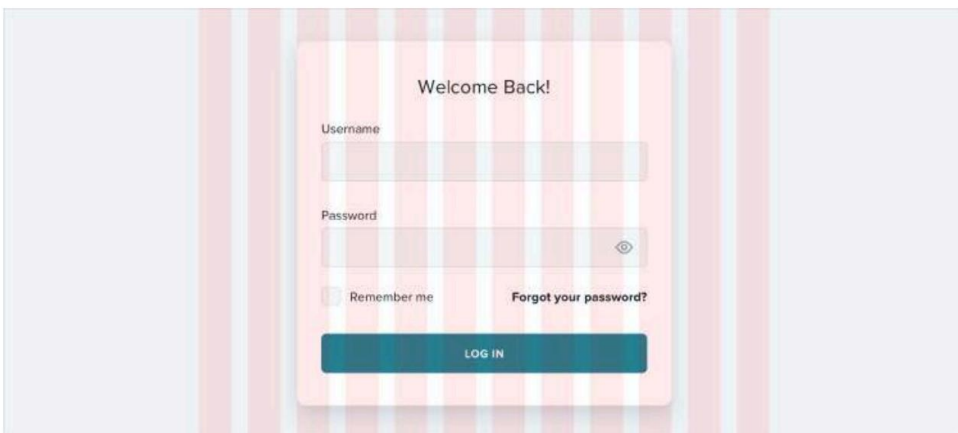
Fixed image width

Não reduza um elemento até que seja necessário

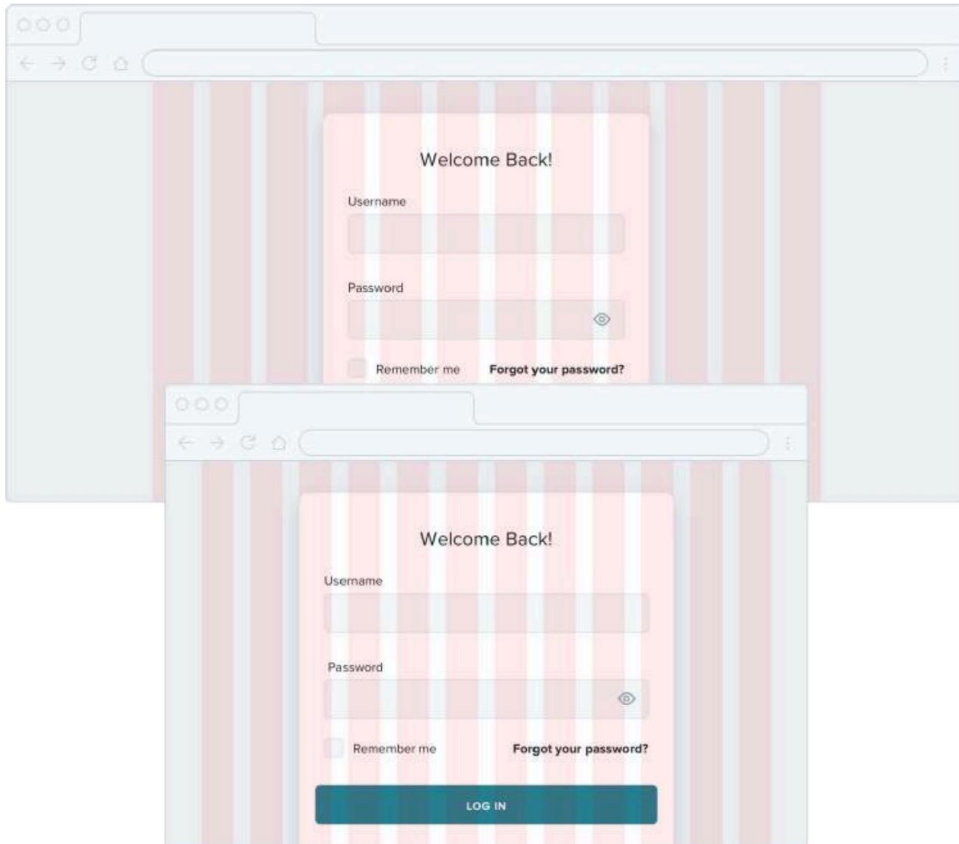
Digamos que você esteja projetando um cartão de login. Usar a largura total da tela ficaria feio, então você atribui uma largura de 6 colunas (50%) com um deslocamento de 3 colunas em cada lado.



Em telas médias você percebe que o cartão é um pouco estreito mesmo tendo espaço para aumentá-lo, então nesse tamanho de tela você muda para uma largura de 8 colunas, com duas colunas vazias de cada lado.

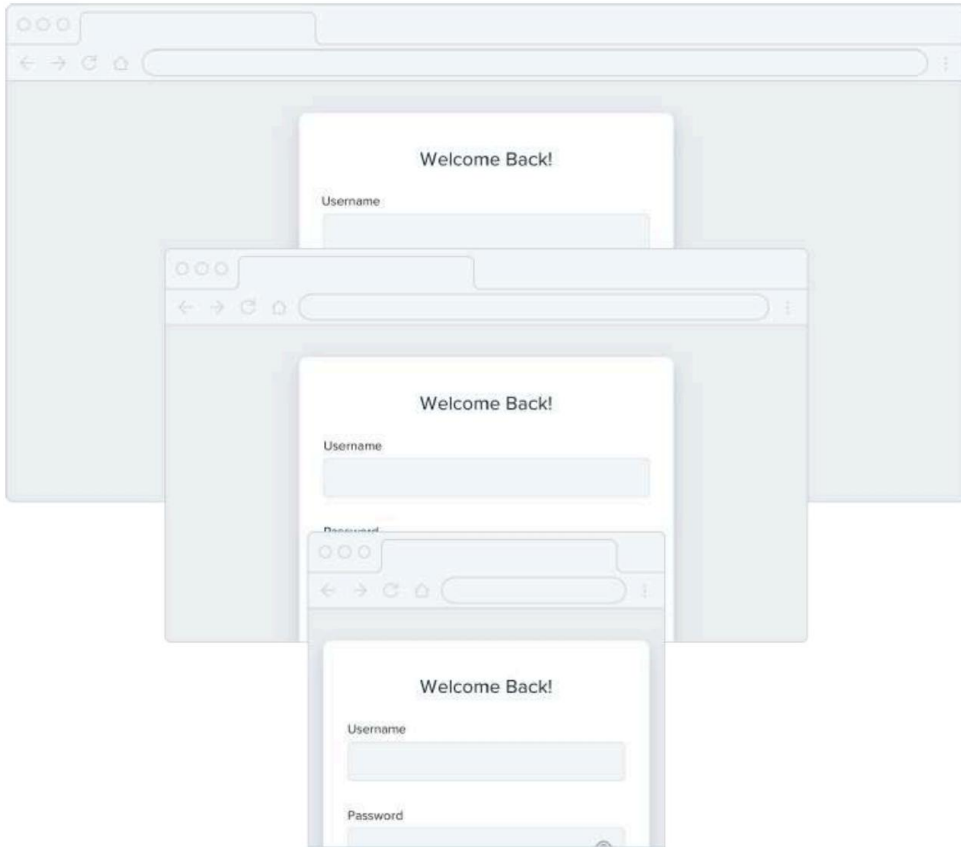


O mais bobo dessa abordagem é que, como as larguras das colunas são fluidas, há uma variedade de tamanhos de tela em que o cartão de login é *mais largo* em telas médias do que em telas grandes:



Se você sabe que 500px é o tamanho ideal para o cartão, por que ele deveria ficar menor do que isso se você tiver espaço para isso?

Em vez de dimensionar elementos como este com base em uma grade, dê a eles uma largura máxima para que não fiquem muito grandes e apenas force-os a encolher quando a tela ficar menor que essa largura máxima.



Não seja escravo da rede — dê aos seus componentes o espaço que eles precisam e não faça concessões até que seja realmente necessário.

O dimensionamento relativo não é dimensionado

É tentador acreditar que cada parte de uma interface deve ser dimensionada uma em relação à outra e que, se o elemento A precisar diminuir 25% em telas menores, esse elemento B também deverá diminuir 25%.

Por exemplo, digamos que você esteja criando um artigo em uma tela grande. Se o seu corpo tiver 18px e seus títulos tiverem 45px, é tentador codificar essa relação definindo o tamanho do título como *2,5em*; 2,5 vezes o tamanho da fonte atual.

Team communication font-size: 2.5em;
optimized for deep work.

Meet Sarah, the founder of CoffeeKit and waffle lover. CoffeeKit font-size: 18px;
helps boutique coffee shops manage their business operations.

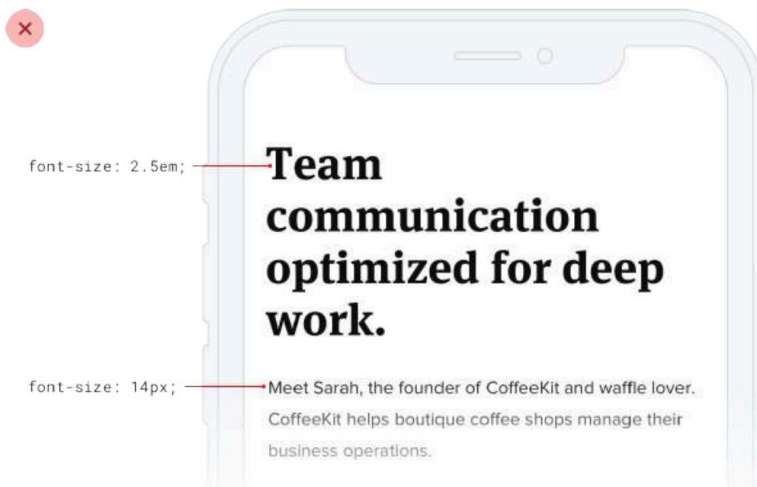
The year is 2018 and coffee hipsterdom is spreading like a stream of
espresso exiting a portafilter at 9 bars of pressure.

Mustache wax and fedora hats are in short supply.

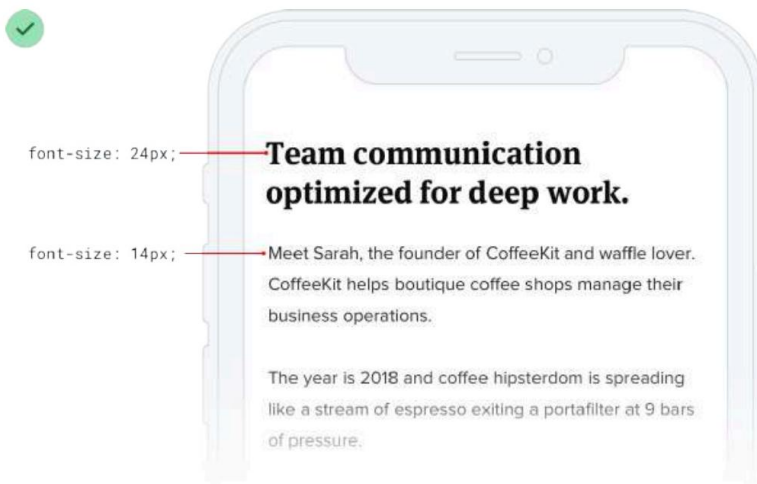
If you were to be dropped into any American urban city from outer
space, you'd think you were in Portland, Oregon.

Não há nada de intrinsecamente errado em usar unidades relativas como *em*, mas não se iluda acreditando que os relacionamentos definidos dessa forma podem permanecer estáticos - *2,5em* pode ser o tamanho de título perfeito no desktop, mas não há garantia de que será o tamanho certo em telas menores.

Digamos que você reduza o tamanho do corpo da sua cópia para 14px em telas pequenas para manter o comprimento da linha sob controle. Manter seus títulos em 2,5em significa um tamanho de fonte renderizado de 35px – grande demais para uma tela pequena!



Um tamanho de título melhor para telas pequenas pode ser algo entre 20px e 24px:



Isso é apenas 1,5-1,7x o tamanho da cópia do corpo de 14px – uma relação totalmente diferente do que fazia sentido nas telas de desktop. Isso significa que não existe nenhuma relação real e que não há nenhum benefício real em tentar definir o tamanho do título em relação ao tamanho do texto do corpo.

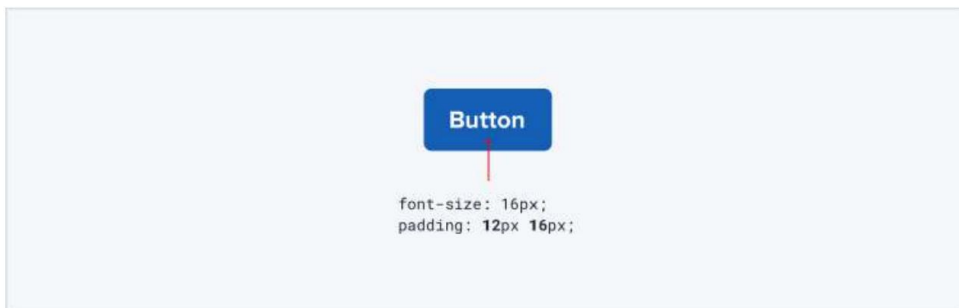
Como regra geral, os elementos que são grandes em telas grandes precisam encolher *mais rapidamente* do que os elementos que já são bastante pequenos — a diferença entre elementos pequenos e elementos grandes deve ser menos extrema em telas pequenas.

tamanhos.

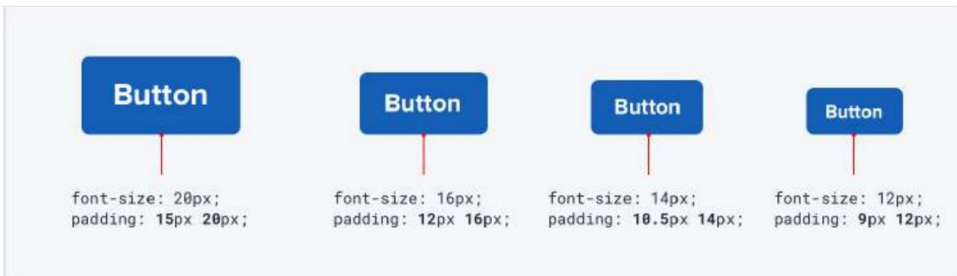
Relacionamentos dentro dos elementos

A ideia de que as coisas devem ser dimensionadas de forma independente não se aplica apenas ao dimensionamento de elementos em diferentes tamanhos de tela; aplica-se também às propriedades de um único componente.

Digamos que você tenha projetado um botão. Ele tem um tamanho de fonte de 16px, 16px de preenchimento horizontal e 12px de preenchimento vertical:

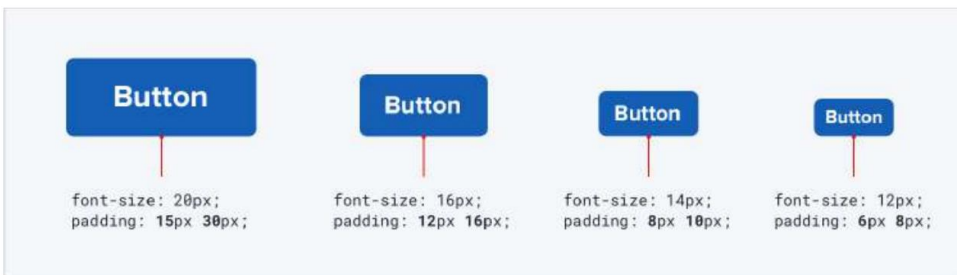


Assim como no exemplo anterior, é tentador pensar que o preenchimento deve ser definido em termos do tamanho da fonte atual. Dessa forma se você quiser um botão maior ou menor, basta alterar o tamanho da fonte e o preenchimento será atualizado automaticamente, certo?



Isso funciona – os botões *umentam* ou diminuem e preservam as mesmas proporções. Mas é isso que realmente queremos?

Compare isso com estes botões, onde o preenchimento fica mais generoso em tamanhos maiores e desproporcionalmente mais apertado em tamanhos menores:

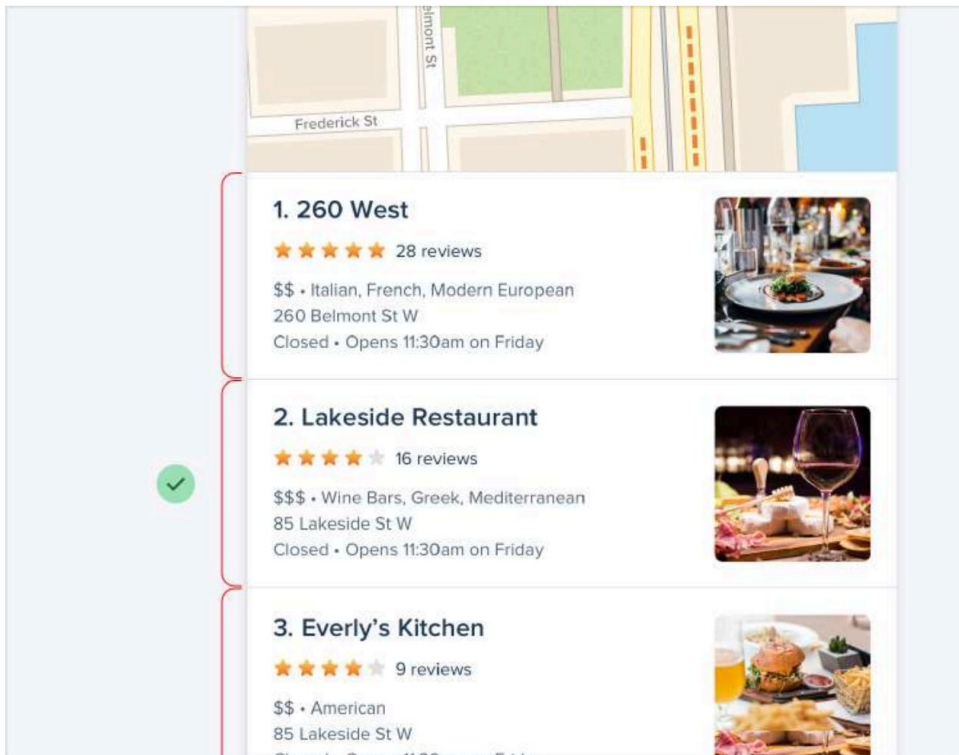


Aqui, o botão grande *parece* um botão maior, e os botões pequenos parecem botões menores, não como se simplesmente ajustássemos o ampliar.

Deixe de lado a ideia de que tudo precisa ser dimensionado proporcionalmente – dar a si mesmo a liberdade de ajustar as coisas de forma independente torna muito mais fácil projetar para vários contextos.

Evite espaçamentos ambíguos

Quando grupos de elementos são **explicitamente** separados — geralmente por uma borda ou cor de fundo — fica óbvio quais elementos pertencem a qual grupo.



Mas quando não há um separador visível, nem sempre é tão óbvio.

Digamos que você esteja criando um formulário com rótulos e entradas empilhados. Se a margem abaixo do rótulo for igual à margem abaixo da entrada, os elementos no grupo de formulários não parecerão obviamente “conectados”.

2 BILLING ADDRESS Are you purchasing for someone else?

Full name

Street address

City

Province/Territory

20px

20px

Na melhor das hipóteses, o usuário terá que trabalhar mais para interpretar a UI e, na pior das hipóteses, isso significa colocar accidentalmente os dados errados no campo errado.

A correção é aumentar o espaço entre cada grupo de formulários para que fique claro qual rótulo pertence a qual entrada:

2 BILLING ADDRESS Are you purchasing for someone else?

Full name

Street address

City

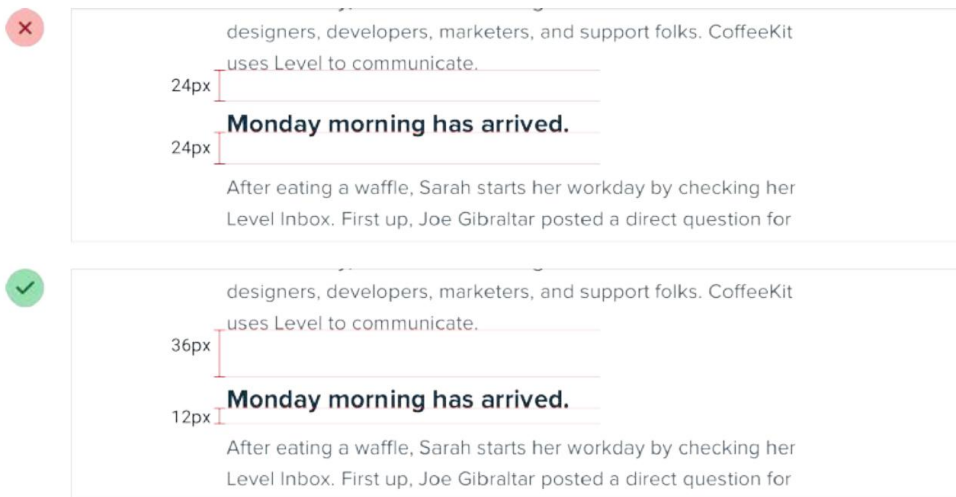
Province/Territory

Postal code

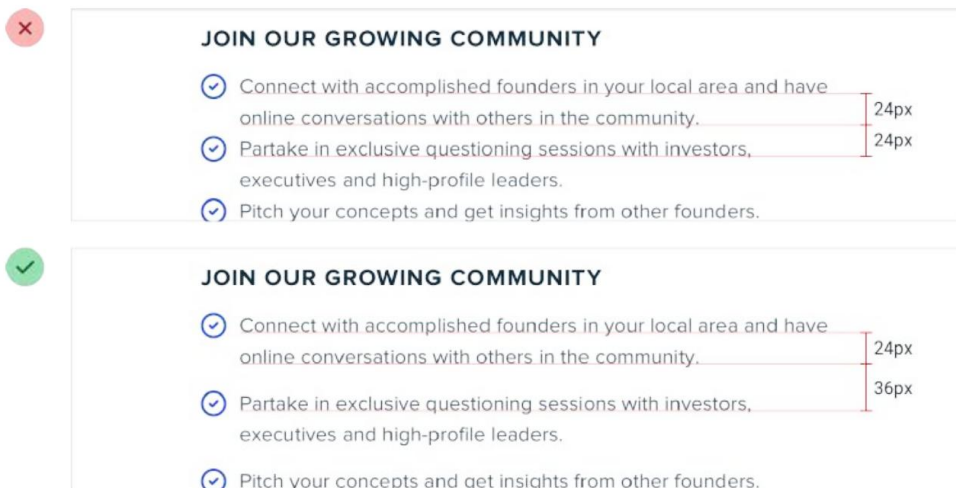
20px

10px

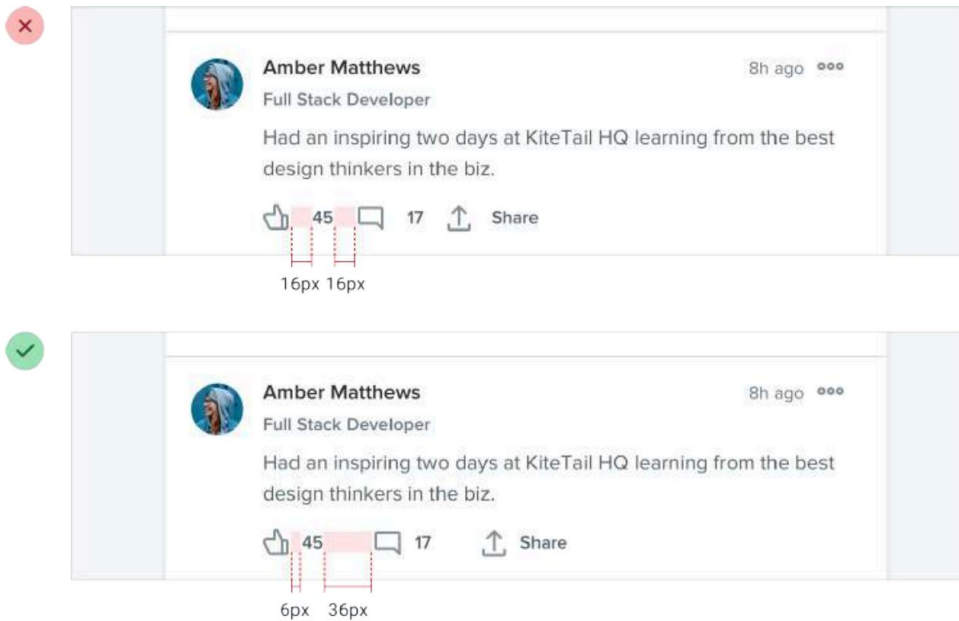
Este mesmo problema aparece no design do artigo quando não há conteúdo suficiente espaço **acima dos** títulos das seções:



...e em listas com marcadores, quando o espaço entre os marcadores corresponde à altura da linha de um único marcador:



Não é apenas com o espaçamento vertical que você precisa se preocupar; é fácil cometer esse erro também com componentes dispostos horizontalmente:

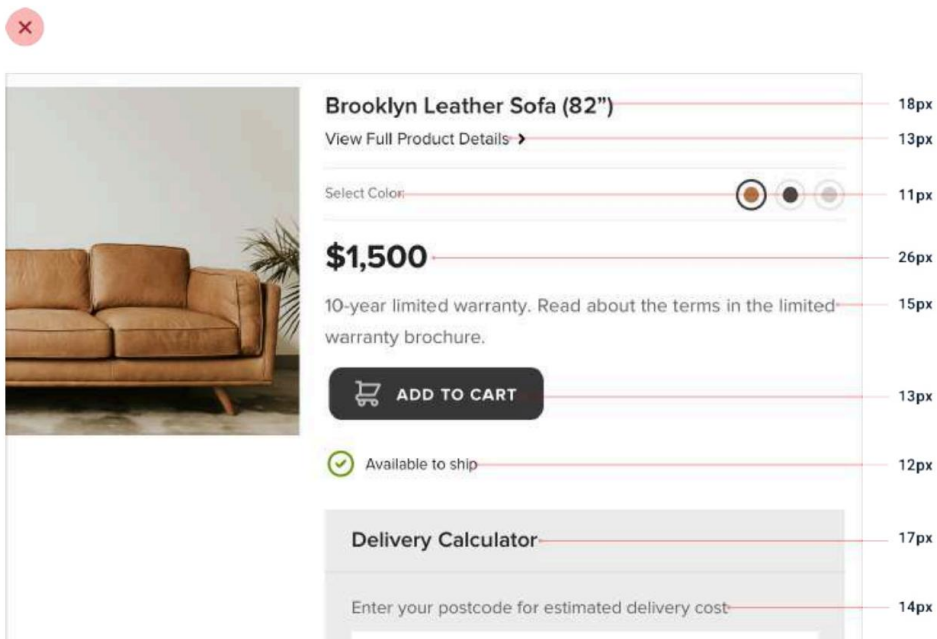


Sempre que você depender do espaçamento para conectar um grupo de elementos, certifique-se de que haja mais espaço *ao redor* do grupo do que dentro dele — interfaces difíceis de entender sempre parecem piores.

Projetando Texto

Estabeleça uma escala de tipo

A maioria das interfaces usa muitos tamanhos de fonte. A menos que uma equipe **tenha um sistema** de design rígido, não é incomum descobrir que cada valor de pixel de 10px a 24px foi usado em *algum lugar na UI*.



Escolher tamanhos de fonte sem sistema é uma má ideia por dois motivos:

1. Isso leva a inconsistências irritantes em seus projetos.
2. Isso retarda seu fluxo de **trabalho**.

Então, como você define um sistema de tipos?

Escolhendo uma escala

Assim como acontece com espaçamento e dimensionamento, uma escala linear não funciona. Saltos menores entre tamanhos de fonte são úteis na parte inferior da escala, mas você não quer perder tempo decidindo entre 46px e 48px para um título grande.

Balanças modulares

Uma abordagem é calcular sua escala de tipo usando uma proporção, como 4:5 (um “terço maior”), 2:3 (um “quinto perfeito”) ou talvez a “proporção áurea”, 1:1,618. Isso é muitas vezes chamada de “escala modular”.

Você começa com um valor base razoável (16px é comum, pois é o tamanho de fonte padrão para a maioria dos navegadores), aplica sua proporção para obter o próximo valor e, em seguida, aplica sua proporção a esse valor para obter o próximo valor e assim por diante. :



0.618em (9.88875px) The quick brown fox jumps over the lazy dog

1em (16px) The quick brown fox jumps over the lazy dog

1.618em (25.888px) The quick brown fox jumps over the lazy dog

2.618em (41.8868px) The quick brown fox jumps over the lazy dog

4.236em (67.7728px) The quick brown fox jumps over the lazy dog

6.854em (109.656px) The quick brown fox jumps over the lazy dog

A pureza matemática dessa abordagem é atraente, mas, na prática, não é perfeita por alguns motivos.

1. **Você acaba com valores fracionários.**

Usando uma base de 16px e proporção de 4:5, sua escala acabará com muitos tamanhos que não cabem diretamente no pixel, como 31,25px, 39,063px, 48,828px, etc.

Todos os navegadores lidam com o arredondamento de subpixels de maneira um pouco diferente, então é melhor evitar tamanhos fracionários, se puder.

Se você quiser usar essa abordagem, certifique-se de arredondar os valores ao definir a escala para evitar problemas de erro de um pixel nos navegadores.

2. **Geralmente você precisa de mais tamanhos.**

Essa abordagem pode funcionar bem se você estiver definindo uma escala de tipo para conteúdo extenso, como um artigo, mas para design de interface, os saltos obtidos usando uma escala modular costumam ser um pouco *limitantes*.

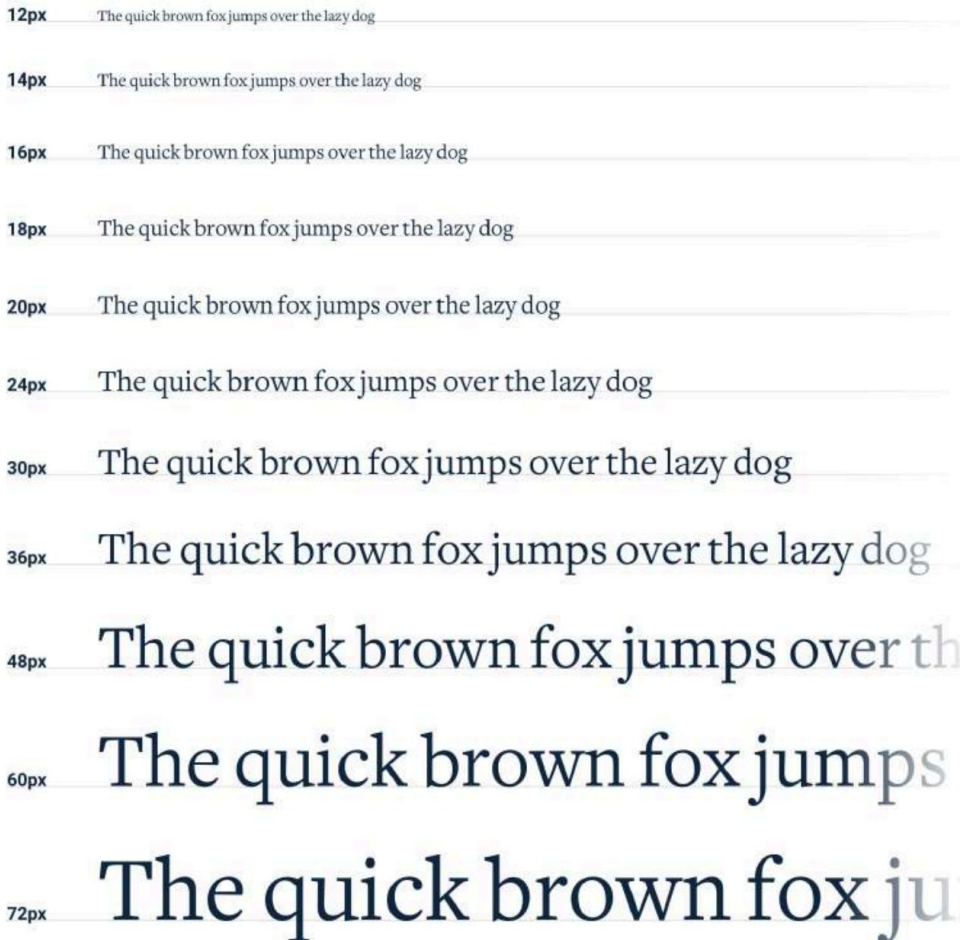
Com uma escala de tipo 3:4 (*arredondada*), você obtém tamanhos como 12px, 16px, 21px e 28px. Embora isso possa não parecer muito limitante superficialmente, na prática você desejará ter um tamanho entre 12px e 16px e outro entre 16px e 21px.

Você poderia usar uma proporção mais restrita, como 8:9, mas neste ponto você está apenas tentando escolher uma escala que corresponda aos tamanhos que você já sabe que deseja.

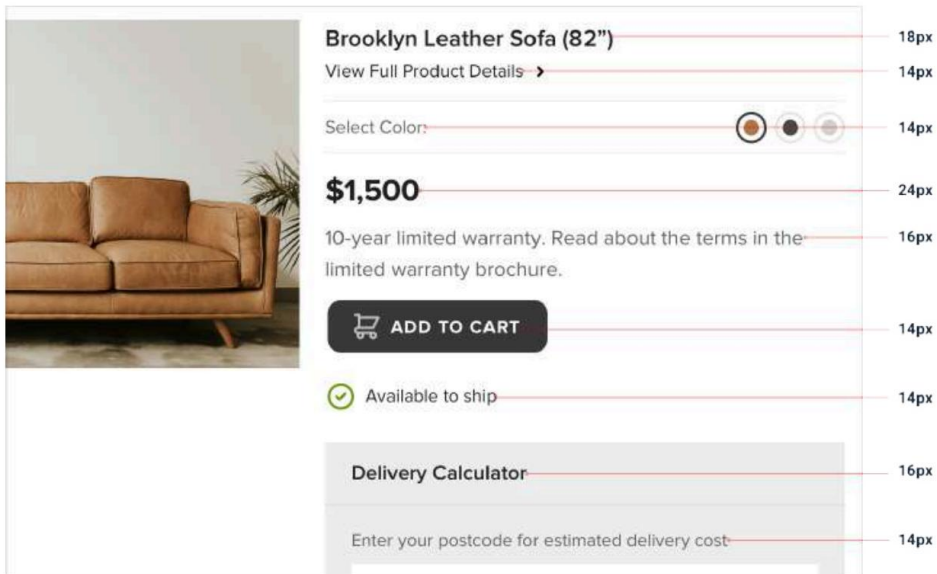
Balanças artesanais

Para design de interface, uma abordagem mais prática é simplesmente escolher os valores manualmente. Dessa forma, você não precisa se preocupar com erros de arredondamento de subpixels e tem controle total sobre quais tamanhos existem, em vez de terceirizar esse trabalho para alguma fórmula matemática.

Aqui está um exemplo de escala que funciona bem para a maioria dos projetos e se alinha perfeitamente com a escala de espaçamento e dimensionamento recomendada em *“Estabelecendo um sistema de espaçamento e dimensionamento”*:



É restrito apenas o suficiente para acelerar sua tomada de decisão, mas não é tão limitado a ponto de fazer você sentir que está faltando um tamanho útil.



Evite unidades em

Ao construir uma escala de tipo, não use unidades *em* para definir seus tamanhos.

Como as unidades *em* são relativas ao tamanho da fonte atual, o tamanho da fonte calculado dos elementos aninhados geralmente não é realmente um valor na sua escala.

Por exemplo, digamos que você definiu uma escala de tipo baseada em em como esta:

.75em The quick brown fox jumps over the lazy dog

.875em The quick brown fox jumps over the lazy dog

1em The quick brown fox jumps over the lazy dog

1.25em The quick brown fox jumps over the lazy dog

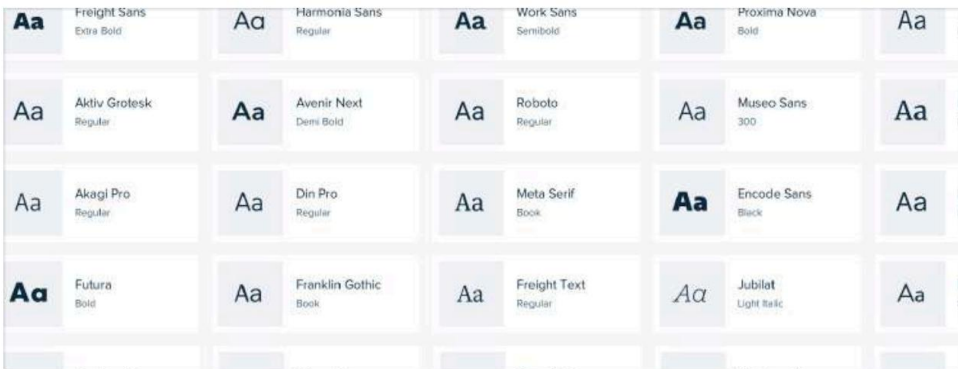
1.5em The quick brown fox jumps over the lazy dog

Se você atribuir a um elemento um tamanho de fonte de 1,25em (*20px por padrão*), dentro desse elemento 1em agora será igual a 20px. Isso significa que se você atribuir a um dos elementos *aninhados* um tamanho de fonte de 0,875em, o tamanho real da fonte computado será 17,5px, e não um valor da sua escala de tipo!

Atenha-se às unidades *px* ou *rem* – é a única maneira de garantir que você está realmente seguindo o sistema.

Utilize boas fontes

Com milhares de fontes diferentes para escolher, separar o bom do ruim pode ser uma tarefa intimidante.



Desenvolver um olhar para todos os detalhes que compõem uma boa fonte pode levar anos. Você provavelmente não tem anos, então aqui estão alguns truques que você pode usar para começar a escolher fontes de alta qualidade imediatamente.

Jogue pelo seguro

Para design de UI, sua aposta mais segura é uma sans-serif bastante neutra – pense em algo como **Helvetica**.

Se você realmente não confia no seu gosto, uma ótima opção é confiar na pilha de fontes do sistema:

-sistema apple, Segoe UI, Roboto, Noto Sans, Ubuntu, Cantarell, Helvetica Neue;

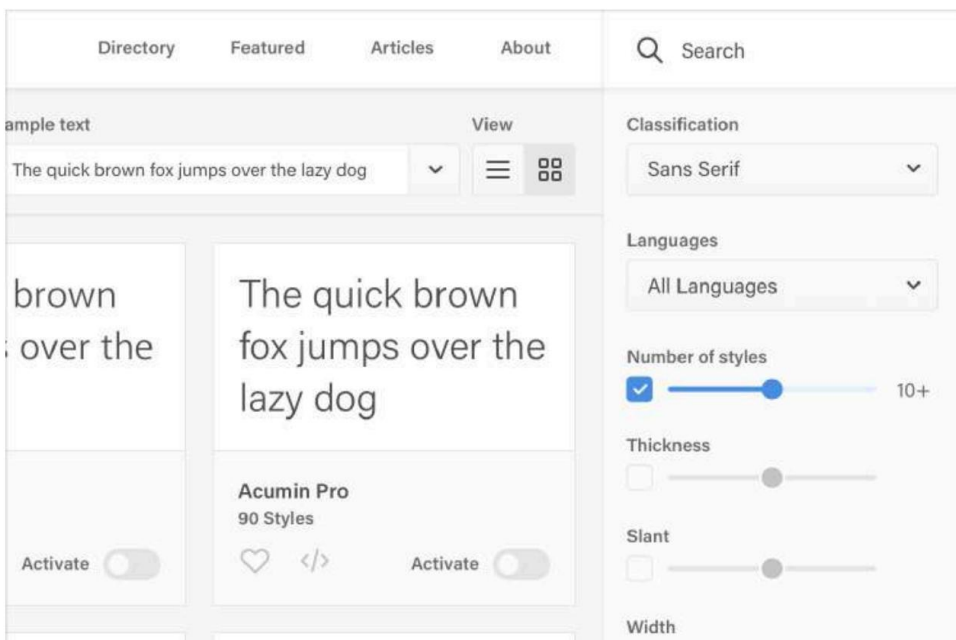
Pode não ser a escolha mais ambiciosa, mas pelo menos seus usuários já estarão acostumados a vê-la.

Ignore fontes com menos de cinco pesos

Isso nem *sempre* é verdade, mas como regra geral, fontes com diferentes gramaturas tendem a ser criadas com mais cuidado e atenção aos detalhes do que fontes com menos gramaturas.

Muitos diretórios de fontes (*como o Google Fonts*) permitem filtrar por “número de estilos”, que é uma combinação dos pesos disponíveis, bem como as variações em itálico desses pesos.

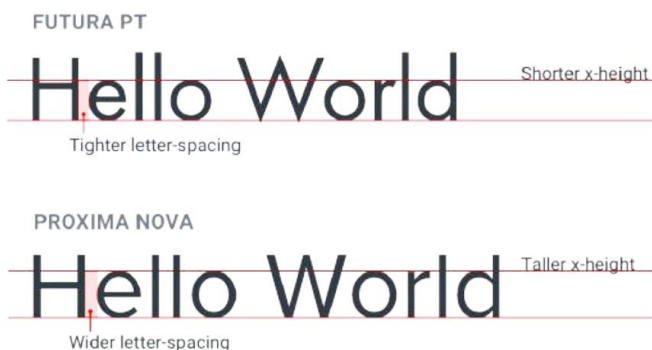
Uma ótima maneira de limitar o número de opções que você tem para escolher é aumentar para 10+ (*para levar em conta o itálico*):



Especificamente no Google Fonts, isso elimina 85% das opções disponíveis, deixando você com menos de 50 sans-serifs para escolher.

Otimizar para legibilidade

Quando alguém projeta uma família de fontes, geralmente a projeta para um propósito específico. As fontes destinadas aos títulos geralmente têm espaçamento entre letras mais curto e letras minúsculas mais curtas (*uma altura x mais curta*), enquanto as fontes destinadas a tamanhos menores têm espaçamento entre letras maior e letras minúsculas mais altas.



Tenha isso em mente e evite usar fontes condensadas com alturas x curtas para o texto principal da IU.

Confie na sabedoria da multidão

Se uma fonte for popular, provavelmente é uma boa fonte. A maioria dos diretórios de fontes permite classificar por popularidade, então essa pode ser uma ótima maneira de limitar suas escolhas.

Isso é especialmente útil quando você está tentando escolher algo diferente de um tipo de UI neutro. Escolher uma serifa bonita com alguma personalidade, por exemplo, pode ser difícil.

Sort by
Sample text

Popularity

The quick brown fox jumps over the lazy c

EB Garamond 10 Styles ♥ </>

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Alegreya 10 Styles ♥ </>

The quick brown fox jumps over the lazy dog


Cormorant Garamond 10 Styles ♥ </>

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Aproveitar o poder coletivo de tomada de decisão de milhares de outras pessoas pode tornar tudo muito mais fácil.

Roube de pessoas que se importam

Inspecione alguns de seus sites favoritos e veja quais fontes eles estão usando.



h3.title

Citywide Delivery

Get parcels delivered same day in the Bay LA and NYC.

[Learn more >](#)

Styles	Computed	Event Listeners
<pre>.title { font-family: "Graphik", -apple-system, Segoe UI, Roboto, Noto Sans, Ubuntu, Cantarell, Helvetica Neue; }</pre>		
<pre>html, body, div, span, applet, object, iframe, h1, h2, h3, h4, h5, h6, p, blockquote, pre, a, abbr, acronym, address, big, cite, code, del, dfn, em, font, img, ins, kbd, q, s, samp, small, strike, strong, sub, sup, tt, var, b, u, i, center, dl, dt, dd, ol, ul, li, fieldset, form</pre>		

Existem muitas equipes de design excelentes, cheias de pessoas com opiniões *muito* fortes sobre tipografia, e muitas vezes escolhem ótimas fontes que você talvez nunca tenha encontrado usando algumas das abordagens mais seguras descritas acima.

Desenvolvendo sua intuição

Depois que você começar a prestar mais atenção à tipografia em sites bem projetados, não demorará muito para que você se sinta confortável em rotular um tipo de letra como incrível ou terrível.

Em breve você será um tipo esnobe, mas os conselhos descritos acima o ajudarão a sobreviver enquanto isso.

Mantenha o comprimento da linha sob controle

Ao estilizar parágrafos, é fácil cometer o erro de ajustar o texto ao seu layout em vez de tentar criar a melhor experiência de leitura.

Geralmente isso significa linhas muito longas, dificultando a leitura do texto.



~ 120 characters per line

Call me Ishmael. Some years ago—never mind how long precisely—having little or no money in my purse, and nothing particular to interest me on shore, I thought I would sail about a little and see the watery part of the world. It is a way I have of driving off the spleen and regulating the circulation. Whenever I find myself growing grim about the mouth; whenever it is a damp, drizzly November in my soul; whenever I find myself involuntarily pausing before coffin warehouses, and bringing up the rear of every funeral I meet; and especially whenever my hypos get such an upper hand of me, that it requires a strong moral principle to prevent me from deliberately stepping into the street, and methodically knocking people's hats off—then, I account it high time to get to sea as soon as I can. This is my substitute for pistol and ball. With a philosophical flourish Cato throws himself upon his sword; I quietly take to the

Para obter a melhor experiência de leitura, deixe seus parágrafos largos o suficiente para caber **entre 45 e 75 caracteres por linha**. A maneira mais fácil de fazer isso na web é usando unidades *em*, que são relativas ao tamanho da fonte atual. Uma largura de 20-35em colocará você no estádio certo.

45 - 55 characters per line

There was no possibility of taking a walk that day. We had been wandering, indeed, in the leafless shrubbery an hour in the morning; but since dinner (Mrs. Reed, when there was no company, dined early) the cold winter wind had brought with it clouds so sombre, and a rain so penetrating, that further out-door exercise was now out of the question.

55 - 65 characters per line

There was no possibility of taking a walk that day. We had been wandering, indeed, in the leafless shrubbery an hour in the morning; but since dinner (Mrs. Reed, when there was no company, dined early) the cold winter wind had brought with it clouds so sombre, and a rain so penetrating, that further out-door exercise was now out of the question.

65 - 75 characters per line

There was no possibility of taking a walk that day. We had been wandering, indeed, in the leafless shrubbery an hour in the morning; but since dinner (Mrs. Reed, when there was no company, dined early) the cold winter wind had brought with it clouds so sombre, and a rain so penetrating, that further out-door exercise was now out of the question.

Ir um pouco além de 75 caracteres por linha às vezes também pode funcionar, mas esteja ciente de que você está entrando em um território arriscado – atenha-se à faixa de 45 a 75 se quiser jogar pelo seguro.


Lidando com conteúdo mais amplo

Se estiver misturando texto de parágrafo com imagens ou outros componentes grandes, você ainda deverá limitar a largura do parágrafo, mesmo que a área de conteúdo geral precise ser mais larga para acomodar os outros elementos.




The one-size-fits-all platform

Need a simple website or an online store? Build a beautiful website without touching code. We'll provide you with all of the tools and insights to grow your online business.




Beautiful templates

Who said you need to hire a professional



Sell online

Whether you're getting started or already



Grow your Audience


Start a social media campaign or set up a

max-width: none;




The one-size-fits-all platform


Need a simple website or an online store? Build a beautiful website without touching code. We'll provide you with all of the tools and insights to grow your online business.



Beautiful templates
Who said you need to hire a professional



Sell online
Whether you're getting started or already



Grow your Audience
Start a social media campaign or set up a

max-width: 34em;

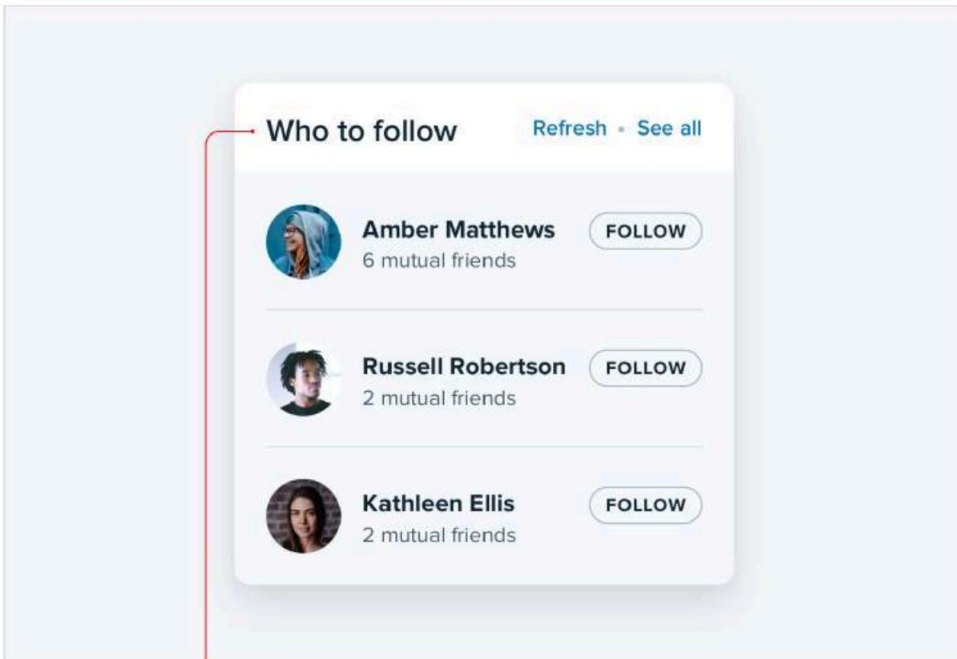
Pode parecer contra-intuitivo à primeira vista usar larguras diferentes no mesmo área de conteúdo, mas o resultado quase sempre parece mais refinado.

Linha de base, não centro

Existem muitas situações em que faz sentido usar vários tamanhos de fonte para criar hierarquia em uma única linha.

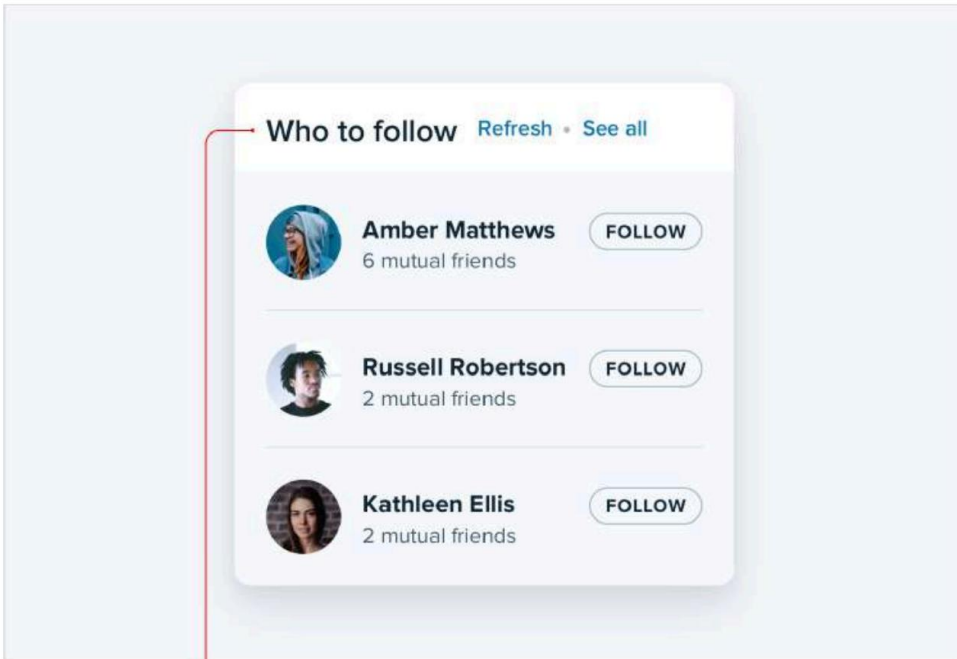
Por exemplo, talvez você esteja criando um cartão com um título grande no canto superior esquerdo e uma lista menor de ações no canto superior direito.

Ao misturar tamanhos de fonte como este, seu **instinto pode ser** verticalmente centralize o texto para equilíbrio:



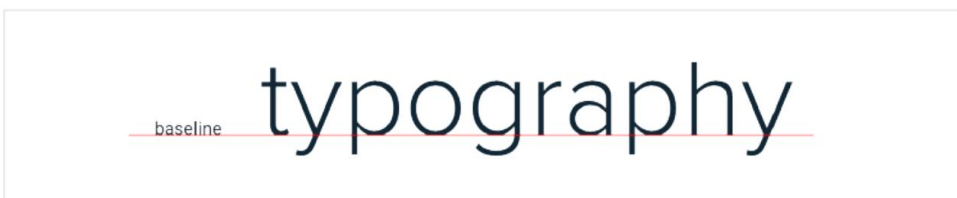
```
align-items: center;
```

Quando há uma quantidade razoável de espaço entre os diferentes tamanhos de fonte, muitas vezes não parece ruim o suficiente para chamar sua atenção, mas quando o texto está próximo, o alinhamento estranho se torna mais óbvio:

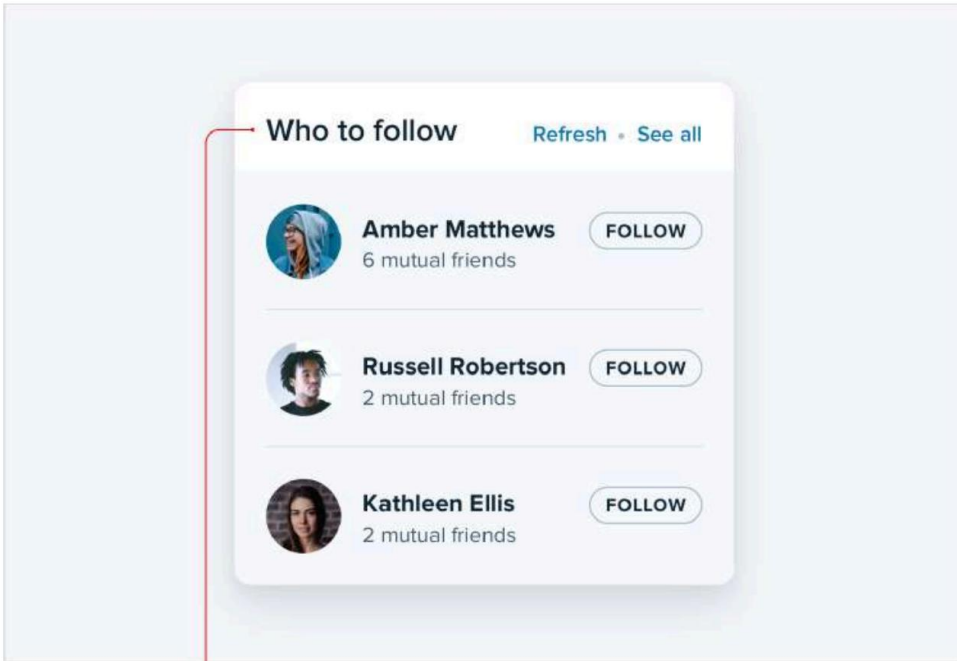


```
align-items: center;
```

Uma abordagem melhor é **alinhar** tamanhos de fonte mistos pela **linha de base**, que é a linha imaginária sobre a qual as letras ficam:



Ao alinhar tamanhos de fontes mistos pela linha de base, você aproveita uma referência de alinhamento que seus olhos já percebem.



```
align-items: baseline;
```

O resultado é uma aparência mais simples e limpa do que a obtida quando você centraliza duas partes de texto e desloca suas linhas de base.

A altura da linha é proporcional

Você deve ter ouvido o conselho de que uma altura de linha de cerca de 1,5 é um bom ponto de partida do ponto de vista da legibilidade.

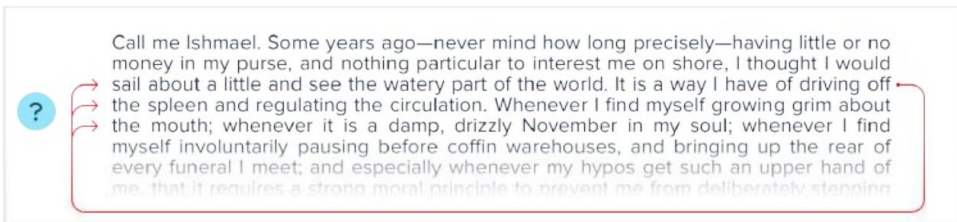


Embora isso não seja necessariamente falso, escolher a altura de linha correta para o seu texto é um pouco mais complicado do que apenas usar o mesmo valor ao longo do texto. Isso não funciona no mesmo modo em todas as situações.

Contabilizando o comprimento da linha

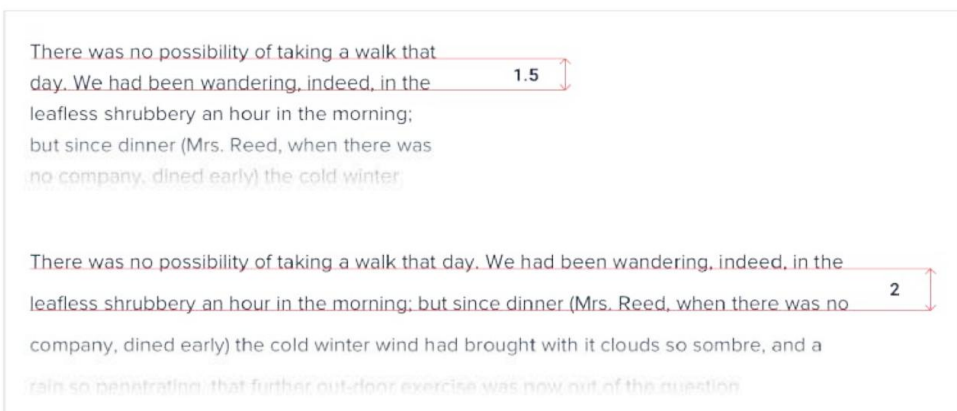
A razão pela qual adicionamos espaço entre as linhas do texto é para tornar mais fácil para o leitor encontrar a próxima linha quando o texto for quebrado. Você já leu acidentalmente a mesma linha de texto duas vezes ou pulou uma linha acidentalmente? A altura da linha provavelmente era muito curta.

Quando as linhas de texto estão muito espaçadas, é fácil terminar de ler uma linha de texto na borda direita da página e depois voltar os olhos para a borda esquerda apenas para não ter certeza de qual linha é a próxima.



Esse problema é ampliado quando as linhas de texto são longas. Quanto mais seus olhos tiverem que saltar horizontalmente para ler a próxima linha, mais fácil será perder o lugar.

Isso significa que a altura da linha e a largura do parágrafo devem ser proporcionais - o conteúdo estreito pode usar uma altura de linha mais curta, como 1,5, mas o conteúdo largo pode precisar de uma altura de linha de até 2.



Contabilizando o tamanho da fonte

O comprimento da linha não é o único fator na escolha da altura correta da linha – o tamanho da fonte também tem um grande impacto.

Quando o texto é pequeno, o espaçamento extra entre linhas é importante porque torna muito mais fácil para seus olhos encontrar a próxima linha quando o texto é quebrado.



Call me Ishmael. Some years ago—never mind how long precisely—having little or no money in my purse, and nothing particular to interest me on shore, I thought I would sail about a little and see the watery part of the world. It is a way I have of driving off the spleen and regulating the circulation. Whenever I find myself growing grim about the mouth; whenever it is a damp, drizzly November in my soul; whenever I find myself involuntarily pausing before coffin warehouses, and bringing up the rear of every funeral I meet; and especially whenever my hypos get such an upper hand of me, that it requires a strong moral principle to prevent me from deliberately stepping into the street, and methodically knocking people's hats off—then, I account it high time to get to sea as soon as I can. This is my substitute for pistol and ball. With a philosophical flourish Cato throws himself upon his sword; I quietly take to the ship. There is nothing surprising in this. If they but knew it, almost all men in

1.25



Call me Ishmael. Some years ago—never mind how long precisely—having little or no money in my purse, and nothing particular to interest me on shore, I thought I would sail about a little and see the watery part of the world. It is a way I have of driving off the spleen and regulating the circulation. Whenever I find myself growing grim about the mouth; whenever it is a damp, drizzly November in my soul; whenever I find myself involuntarily pausing before coffin warehouses, and bringing up the rear of every funeral I meet; and especially whenever my hypos get such an upper hand of me, that it requires a strong moral principle to prevent me from deliberately stepping into the street, and methodically knocking people's hats off—then, I account it high time to get to

1.75

Mas à medida que o texto fica maior, seus olhos não precisam de tanta ajuda. Isso significa que, para textos de título grandes, talvez você não precise de nenhum espaçamento extra entre linhas e uma altura de linha de 1 é perfeitamente adequada.



**Team communication
optimized for deep work.**

1.5

Meet Sarah, the founder of CoffeeKit and waffle lover. CoffeeKit



**Team communication
optimized for deep work.**

1

Meet Sarah, the founder of CoffeeKit and waffle lover. CoffeeKit

helps boutique coffee shops manage their business operations

A altura da linha e o tamanho da fonte são *inversamente* proporcionais – use uma altura de linha mais alta para texto pequeno e uma altura de linha menor para texto grande.

Nem todo link precisa de uma cor

Ao incluir um link em um bloco de texto que não seria um link, é importante garantir que o link se destaque e pareça clicável.

Nothing quite compares to greenfield software development. The canvas is blank and you finally have the opportunity to do it “[The Right Way](#)” from the ground up. If you’ve been building web apps for a while, you’ve undoubtedly found yourself working with technologies that you’d never use again, given the luxury of a blank canvas. And if you follow the open source world, there’s probably a brand-spanking-new [boutique framework](#) you’ve been itching to take for a spin.

With all the excitement of a blank canvas comes an equal amount of anxiety. You know you are one ill-advised choice away from being stuck with the “imperfect” tech stack. You have a hunch about what you want to use, but being the dutiful

Mas quando você está projetando uma interface onde quase tudo é um link, usar um tratamento projetado para fazer os links “aparecerem” no texto do parágrafo pode ser realmente arrogante.



ed violinist stuns
rians with an electrifying...

ie Price
ws - 8 months ago



Artisan glass blowing artist makes
incredible creations

Museum of Glass
756K views • 2 years ago



How to make a perfect loaf of
bread from scratch

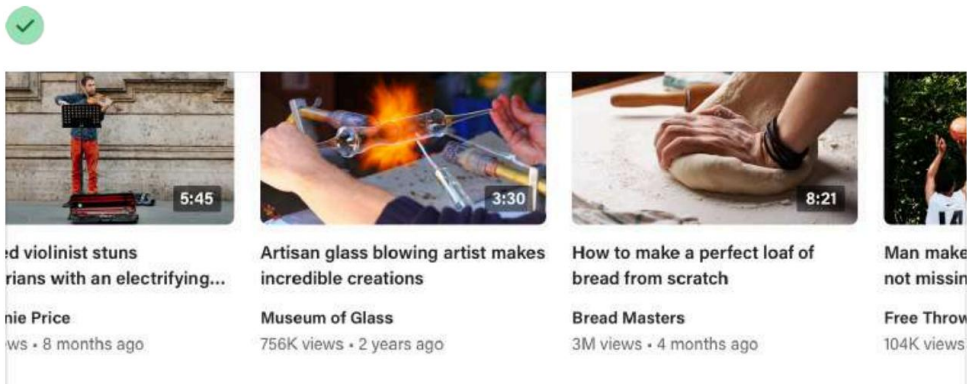
Bread Masters
3M views • 4 months ago



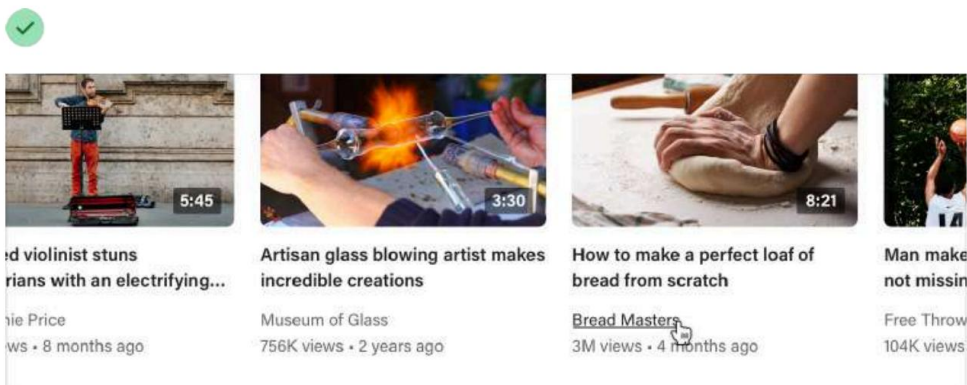
Man make
not missin

Free Throw
104K views

Em vez disso, enfatize a maioria dos links de uma forma mais sutil, como apenas usando uma fonte mais pesada ou uma cor mais escura.



Alguns links podem nem precisar ser enfatizados por padrão. Se você tiver links em sua interface que sejam realmente auxiliares e não façam parte do caminho principal que o usuário percorre no aplicativo, considere adicionar um sublinhado ou alterar a cor *apenas ao passar o mouse*.



Eles ainda poderão ser descobertos por qualquer usuário que queira tentar, mas não competirão por atenção com ações mais importantes na página.

Alinhe com a legibilidade em mente

Em geral, o texto deve ser alinhado para corresponder à direção do idioma em que está escrito. Para o inglês (e a maioria dos outros idiomas), isso significa que a grande maioria do texto deve ser alinhado à esquerda.

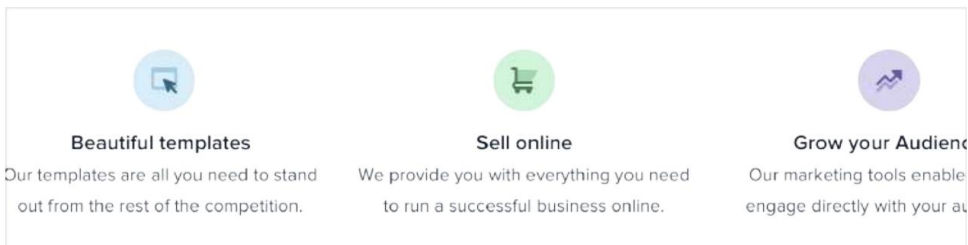


text-align: left;

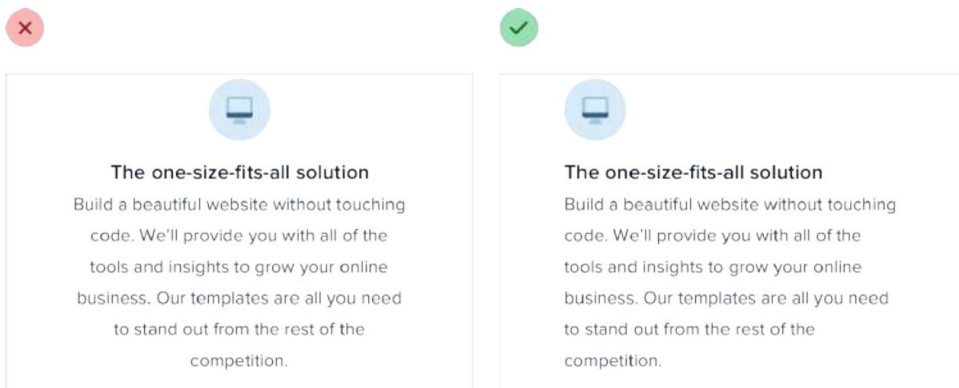
Outras opções de alinhamento têm seu lugar, você só precisa usá-las de forma eficaz.

Não centralize o texto longo

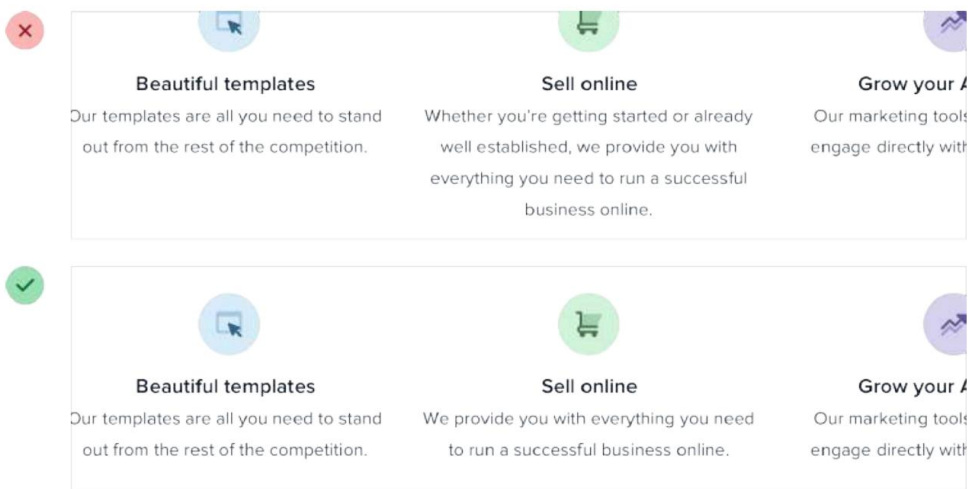
O alinhamento central pode ficar ótimo para manchetes ou blocos curtos e independentes de texto.



Mas se algo tiver mais de duas ou três linhas, quase sempre ficará melhor alinhado à esquerda.



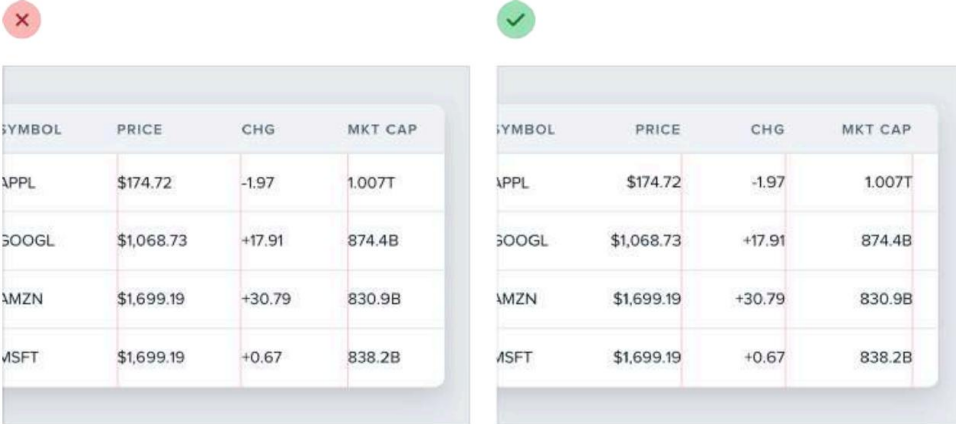
Se você tem alguns blocos de texto que deseja centralizar, mas um deles é um pouco longo, a solução mais fácil é reescrever o conteúdo e torná-lo mais curto:



Isso não apenas corrigirá o problema de alinhamento, mas também fará com que seu design pareça mais consistente também.

Alinhar números à direita

Se você estiver projetando uma tabela que inclua números, alinhe-os à direita.



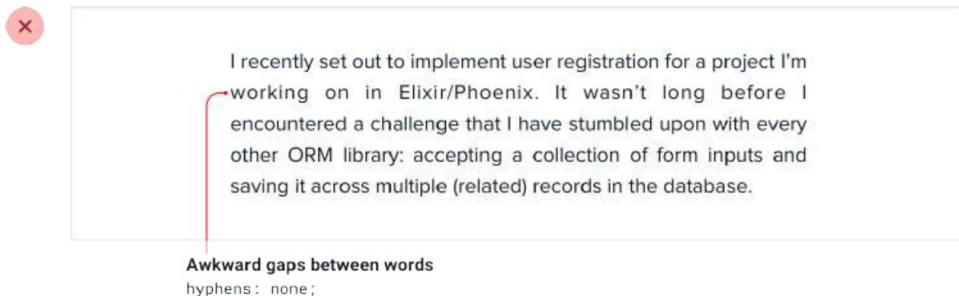
SYMBOL	PRICE	CHG	MKT CAP
APPL	\$174.72	-1.97	1.007T
GOOGL	\$1,068.73	+17.91	874.4B
AMZN	\$1,699.19	+30.79	830.9B
MSFT	\$1,699.19	+0.67	838.2B

SYMBOL	PRICE	CHG	MKT CAP
APPL	\$174.72	-1.97	1.007T
GOOGL	\$1,068.73	+17.91	874.4B
AMZN	\$1,699.19	+30.79	830.9B
MSFT	\$1,699.19	+0.67	838.2B

Quando o decimal em uma lista de números está sempre no mesmo lugar, é muito mais fácil compará-los rapidamente.

Hifenizar texto justificado

O texto justificado fica ótimo impresso e pode funcionar bem na web quando você busca uma aparência mais formal, mas sem cuidado especial, pode criar muitos espaços estranhos entre as palavras:



Para evitar isso, sempre que você justificar o texto, você também deve habilitar a hifenização:



I recently set out to implement user registration for a project I'm working on in Elixir/Phoenix. It wasn't long before I encountered a challenge that I have stumbled upon with every other ORM library: accepting a collection of form inputs and saving it across multiple (related) records in the database.

Gaps between words reduced

hyphens: auto;

O texto justificado funciona melhor em situações em que você está tentando imitar uma aparência impressa, talvez de uma revista ou jornal online. Mesmo assim, o texto alinhado à esquerda também funciona muito bem, então é apenas uma questão de preferência.

Use o espaçamento entre letras de forma eficaz

Ao estilizar o texto, é feito muito esforço para obter o peso, a cor e a altura da linha corretos, mas é fácil esquecer que o espaçamento entre letras pode ser ajustado,

também.

Tight letter-spacing

letter-spacing: -0.05em;

There was no possibility of taking a walk that day. We had been wandering, indeed, in the leafless shrubbery an hour in the morning; but since dinner (Mrs. Reed, when there was no company, dined early) the cold winter wind had brought with it clouds so sombre, and a rain so penetrating, that further out-door exercise was now out of the question.

Normal letter-spacing

letter-spacing: 0;

There was no possibility of taking a walk that day. We had been wandering, indeed, in the leafless shrubbery an hour in the morning; but since dinner (Mrs. Reed, when there was no company, dined early) the cold winter wind had brought with it clouds so sombre, and a rain so penetrating, that further out-door exercise was now out of the question.

Wide letter-spacing

letter-spacing: 0.05em;

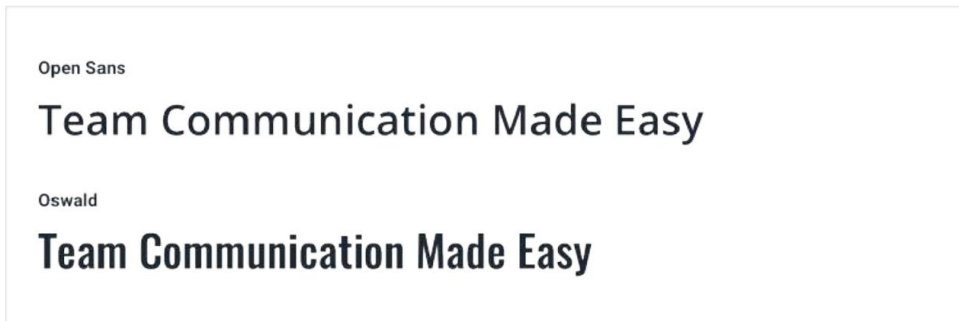
There was no possibility of taking a walk that day. We had been wandering, indeed, in the leafless shrubbery an hour in the morning; but since dinner (Mrs. Reed, when there was no company, dined early) the cold winter wind had brought with it clouds so sombre, and a rain so penetrating, that further out-door exercise was now out of the question.

Como regra geral, você deve confiar no designer da fonte e deixar o espaçamento entre letras de lado. Dito isto, existem algumas situações comuns em que ajustá-lo pode melhorar seus designs.

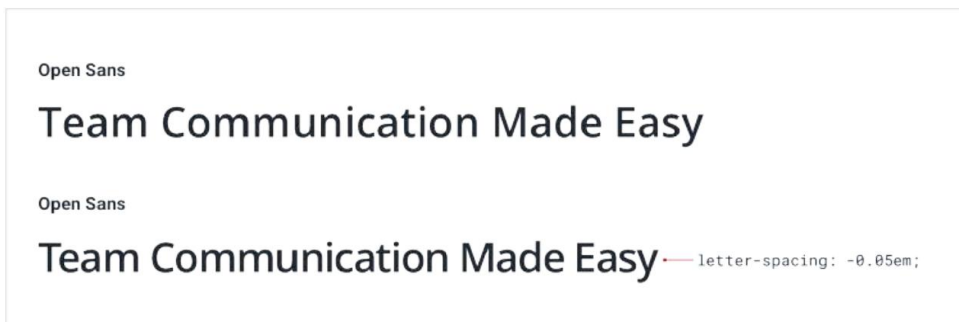
Apertando as manchetes

Quando alguém projeta uma família de fontes, ele a projeta com um propósito em mente.

Uma família como Open Sans foi projetada para ser altamente legível mesmo em tamanhos pequenos, de modo que o espaçamento entre letras integrado é muito maior do que uma família como Oswald, projetada para manchetes.



Se você quiser usar uma família com espaçamento entre letras mais amplo para títulos ou títulos, muitas vezes pode fazer sentido diminuir o espaçamento entre letras para imitar a aparência condensada de uma família de títulos criada especificamente:



Evite tentar fazer com que isso funcione ao contrário - as fontes dos títulos raramente funcionam bem em tamanhos pequenos, mesmo se você aumentar o espaçamento entre letras.

Melhorando a legibilidade em letras maiúsculas

O espaçamento entre letras na maioria das famílias de fontes é otimizado para texto normal em “frases com maiúsculas e minúsculas” – uma letra maiúscula seguida principalmente de letras minúsculas.

As letras minúsculas têm muita variedade visualmente. Letras como *n*, *v* e *e* cabem inteiramente na altura *x* de um tipo de letra, outras letras como *y*, *g* e *p* têm *descenderes* que se projetam abaixo da linha de base e letras como *b*, *f* e *t* têm *ascenderes* que se estendem acima.



O texto em letras maiúsculas, por outro lado, não é tão diverso. Como todas as letras têm a mesma altura, usar o espaçamento padrão geralmente resulta em um texto mais difícil de ler porque há menos características distintivas entre as letras.

Por esse motivo, muitas vezes faz sentido aumentar o espaçamento entre letras do texto em maiúsculas para melhorar a legibilidade:



Trabalhando com cores

Vala hexadecimal para HSL

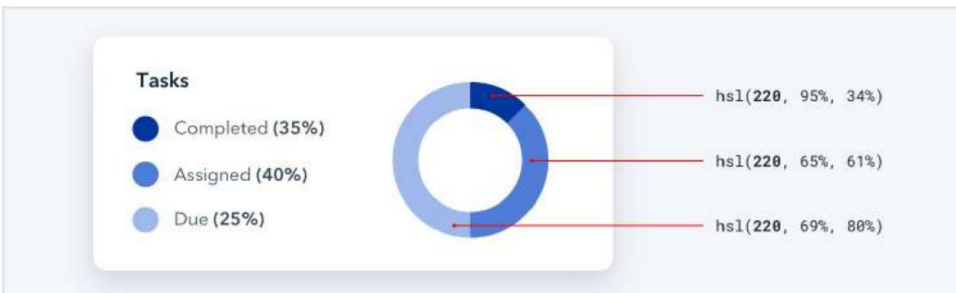
Hex e RGB são os formatos mais comuns para representar cores na web, mas não são os mais úteis.

Usando hexadecimal ou RGB, as cores que têm muito em comum visualmente não se parecem em nada no código.

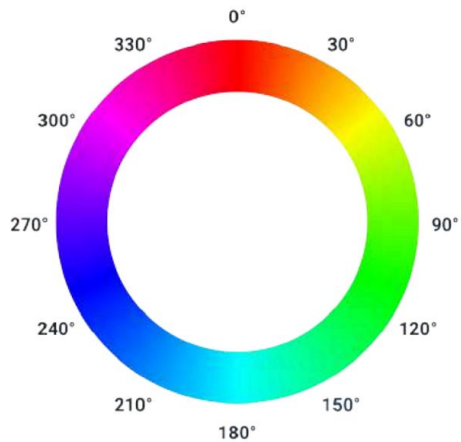


O HSL corrige isso representando cores usando atributos que o olho humano percebe intuitivamente: *matiz*, *saturação* e *luminosidade*.

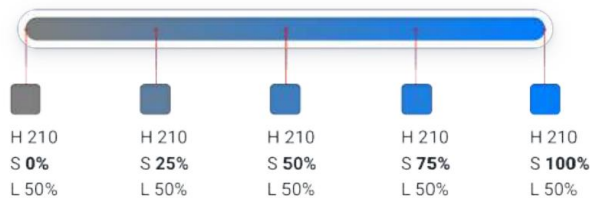
Matiz é a posição de uma cor na roda de cores – é o atributo de uma cor que nos permite identificar duas cores como “azuis”, mesmo que não sejam idênticas.



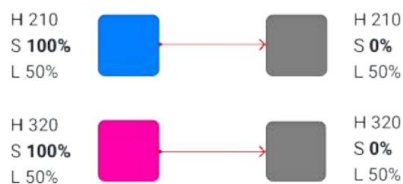
A tonalidade é medida em graus, onde 0° é vermelho, 120° é verde e 240° é azul.



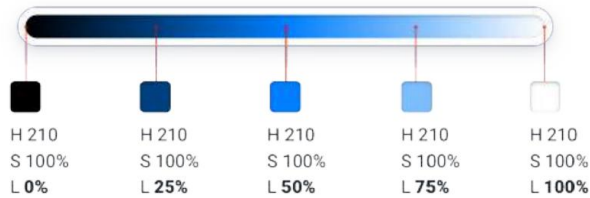
Saturação é o quão colorida ou viva uma cor parece. 0% de saturação é cinza (sem cor) e 100% de saturação é vibrante e intensa.



Sem saturação, o matiz é irrelevante – girar o matiz quando a saturação é 0% na verdade não altera a cor.



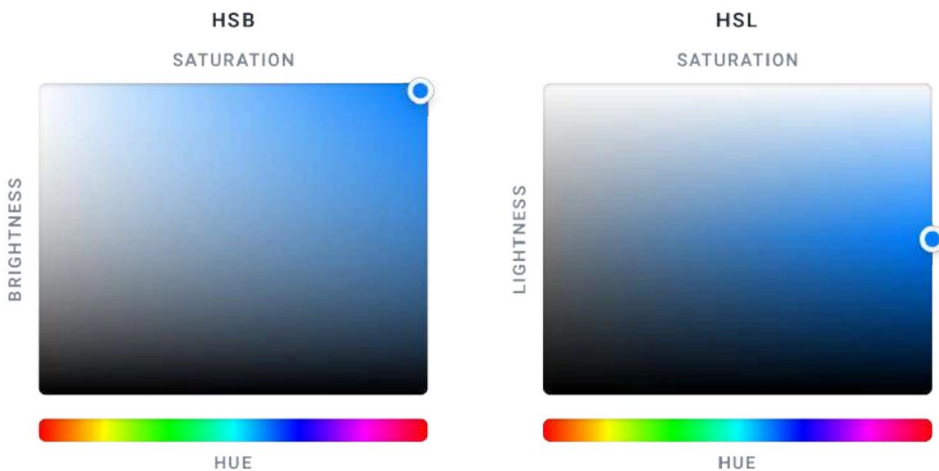
Leveza é exatamente o que parece – mede o quão próxima uma cor está do preto ou do branco. 0% de luminosidade é preto puro, 100% de luminosidade é branco puro e 50% de luminosidade é uma cor pura em um determinado matiz.



HSL x HSB

Não confunda HSL com HSB – a *luminosidade* no HSL não é a mesma coisa que o *brilho* no HSB.

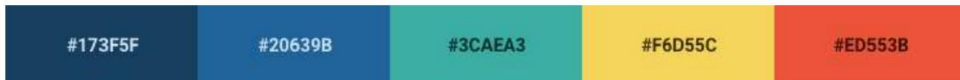
No HSB, o brilho de 0% é sempre preto, mas o brilho de 100% só é branco quando a saturação é de 0%. Quando a saturação é 100%, 100% de brilho em HSB é igual a 100% de saturação e 50% de luminosidade em HSL.



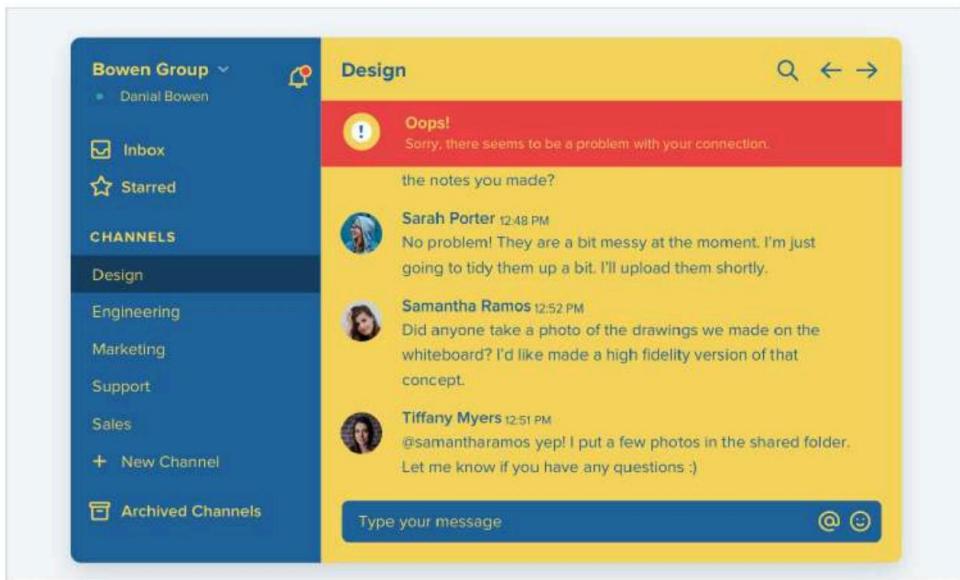
HSB é mais comum que HSL em software de design, mas os navegadores só entendem HSL, portanto, se você estiver projetando para a web, o HSL deve ser sua arma preferida.

Você precisa de mais cores do que pensa

Você já usou um daqueles geradores de paleta de cores onde você escolhe uma cor inicial, ajusta algumas opções e recebe as cinco cores perfeitas que deve usar para construir seu site?

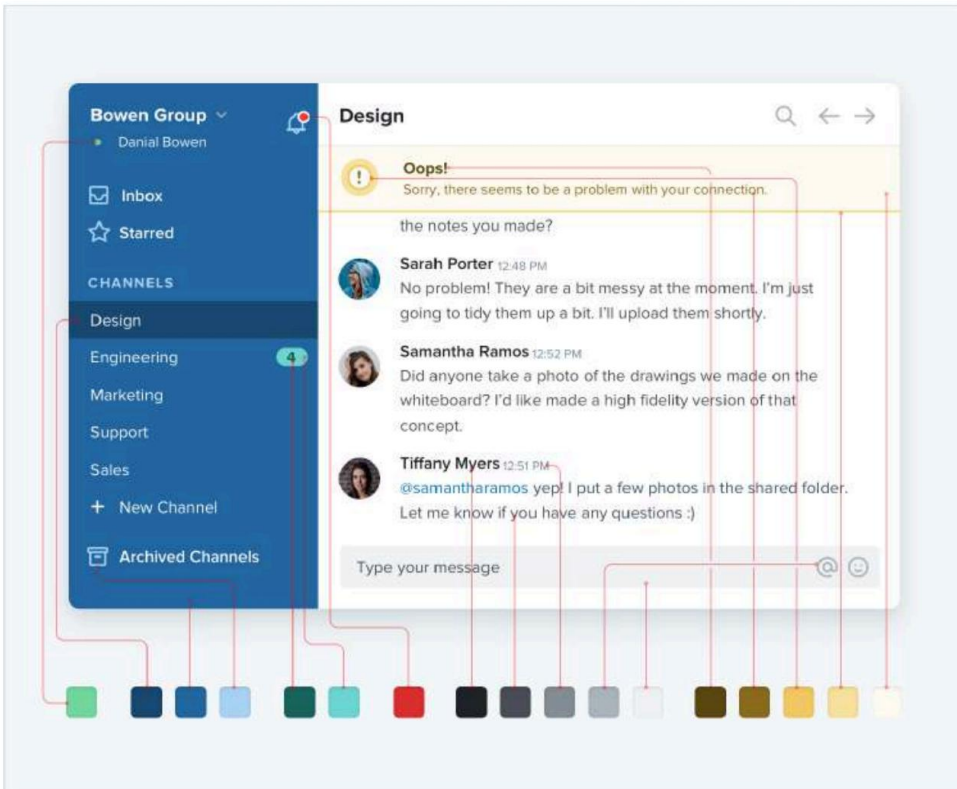


Essa abordagem calculada para escolher o esquema de cores perfeito é extremamente sedutora, mas não é muito útil, a menos que você queira que seu site fique assim:



O que você realmente precisa

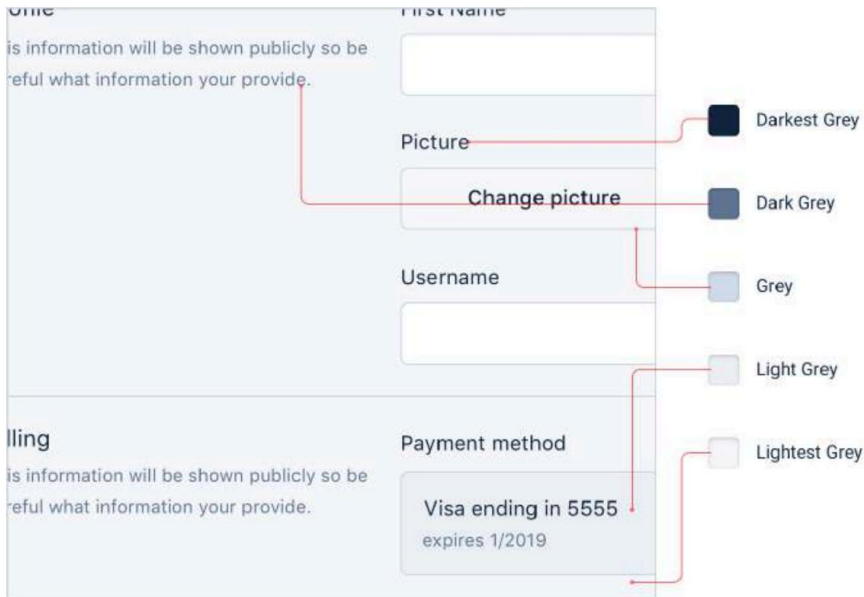
Você não pode construir nada com cinco códigos hexadecimais. Para construir algo real, você precisa de um conjunto de cores muito mais abrangente para escolher.



Você pode dividir uma boa paleta de cores em três categorias.

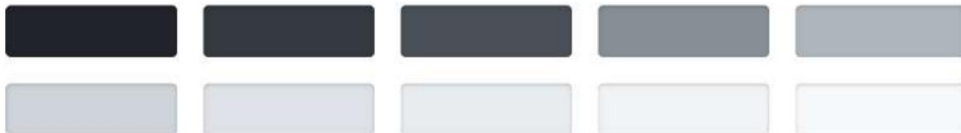
Cinzas

Texto, planos de fundo, painéis, controles de formulário – quase tudo em uma interface é cinza.



Você também precisará de mais tons de cinza do que pensa - três ou quatro tons podem parecer suficientes, mas não demorará muito para que você deseje ter algo um pouco mais escuro que o tom nº 2, mas um pouco mais claro que o tom nº 3.

Na prática, você deseja escolher de 8 a 10 tons (mais sobre isso em “*Defina seus tons antecipadamente*”). Não tantos que você perca tempo decidindo entre a tonalidade 77 e a tonalidade 78, mas o suficiente para garantir que você não precise comprometer muito.

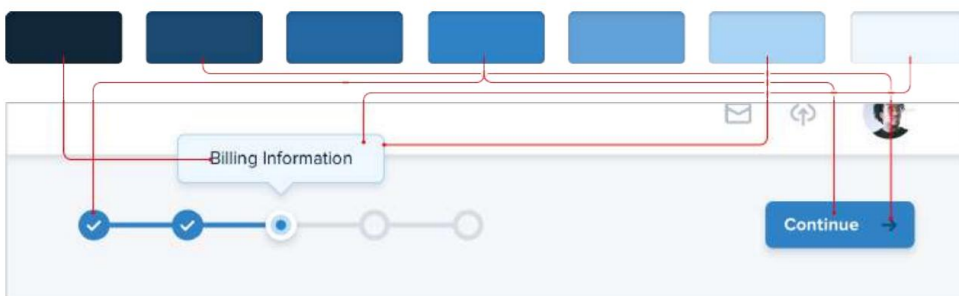


O preto verdadeiro tende a parecer pouco natural, então comece com um cinza bem escuro e vá subindo até o branco em incrementos constantes.

Cor(ões) primária(s)

A maioria dos sites precisa de uma, *talvez* duas cores que são usadas para ações primárias, elementos de navegação ativos, etc. Essas são as cores que determinam a aparência geral de um site – aquelas que fazem você pensar no Facebook como “azul”.

Assim como acontece com os cinzas, você precisa de uma variedade (5 a 10) de tons mais claros e mais escuros para escolher.

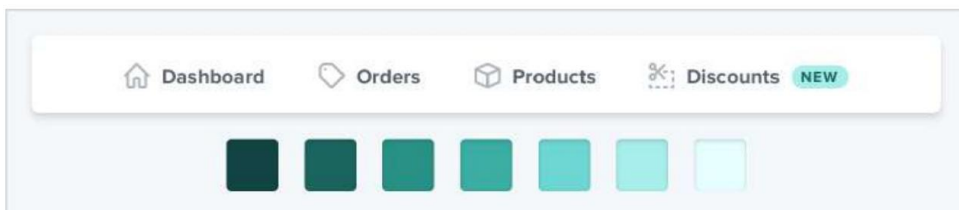



Tons ultraclears podem ser úteis como fundo colorido para coisas como alertas, enquanto tons mais escuros funcionam muito bem para texto.

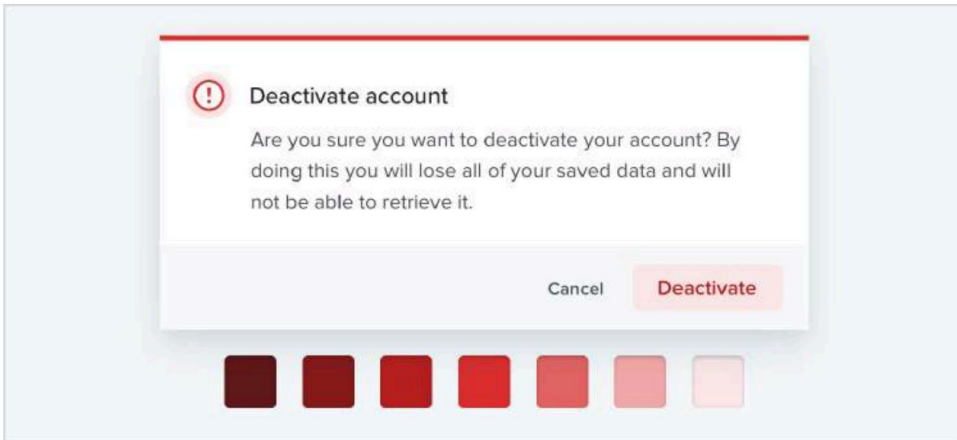
Cores de destaque

Além das cores primárias, todo site precisa de algumas cores *de destaque* para comunicar coisas diferentes ao usuário.

Por exemplo, você pode querer usar uma cor atraente como amarelo, rosa ou azul-petróleo para destacar um novo recurso:



Você também pode precisar de cores para enfatizar diferentes *estados semânticos*, como o  **vermelho** para confirmar uma ação destrutiva:



..amarelo para uma mensagem de aviso:



...ou verde para destacar uma tendência positiva:



Você também desejará vários tons para essas cores, embora elas devam ser usadas com moderação em toda a interface do usuário.

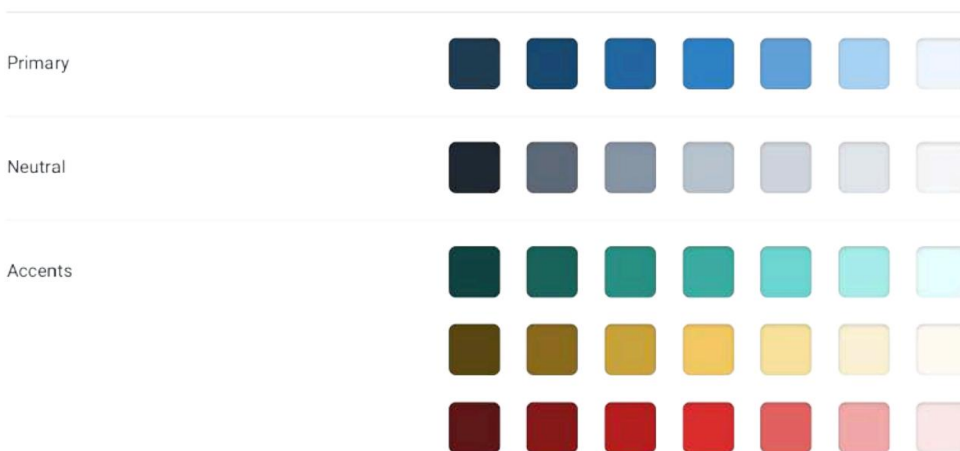
Se você estiver construindo algo em que precisa usar cores para distinguir ou categorizar elementos semelhantes (como linhas em gráficos, eventos em um calendário ou tags em um projeto), talvez precise de ainda mais cores de destaque.

Resumindo, não é incomum precisar de até *dez* cores diferentes com *5 a 10 tons cada* para uma interface de usuário complexa.

Defina seus tons antecipadamente

Quando você precisar criar uma variação mais clara ou mais escura de uma cor em sua paleta, não seja esperto ao usar funções de pré-processador CSS como “clarear” ou “escurecer” para criar sombras dinamicamente. É assim que você acaba com 35 *ligeiramente* azuis diferentes que parecem todos iguais.

Em vez disso, defina antecipadamente um conjunto fixo de tonalidades que você pode escolher enquanto trabalha.



Então, como você monta uma paleta como essa?

Escolha a cor base primeiro

Comece escolhendo uma cor *base* para a escala que você deseja criar – a cor central na qual se baseiam os tons mais claros e mais escuros.

Não existe uma maneira científica real de fazer isso, mas para cores primárias e de destaque, uma boa regra é escolher um tom que funcione bem como fundo de botão.



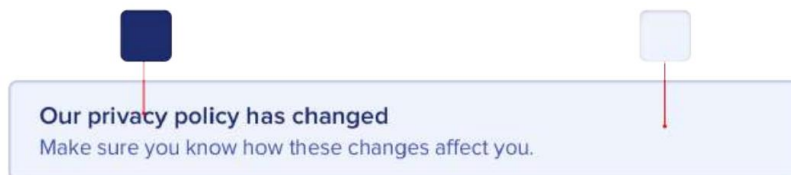
É importante notar que não existem regras reais aqui como “comece com 50% de luminosidade” ou algo assim – cada cor se comporta de maneira um pouco diferente, então você terá que confiar em seus olhos para esta.

Encontrando as bordas

Em seguida, escolha o tom mais escuro e o tom mais claro. Também não há ciência real nisso, mas ajuda pensar sobre onde eles serão usados e escolhê-los nesse contexto.

O tom mais escuro de uma cor geralmente é reservado para o texto, enquanto o tom mais claro pode ser usado para tingir o fundo de um elemento.

Um componente de alerta simples é um bom exemplo que combina esses dois casos de uso, portanto, pode ser um ótimo lugar para escolher essas cores.



Comece com uma cor que corresponda ao matiz da sua cor base e ajuste a saturação e a luminosidade até ficar satisfeito.

Preenchendo as lacunas

Depois de obter os tons básicos, mais escuros e mais claros, você só precisa preencher as lacunas entre eles.

Para a maioria dos projetos, você precisará de pelo menos 5 tons por cor, e provavelmente mais perto de 10, se não quiser se sentir muito constrangido.

Nove é um ótimo número porque é fácil de dividir e torna o preenchimento das lacunas um pouco mais simples. Vamos chamar nosso tom mais escuro *de 900*, nosso tom base *de 500* e nosso tom mais claro *de 100*.

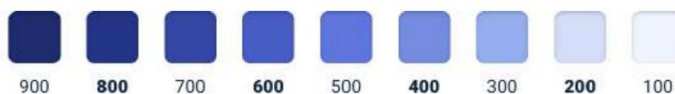


Comece escolhendo os tons *700* e *300*, aqueles que ficam bem no meio das lacunas.

Você quer que esses tons pareçam o compromisso perfeito entre as sombras de cada lado.



Isso cria mais quatro buracos na escala (*800*, *600*, *400* e *200*), que você pode preencher usando a mesma abordagem.



Você deve acabar com um conjunto de cores bastante equilibrado que forneça opções suficientes para acomodar suas ideias de design sem se sentir limitante.

E quanto aos cinzas?

Com os cinzas, a cor base não é tão importante, mas fora isso o processo é o mesmo. Comece pelas bordas e preencha as lacunas até ter o que precisa.



Escolha o cinza mais escuro escolhendo uma cor para o texto mais escuro do seu projeto, e o cinza mais claro escolhendo algo que funcione bem para um fundo esbranquiçado sutil.

Não é uma ciência

Por mais tentador que seja, você não pode confiar apenas na matemática para criar a paleta de cores perfeita.

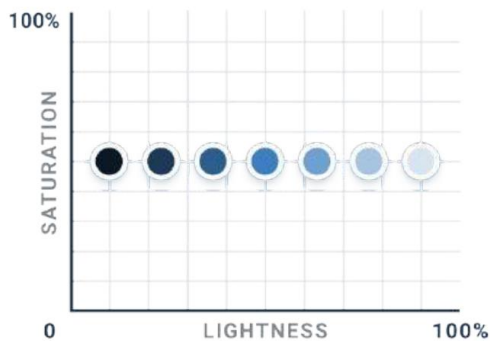
Uma abordagem sistemática como a descrita acima é ótima para você começar, mas não tenha medo de fazer pequenos ajustes se necessário.

Depois que você realmente começar a usar as cores em seus designs, é quase inevitável que você queira ajustar a saturação de uma tonalidade ou tornar alguns tons mais claros ou mais escuros. Confie nos seus olhos, não nos números.

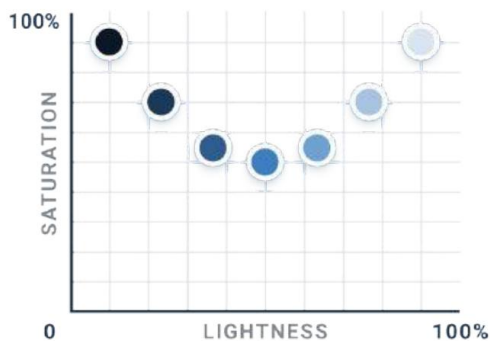
Apenas tente evitar adicionar *novos* tons com muita frequência, se puder. Se você não for cuidadoso em limitar sua paleta, é como se não tivesse nenhum sistema de cores.

Não deixe a leveza matar sua saturação

No espaço de cores HSL, à medida que uma cor se aproxima de 0% ou 100% de luminosidade, o impacto da saturação é enfraquecido – o mesmo valor de saturação com 50% de luminosidade parece mais colorido do que com 90% de luminosidade.



Isso significa que se você não quiser que os tons mais claros e mais escuros de uma determinada cor pareçam desbotados, você precisa aumentar a saturação à medida que a luminosidade se afasta de 50%.

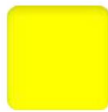


É sutil, mas pequenos detalhes como esse se somam, especialmente quando uma cor está sendo aplicada a uma grande seção de uma IU.

Mas e se a sua cor *base* já estiver muito saturada? Como você aumenta a saturação se já está em 100%?

Use o brilho percebido a seu favor

Qual dessas duas cores você acha que é mais clara?



O amarelo, certo? Bem, acontece que ambas as cores têm exatamente a mesma "luminosidade" em termos de HSL:



H 60
S 100%
L 50%



H 240
S 100%
L 50%

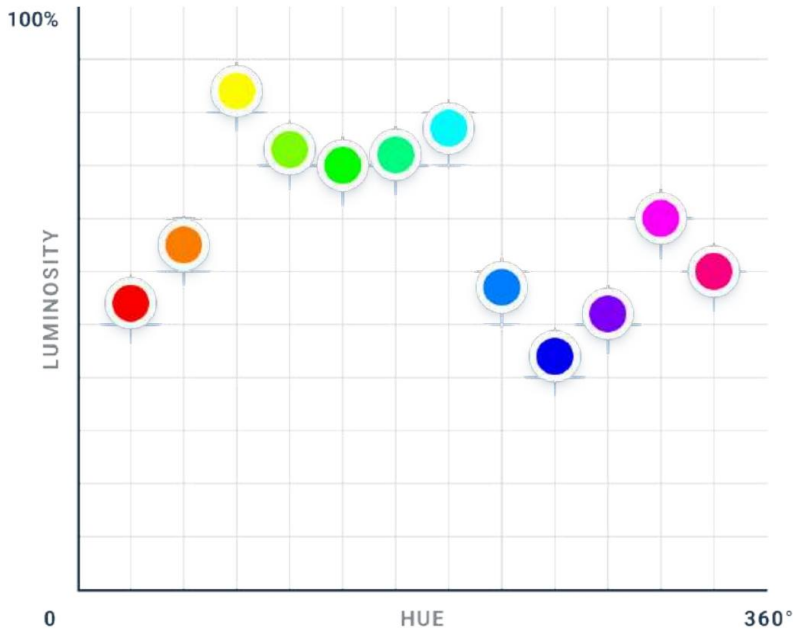
Então, por que vemos o amarelo mais claro? Bem, acontece que cada matiz tem um brilho *percebido* inerente devido à forma como o olho humano percebe a cor.

Você pode calcular o brilho percebido de uma cor inserindo seus componentes RGB nesta fórmula:

$$\sqrt{0.299 r^2 + 0.587 g^2 + 0.114 b^2}$$

255

Tomando amostras de diferentes matizes com 100% de saturação e 50% de luminosidade, podemos ter uma boa noção do brilho percebido das diferentes cores ao redor da roda de cores:



Como esperado, o amarelo tem um brilho percebido maior que o azul. Mas o que é interessante aqui é que o brilho percebido não muda simplesmente linearmente do tom mais escuro para o tom mais claro - em vez disso, existem três mínimos locais separados (vermelho, verde e azul) e três máximos locais (amarelo, ciano e magenta).

Alterar o brilho girando o matiz

Superficialmente, isso é certamente algo interessante de se entender sobre as cores. Mas as coisas ficam realmente interessantes quando você percebe como pode usar esse conhecimento em seus projetos.

Normalmente, quando você deseja alterar a aparência de uma cor, você ajusta o componente *de luminosidade* :



H 210
S 100%
L 25%



H 210
S 100%
L 50%



H 210
S 100%
L 75%

Embora isso funcione para clarear ou escurecer uma cor, muitas vezes você perde um pouco da *intensidade da cor* – a cor também parece mais próxima do branco ou do preto, não apenas mais clara ou mais escura.



— hsl(210, 100%, 75%)

— hsl(210, 100%, 50%)

Como matizes diferentes têm brilho percebido diferente, outra maneira de alterar o brilho de uma cor é *girando seu matiz*.

Para tornar uma cor mais clara, gire a tonalidade em direção à tonalidade brilhante mais próxima – 60°, 180° ou 300°.



hsl(190, 100%, 50%)

hsl(210, 100%, 50%)

Para tornar uma cor mais escura, gire a tonalidade em direção à tonalidade escura mais próxima — 0°, 120° ou 240°.



Isso pode ser muito útil ao tentar criar uma paleta para uma cor clara como o amarelo. Ao girar gradualmente a tonalidade para mais laranja à medida que você diminui a luminosidade, os tons mais escuros parecerão quentes e ricos em vez de opacos e marrons:



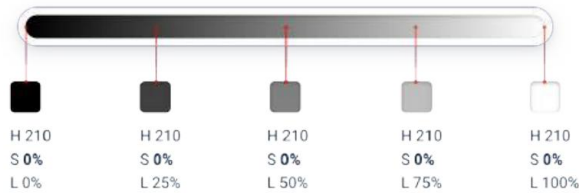
É claro que você também pode combinar essas abordagens, obtendo parte do brilho ajustando o matiz e parte ajustando a luminosidade.



Embora seja uma ótima maneira de alterar o brilho de uma cor sem afetar sua intensidade, funciona melhor em pequenas doses. Não gire a tonalidade mais do que 20-30° ou ela parecerá uma cor totalmente diferente, em vez de apenas mais clara ou mais escura.

Cinzas não precisam ser cinza

Por definição, o cinza verdadeiro tem uma saturação de 0% — não possui nenhuma saturação real. *cor* nele.



Mas, na prática, muitas das cores que consideramos *cinza* estão, na verdade, bastante saturadas:

The screenshot shows an interface with two invoice cards under 'Recently Updated' and a table under 'All Invoices'. Red lines connect color swatches to specific elements:

- Dark blue swatch: `hsl(212, 56%, 16%)` points to 'Tyler Burns'.
- Dark blue swatch: `hsl(212, 18%, 35%)` points to 'Due yesterday'.
- Light gray swatch: `hsl(210, 32%, 93%)` points to 'View Invoice >'.
- Light gray swatch: `hsl(210, 38%, 97%)` points to the 'ISSUED DATE' header.

Essa saturação é o que faz alguns tons de cinza parecerem frios e outros tons de cinza parecerem quentes.

Temperatura de cor

Se você já comprou lâmpadas antes, teve que tomar a decisão entre lâmpadas “brancas quentes” que emitem uma luz amarelada e lâmpadas “brancas frias” que emitem uma luz azulada.

A saturação de cinzas em uma interface de usuário funciona de maneira semelhante.

Se você quiser que seus tons de cinza fiquem frescos, sature-os com um pouco de azul:

NEUTRAL GREYS



H --
S 0%
L 28%



H --
S 0%
L 43%



H --
S 0%
L 58%



H --
S 0%
L 76%



H --
S 0%
L 88%

COOL GREYS



H 209
S 15%
L 28%



H 207
S 12%
L 43%



H 208
S 12%
L 58%



H 210
S 16%
L 76%



H 208
S 21%
L 88%

Para dar uma sensação mais quente aos tons de cinza, sature-os com um pouco de amarelo ou laranja:

WARM GREYS



H 41%
S 15%
L 28%



H 40
S 12%
L 43%



H 39
S 12%
L 58%



H 39
S 16%
L 76%



H 39
S 21%
L 88%

Para manter uma temperatura consistente, não esqueça de aumentar a saturação para os tons mais claros e mais escuros. Caso contrário, esses tons ficarão um pouco desbotados em comparação com os tons de cinza que estão mais próximos de 50% de luminosidade.

O quanto você deseja saturar seus tons de cinza depende totalmente de você - adicione apenas um pouco se quiser apenas aumentar um pouco a temperatura ou aumente se quiser que a interface se incline fortemente em uma direção ou outra.

Acessível não precisa significar feio

Para garantir que seus designs sejam acessíveis, as Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo da Web (WCAG) recomendam que o texto normal (*abaixo de aproximadamente 18px*) tenha uma taxa de contraste de pelo menos 4,5:1, e que o texto maior tenha uma taxa de contraste de pelo menos 3:1.

Normal Text

EXAMPLE	COLOR	CONTRAST	GRADE
The five boxing wizards jump quickly.	hsl(0, 0%, 54%)	3.45:1	Fail
The five boxing wizards jump quickly.	hsl(0, 0%, 42%)	5.41:1	AA
The five boxing wizards jump quickly.	hsl(0, 0%, 33%)	7.57:1	AAA

Large Text




EXAMPLE	COLOR	CONTRAST	GRADE
The five boxing wizards jump...	hsl(0, 0%, 59%)	2.96:1	Fail
The five boxing wizards jump...	hsl(0, 0%, 54%)	3.45:1	AA
The five boxing wizards jump...	hsl(0, 0%, 42%)	5.41:1	AAA

Para situações típicas *de texto escuro em fundo claro*, atender a essa recomendação é muito fácil, mas fica muito mais complicado quando você começa a trabalhar com cores.

Invertendo o contraste




Ao usar texto branco em um fundo colorido, você ficaria surpreso ao ver como escura, a cor geralmente precisa ser para atingir a taxa de contraste de 4,5:1.

✖

NAME	STATUS	POLICY	
 Molly Sanders VP of Sales	Approved	\$20,000 All-inclus	2.25 (Fail)
 Michael Roberts Advisory Board	Awaiting Approval	\$5,000 Basic Pol	1.56 (Fail)
 Devin Childs Marketing Manager	Declined	\$5,000 Basic Pol	3.14 (Fail)

Isso pode criar problemas de hierarquia quando esses elementos não deveriam ser o foco da página – fundos de cores escuras realmente chamarão a atenção do usuário.

?

NAME	STATUS	POLICY	
 Molly Sanders VP of Sales	Approved	\$20,000 All-inclus	5.97 (AA)
 Michael Roberts Advisory Board	Awaiting Approval	\$5,000 Basic Pol	5.07 (AA)
 Devin Childs Marketing Manager	Declined	\$5,000 Basic Pol	5.34 (AA)

Você pode resolver esse problema *invertendo o contraste*. Em vez de usar texto claro em um fundo escuro, use texto escuro em um fundo claro:



NAME	STATUS	POLICY
 Molly Sanders VP of Sales	Approved	\$20,000 All-inclus 9.01 (AAA)
 Michael Roberts Advisory Board	Awaiting Approval	\$5,000 Basic Pol 9.78 (AAA)
 Devin Childs Marketing Manager	Declined	\$5,000 Basic Pol 12.32 (AAA)

A cor ainda está lá para ajudar a apoiar o texto, mas é bem menos evidente e não interfere tanto em outras ações na página.

Girando a tonalidade

Ainda mais difícil do que o texto branco em um fundo colorido é o texto *colorido* em um fundo colorido. Você se deparará com essa situação se tentar escolher uma cor para algum texto secundário dentro de um painel de cor escura.

Se você começar pegando a cor de fundo e simplesmente ajustando a luminosidade e a saturação, descobrirá que é difícil atingir a taxa de contraste recomendada sem chegar muito perto do branco puro.



Background
hsl(240, 34%, 34%)

Text
hsl(240, 44%, 89%)
8.37:1 **AAA**

Você não quer que o texto primário e o texto secundário tenham a mesma aparência, então o que mais você pode fazer?

Bem, como algumas cores são mais brilhantes que outras, uma forma de aumentar o contraste sem se aproximar do branco é girar o *matiz* para uma cor mais brilhante, como ciano, magenta ou amarelo.



Background
hsl(240, 34%, 34%)

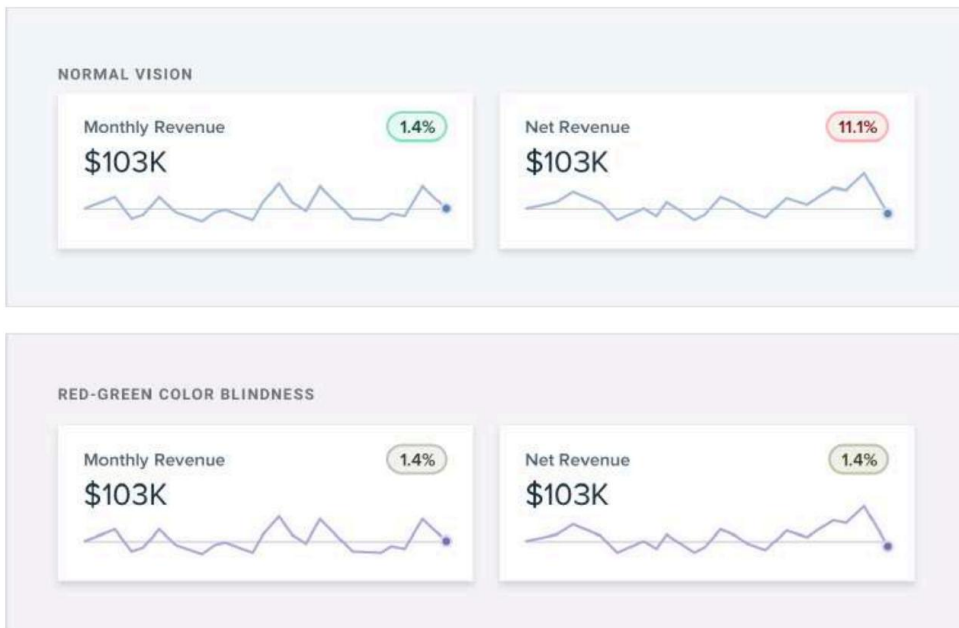
Text
hsl(188, 100%, 85%)
8.71:1 **AAA**

Isso pode tornar muito mais fácil tornar o texto acessível e, ao mesmo tempo, mantê-lo colorido.

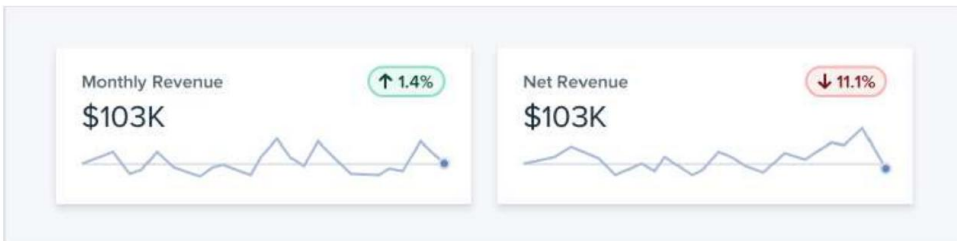
Não confie apenas na cor

A cor pode ser uma maneira fantástica de aprimorar as informações e torná-las mais fáceis de entender, mas tome cuidado para não *confiar* nelas, ou os usuários com daltonismo terão dificuldade em interpretar sua IU.

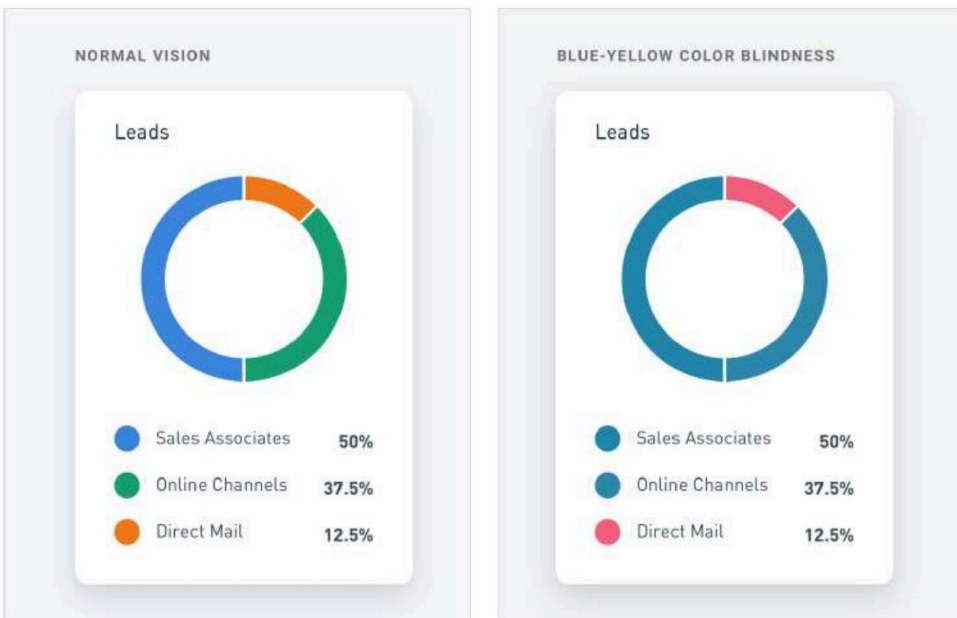
Veja esses cartões métricos, por exemplo. Com esse design, alguém daltônico vermelho-verde não consegue dizer facilmente se uma métrica melhorou ou piorou:



Uma solução fácil para isso é comunicar essas informações de alguma outra forma, como adicionando ícones para indicar se a mudança é positiva ou negativa.



Que tal algo como um gráfico, onde cada linha de tendência tem um valor diferente?
cor?



Em situações como essa, experimente confiar no *contrast* em vez de usar cores completamente diferentes.

É muito mais fácil para alguém daltônico dizer ao

diferença entre claro e escuro do que cabe a eles perceber a diferença entre duas cores distintas.

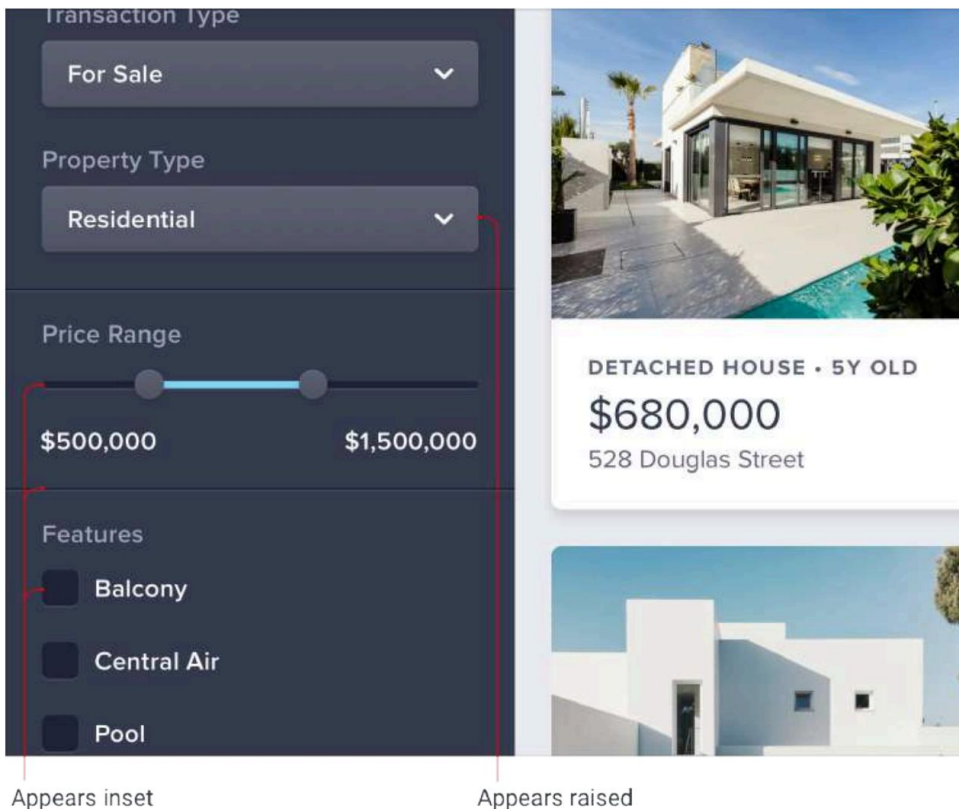


Sempre use cores para apoiar algo que seu design já diz; nunca use-o como único meio de comunicação.

Criando Profundidade

Emular uma fonte de luz

Você já percebeu como alguns elementos em uma interface parecem estar saindo da página, enquanto outros parecem estar inseridos no plano de fundo?



Criar esse efeito pode parecer complicado no início, mas na verdade requer apenas que você entenda uma regra fundamental.

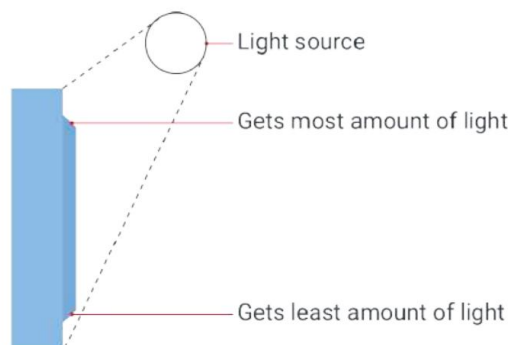
A luz vem de cima

Dê uma olhada no painel desta porta:



Mesmo que você esteja apenas olhando para uma imagem plana, ainda é bastante óbvio que os painéis da porta estão elevados. Por que é que?

Observe como a borda superior do painel é mais clara? Isso porque está inclinado em direção ao céu e recebe mais luz. Da mesma forma, a borda inferior é mais escura porque está *afastada* do céu, recebendo *menos* luz.

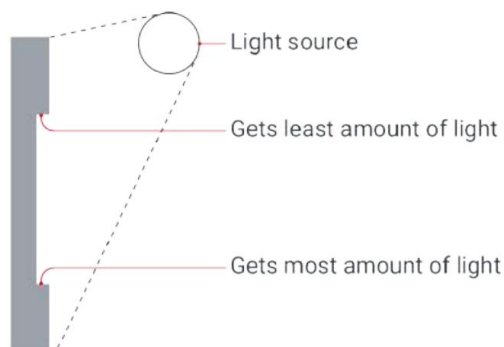


A única maneira de essas bordas serem orientadas dessa maneira é se o próprio painel for levantado, e é assim que nossos cérebros o percebem.

Agora dê uma olhada no painel deste gabinete:



Neste caso, fica claro que os painéis estão *inseridos* porque há uma sombra na parte superior indicando que a borda acima está bloqueando a luz, e a borda inferior é mais clara, indicando que está inclinada para cima.



Para criar a mesma sensação de profundidade em seus designs, tudo o que você precisa fazer é imitar a forma como a luz afeta as coisas no mundo real.

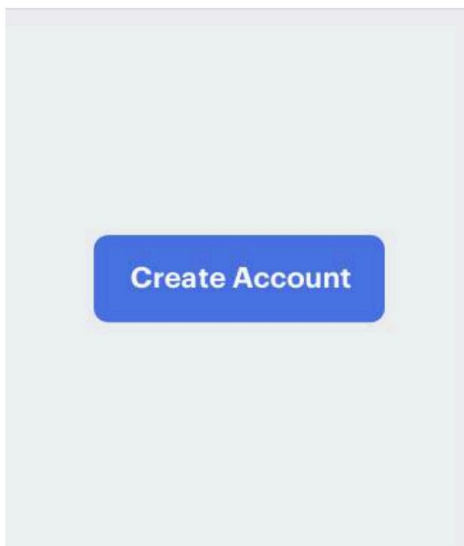
Simulando luz em uma interface de usuário

Se você deseja que um elemento apareça em relevo ou inserido, primeiro descubra qual *perfil* deseja que esse elemento tenha e, em seguida, imite como uma fonte de luz interagiria com essa forma.

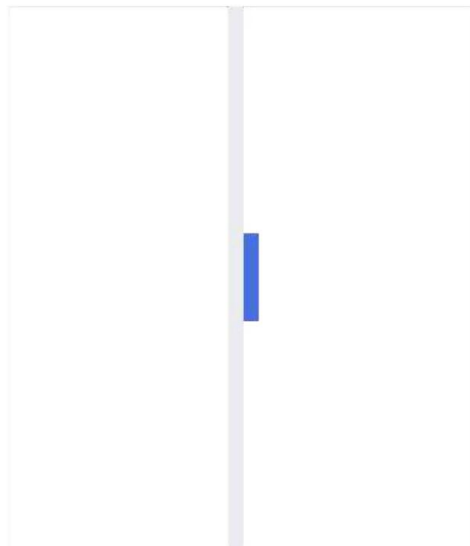
Elementos elevados

Por exemplo, digamos que você tenha um botão e queira que ele pareça elevado na página, com bordas perfeitamente planas na parte superior e inferior:

BEFORE ADDING DEPTH



DESIRED PROFILE

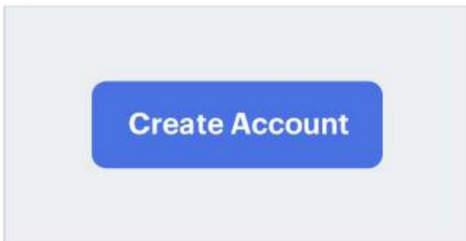


Como as bordas superior e inferior são planas, seria impossível ver as duas ao mesmo tempo. As pessoas geralmente olham ligeiramente para baixo em direção às telas, portanto, para uma aparência mais natural, revele um pouco da borda superior e esconda a borda inferior.

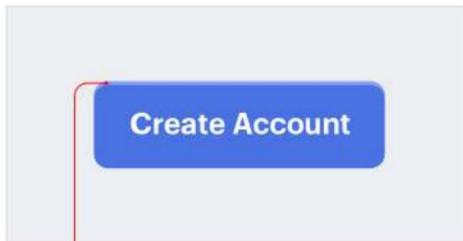
Como a borda superior está voltada para cima, deixe-a um pouco mais clara que a face do

botão, geralmente usando uma borda superior ou uma sombra de caixa inserida com um leve deslocamento vertical:

BEFORE



AFTER



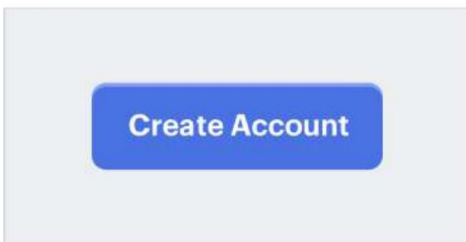
```
box-shadow: inset 0 1px 0 hsl(224, 84%, 74%);
```

Escolha a cor mais clara manualmente em vez de usar um branco semitransparente para obter melhores resultados – simplesmente sobrepor o branco pode sugar a saturação da cor subjacente.

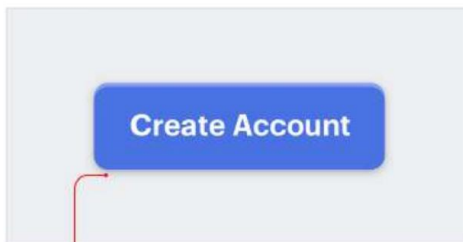
Em seguida, você precisa levar em consideração o fato de que um elemento elevado bloqueará parte da luz de atingir a área abaixo do elemento.

Faça isso adicionando uma pequena sombra de caixa escura com um leve deslocamento vertical (*you desire that the shadow appears only below the element*):

BEFORE



AFTER



```
box-shadow: 0 1px 3px hsla(0, 0%, 0%, .2);
```

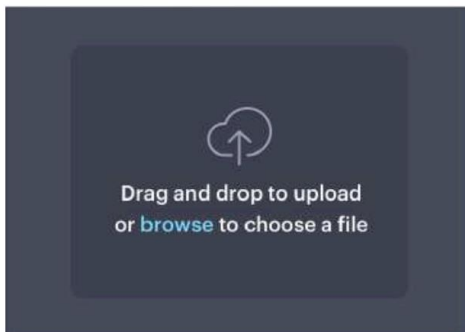
Não se empolgue com o raio de desfoque, alguns pixels são suficientes. Esses

tipos de sombras devem ter bordas bem nítidas - dê uma olhada na sombra projetada na parte inferior de uma tomada de parede ou moldura de janela para obter um exemplo do mundo real.

Elementos inseridos

Digamos que você esteja projetando um componente “bem” que deve parecer embutido na página.

BEFORE ADDING DEPTH

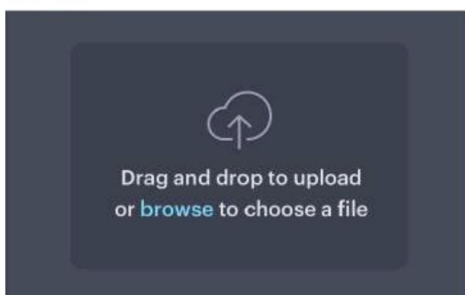


DESIRED PROFILE

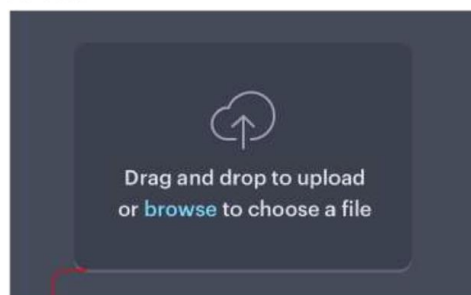


Olhando ligeiramente para baixo, apenas o lábio inferior seria visível. Como está voltado para o céu, dê a essa borda uma cor um pouco mais clara usando uma borda inferior ou sombra inserida com deslocamento vertical negativo:

BEFORE



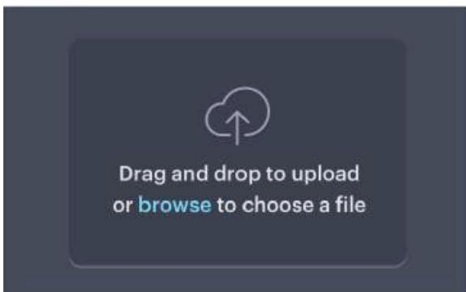
AFTER



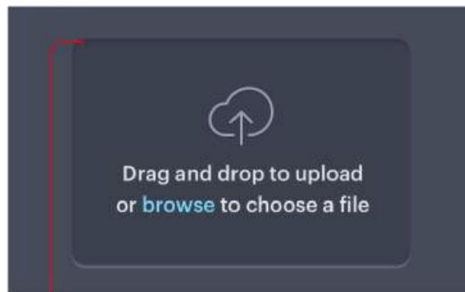
```
box-shadow: 0 -2px 0 hsla(0, 0%, 100%, .15);
```

A área acima do poço deve bloquear parte da luz de atingir o topo do poço, então adicione **uma pequena sombra escura com um leve deslocamento vertical positivo para garantir** que ela não apareça na parte inferior:

BEFORE



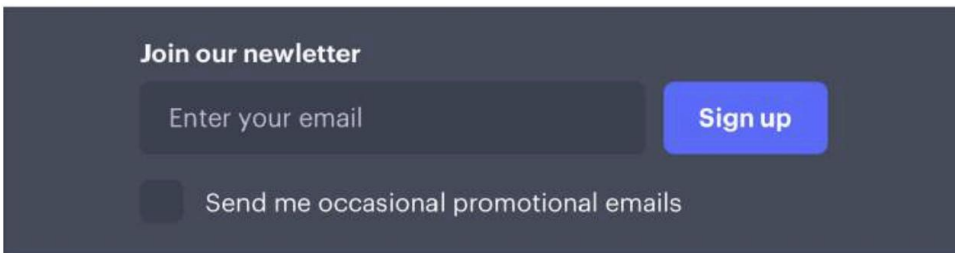
AFTER



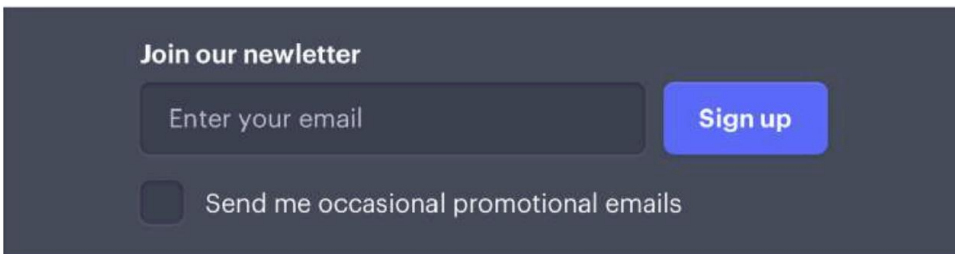
```
box-shadow: inset 0 2px 2px hsla(0, 0%, 0%, 0.1);
```

Este mesmo tratamento funciona para qualquer elemento que precise aparecer inserido, por exemplo, entradas de texto e caixas de seleção:

BEFORE



AFTER



Não se empolgue

Depois de entender como simular a luz em uma interface, pode ser tentador mexer por horas, ajustando e ajustando para ver o quão próximo você pode imitar o mundo real.

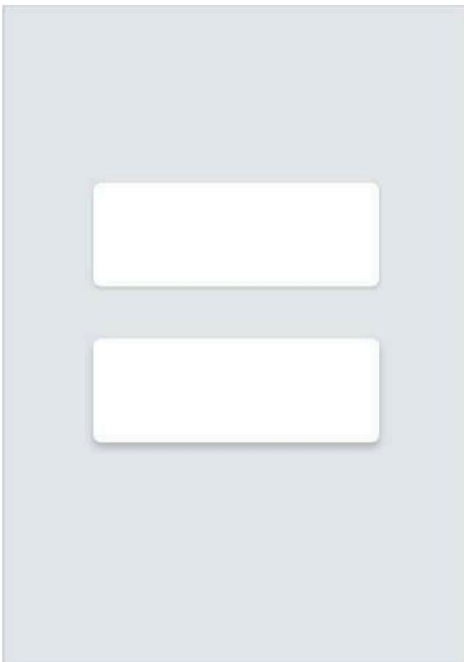
Embora possa ser um exercício divertido, na prática pode levar a interfaces ocupadas e confusas. Pegar emprestadas algumas dicas visuais do mundo real é uma ótima maneira de adicionar um pouco de profundidade, mas não há necessidade de tentar fazer as coisas parecerem fotorrealistas.

Use sombras para transmitir elevação

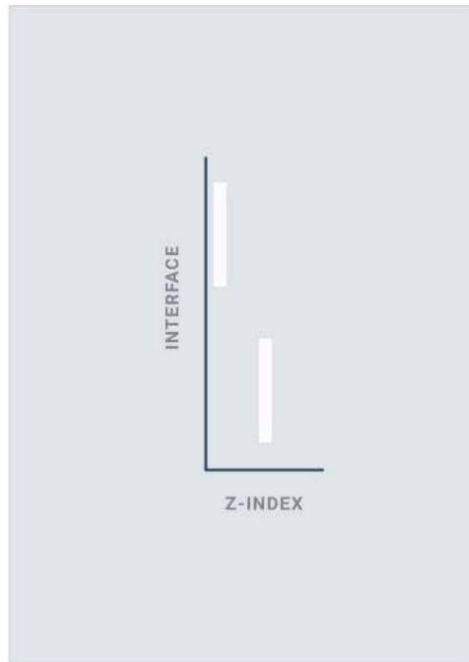
As sombras podem ser mais do que apenas um efeito chamativo – usadas com cuidado, elas permitem posicionar elementos em um eixo z virtual para criar uma sensação significativa de profundidade.

Sombras pequenas com um raio de desfoque reduzido fazem com que um elemento pareça apenas ligeiramente elevado em relação ao fundo, enquanto sombras maiores com um raio de desfoque maior fazem com que um elemento pareça muito mais próximo do usuário:

FRONT VIEW

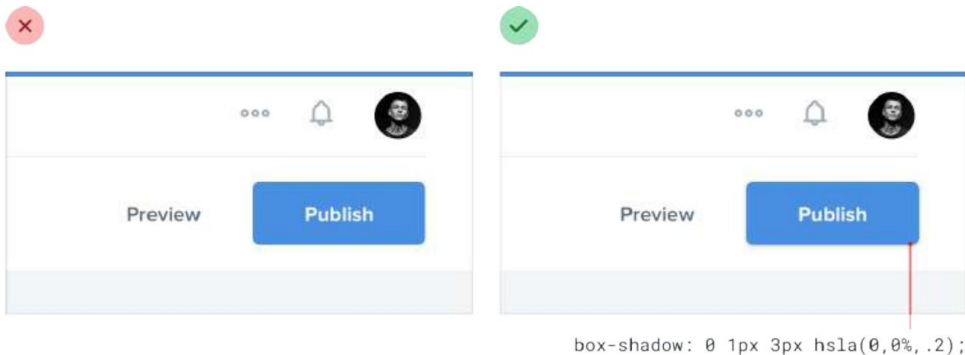


PROFILE VIEW

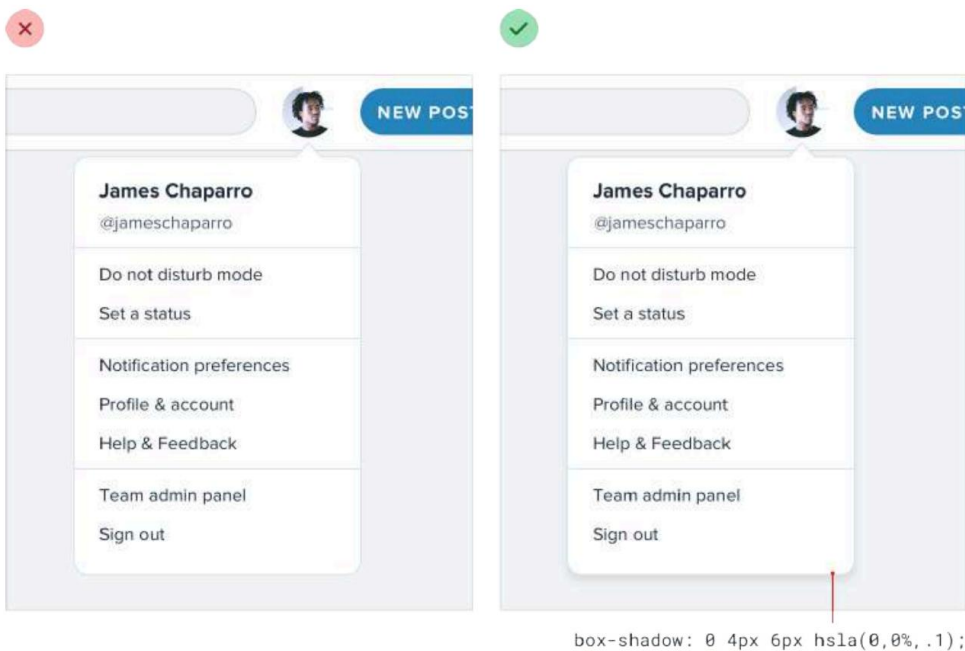


Quanto mais próximo algo parecer do usuário, mais atrairá seu foco.

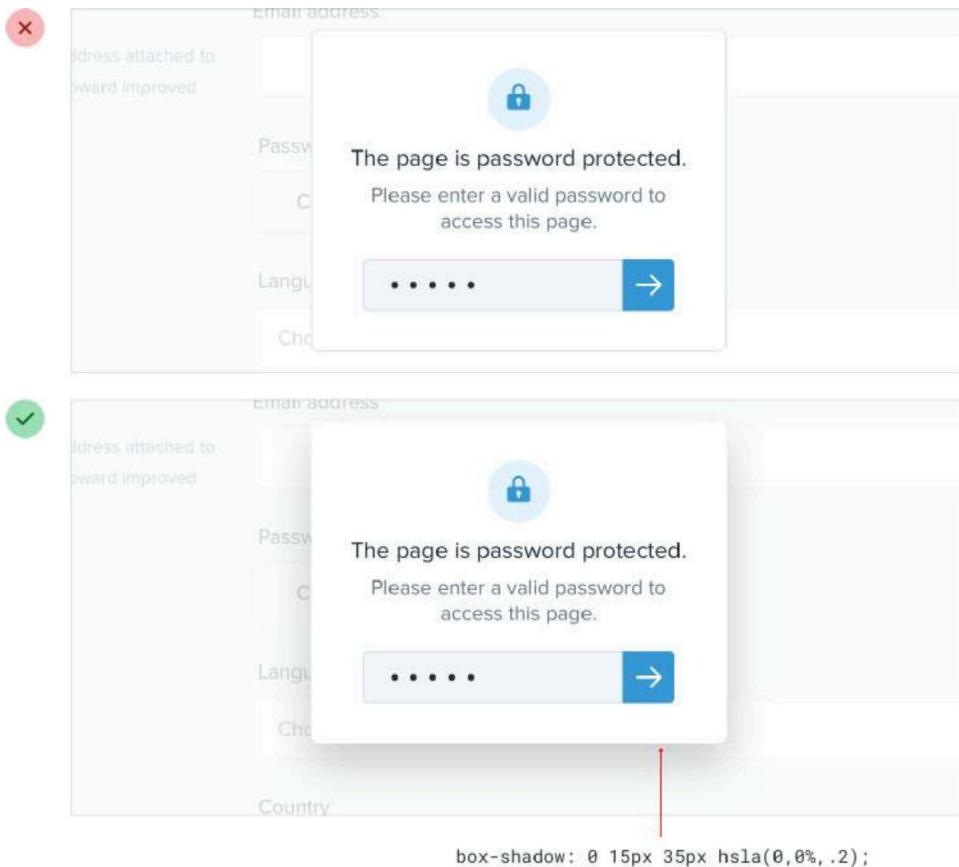
Você pode usar uma sombra menor para algo como um botão, onde deseja que o usuário perceba, mas não quer que ele domine a página:



Sombras médias são úteis para itens como menus suspensos; elementos que precisam para ficar um pouco mais acima do resto da IU:



Sombras grandes são ótimas para diálogos modais, onde você realmente deseja capturar a atenção do usuário:

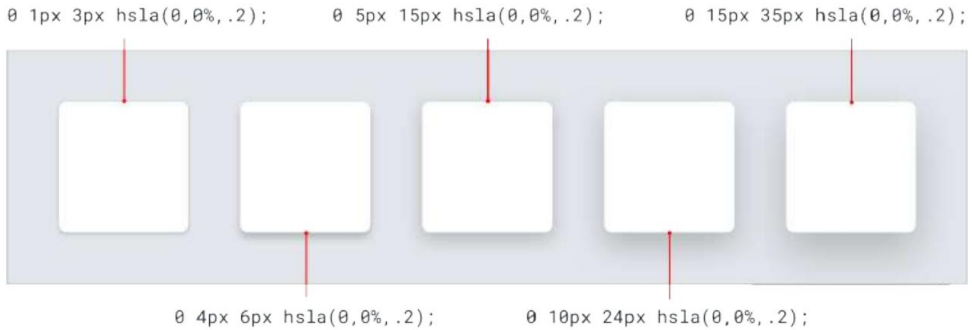


Estabelecendo um sistema de elevação

Assim como acontece com cores, tipografia, espaçamento e dimensionamento, definir um conjunto fixo de sombras irá acelerar seu fluxo de trabalho e ajudar a manter a consistência em seus designs.

Você não precisa de muitas sombras diferentes – cinco opções geralmente são suficientes.

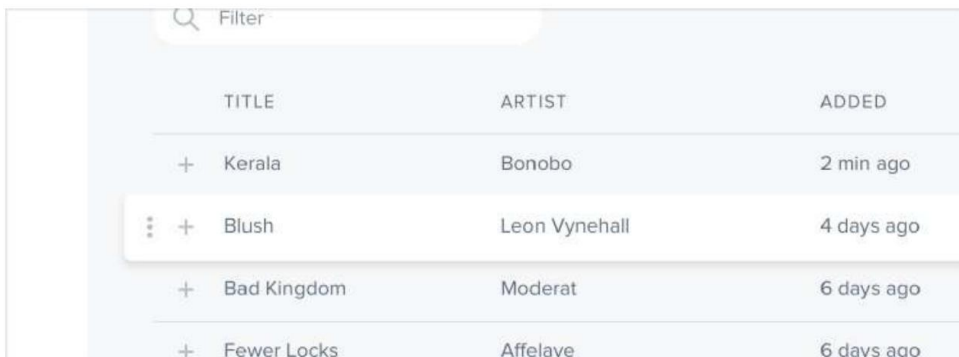
Comece definindo sua menor sombra e sua maior sombra e, em seguida, preencha o meio com sombras que aumentam de tamanho de forma bastante linear:



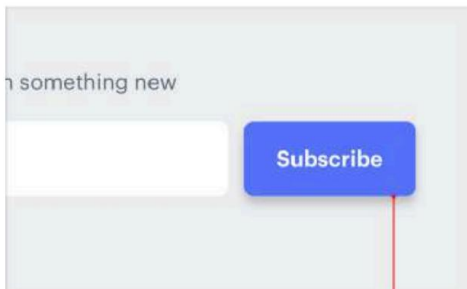
Combinando sombras com interação

As sombras não são úteis apenas para posicionar elementos estaticamente no eixo z; eles também são uma ótima maneira de fornecer dicas visuais ao usuário enquanto ele interage com os elementos.

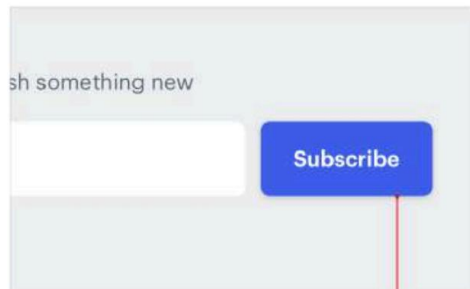
Por exemplo, digamos que você tenha uma lista de itens onde o usuário possa clicar e arrastar cada item para classificá-los. Adicionar uma sombra a um item quando um usuário clica nele faz com que pareça que ele aparece acima dos outros itens da lista e deixa claro para o usuário que ele pode arrastá-lo:



Da mesma forma, você pode fazer com que um botão pareça estar sendo pressionado na página quando um usuário clica nele, alternando para uma sombra menor ou talvez removendo a sombra completamente:

NORMAL

```
box-shadow: 0 4px 6px hsla(0,0%, .2);
```

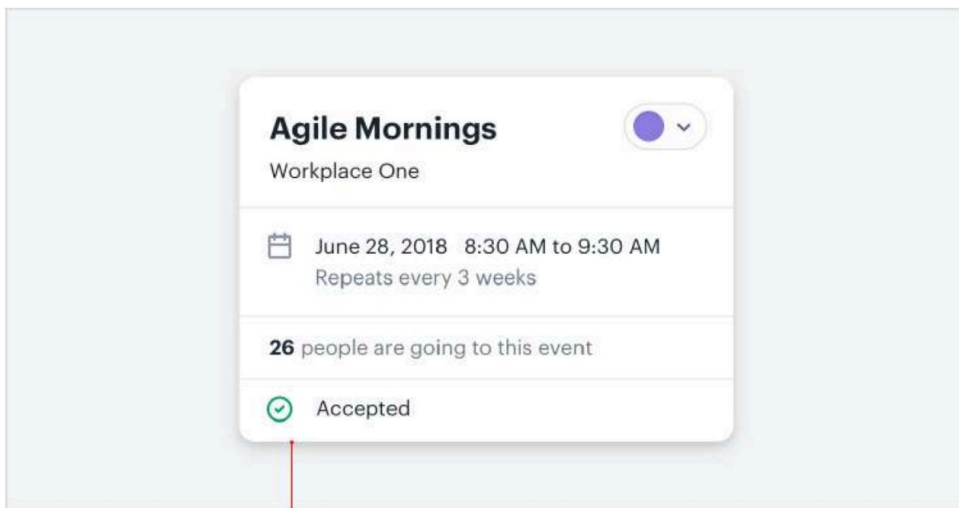
ON CLICK

```
box-shadow: 0 1px 3px hsla(0,0%, .2);
```

Usar sombras de uma forma significativa como essa é uma ótima maneira de hackear o processo de escolha do tipo de sombra que um elemento deve ter. Não pense na sombra em si, pense onde você deseja que o elemento fique no eixo z e atribua a ele uma sombra de acordo.

As sombras podem ter duas partes

Você já inspecionou uma sombra muito bonita em um site e percebeu que na verdade eles estavam usando *duas* sombras?

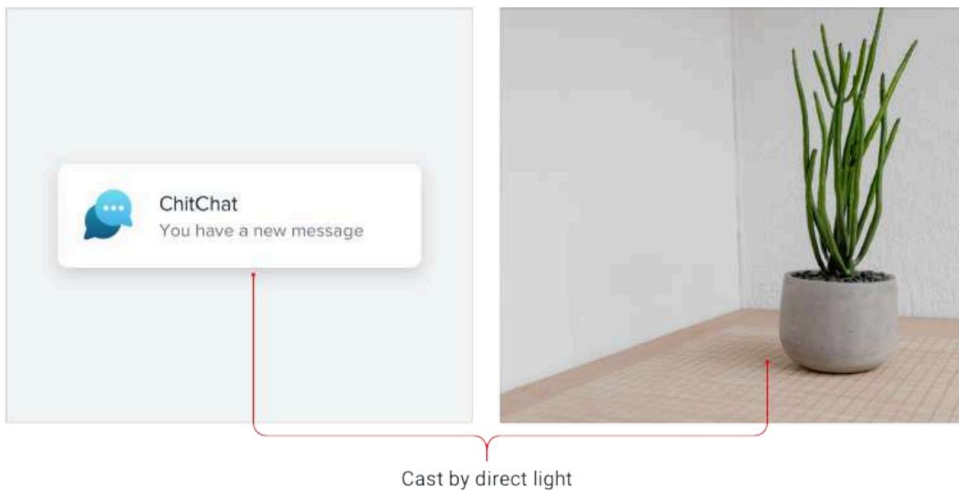


```
box-shadow: 0 4px 6px hsla(0,0%,.7), 0 5px 15px hsla(0,0%,.1);
```

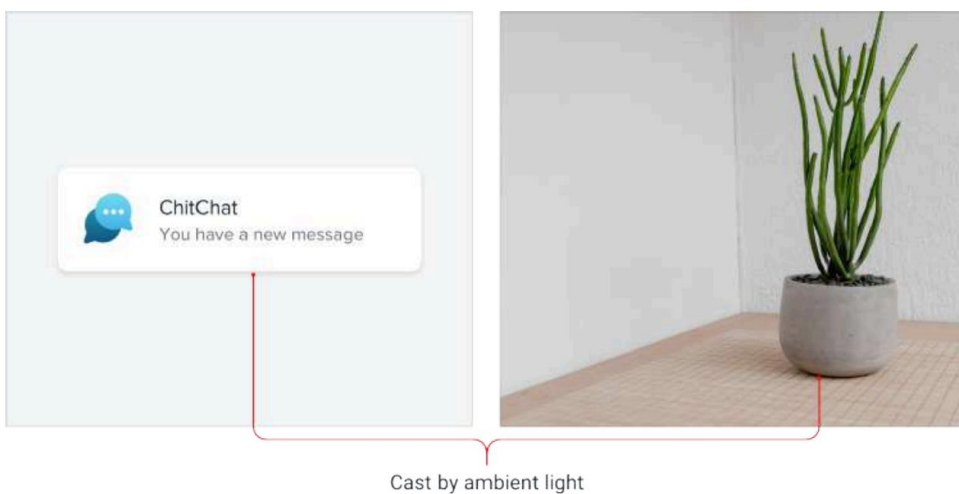
Existe um método para essa loucura, e na verdade é bem simples e faz muito sentido.

Quando você vê alguém combinando duas sombras, ele não está apenas experimentando aleatoriamente até que as coisas fiquem bonitas, ele está usando cada sombra para fazer um trabalho específico.

A primeira sombra é maior e mais suave, com um deslocamento vertical considerável e um grande raio de desfoque. Simula a sombra projetada atrás de um objeto por uma fonte de luz direta.

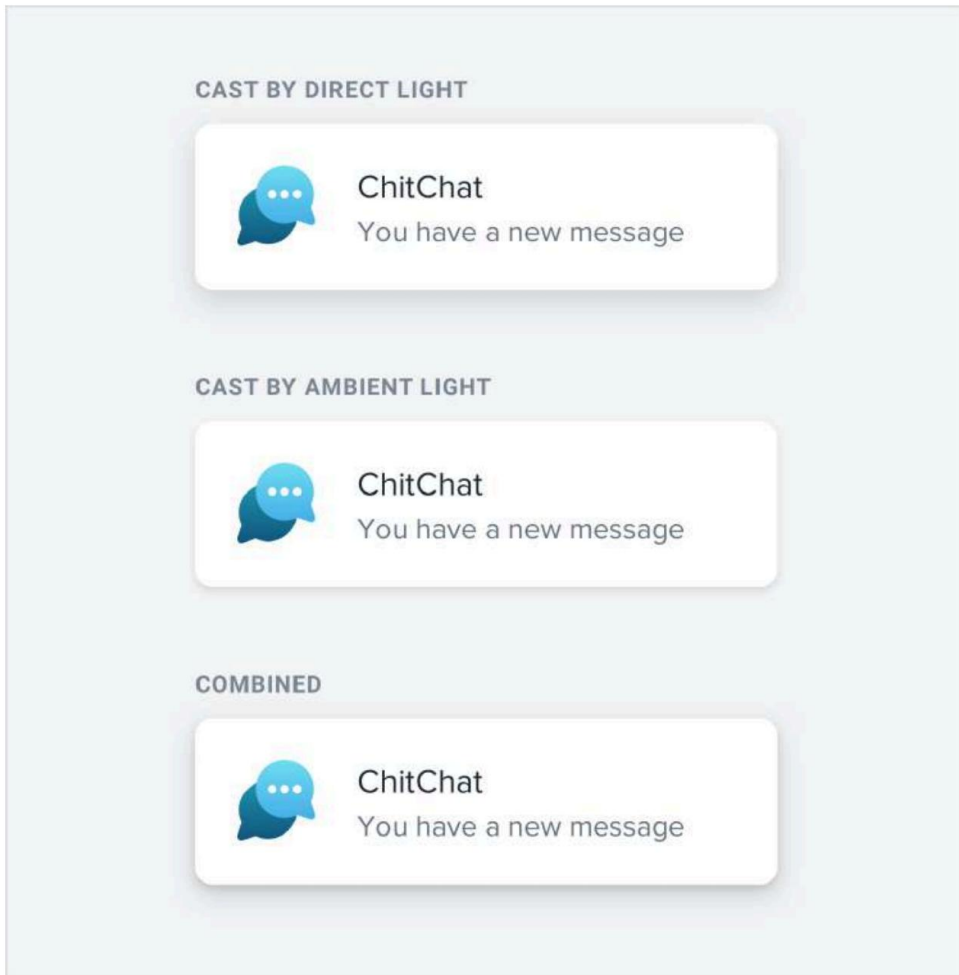


A segunda sombra é mais estreita e escura, com menos deslocamento vertical e um raio de desfoque menor. Ele simula a área sombreada *abaixo de* um objeto onde até mesmo a luz ambiente tem dificuldade de alcançar.



Usar duas sombras como essa oferece muito mais controle do que você obterá com uma única sombra - você pode manter a sombra maior agradável e sutil enquanto ainda

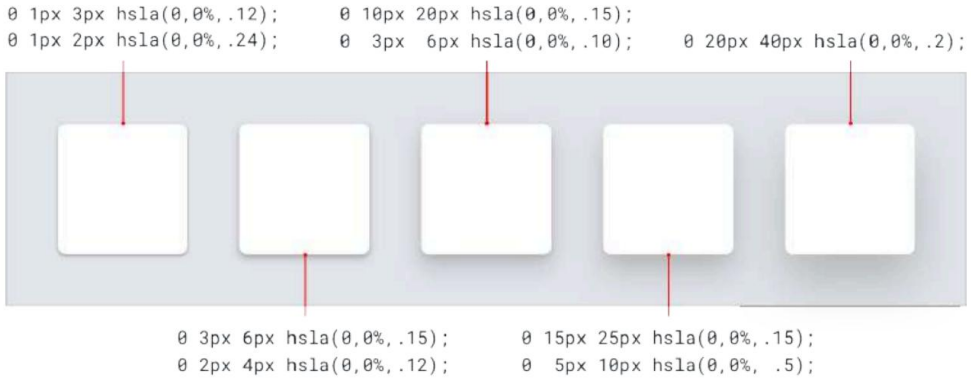
tornando a sombra mais próxima das bordas do elemento de forma bonita e definida.



Contabilização de elevação

À medida que um objeto se afasta de uma superfície, a pequena sombra escura criada pela falta de luz ambiente desaparece lentamente (*vá em frente, experimente com algo em sua mesa*).

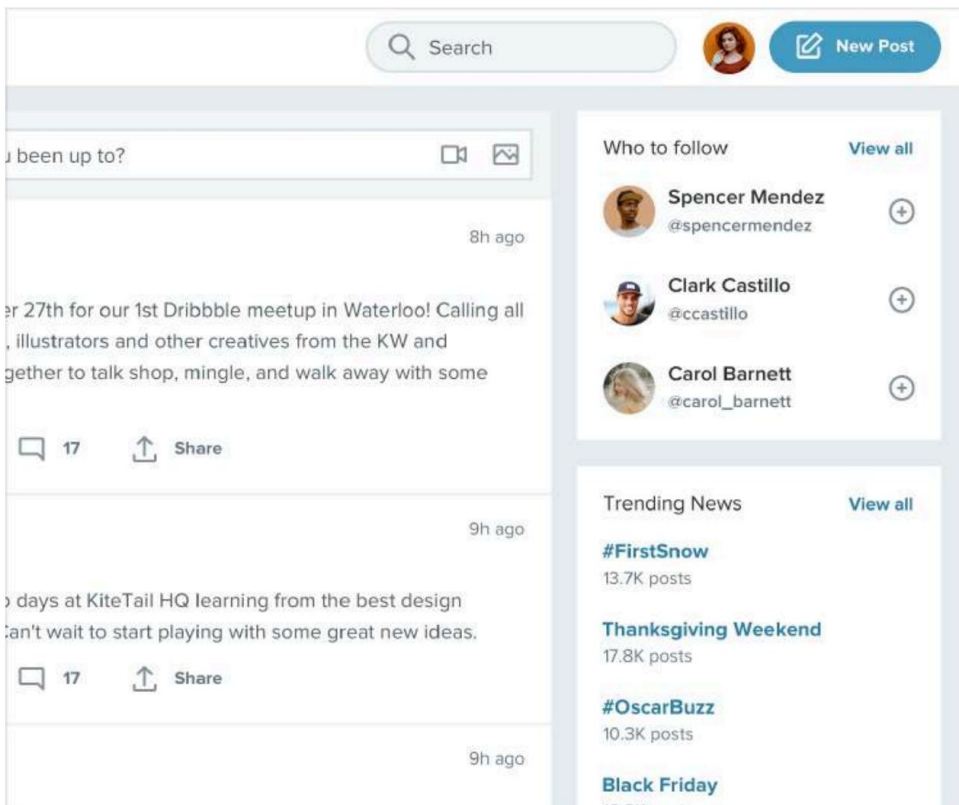
Portanto, se você for usar essa técnica de duas sombras em seus próprios projetos, certifique-se de tornar a sombra mais sutil para sombras que representam uma elevação mais elevada.



Deve ser bastante distinto na sua elevação mais baixa e quase (*ou completamente*) invisível na sua elevação mais alta.

Mesmo designs planos podem ter profundidade

Quando a maioria das pessoas fala sobre “design plano”, elas se referem a projetar sem sombras, gradientes ou quaisquer outros efeitos que tentem imitar como a luz interage com as coisas no mundo real.

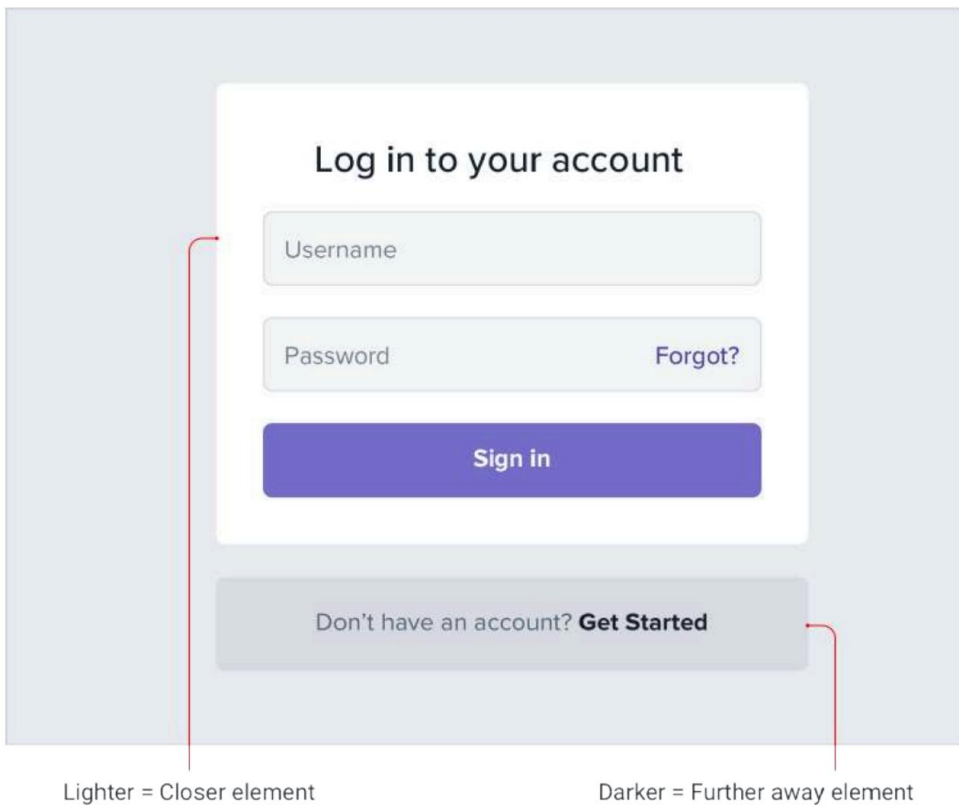


Mas os designs planos mais eficazes ainda transmitem profundidade, apenas fazem isso de uma maneira diferente.

Criando profundidade com cor

Em geral (*especialmente com tons da mesma cor*), os objetos mais claros parecem mais próximos de nós e os objetos mais escuros parecem mais distantes.

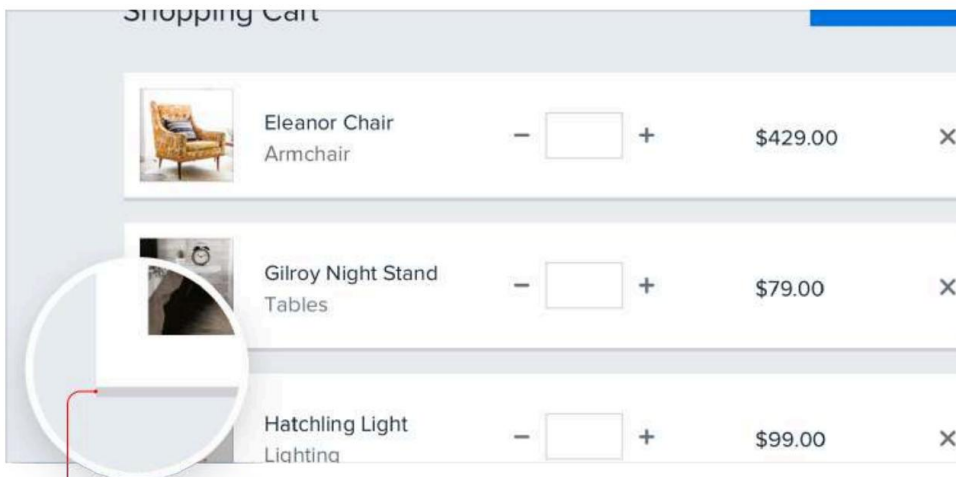
Torne um elemento mais claro que a cor de fundo para que pareça que está em relevo na página, ou mais escuro que a cor de fundo se quiser que pareça inserido como um poço:



Isso também se aplica a designs não planos – a cor é apenas mais uma ferramenta em seu cinto de ferramentas para transmitir distância.

Usando sombras sólidas

Outra maneira de comunicar profundidade em um design plano é usar linhas curtas e **verticais**.
compensar sombras sem nenhum raio de desfoque.



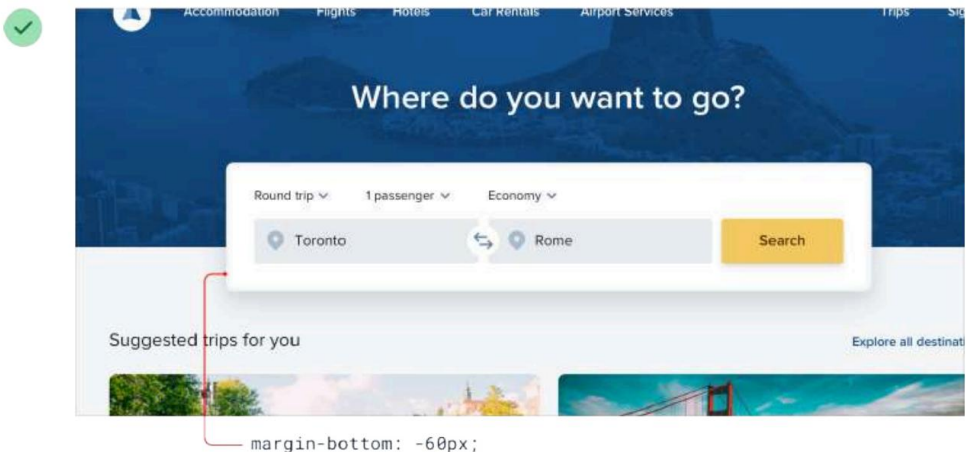
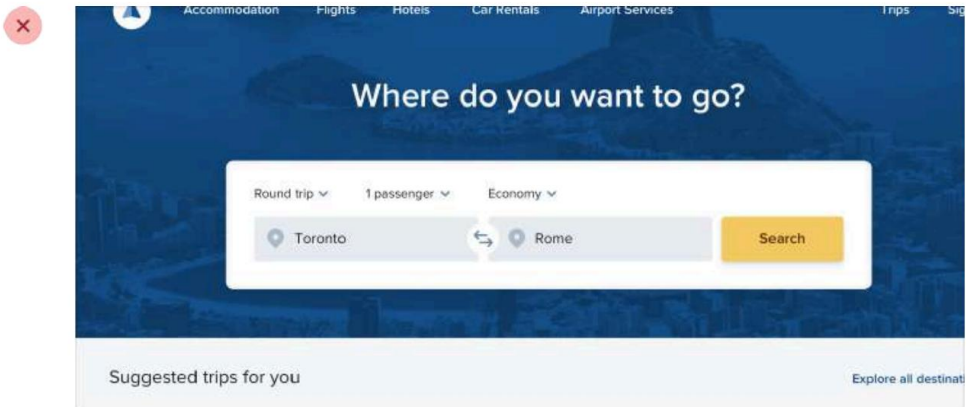
```
box-shadow: 0 3px 0 hsl(220, 7%, 83%);
```

É uma ótima maneira de fazer um cartão ou botão se destacar um pouco da página sem sacrificar a estética plana.

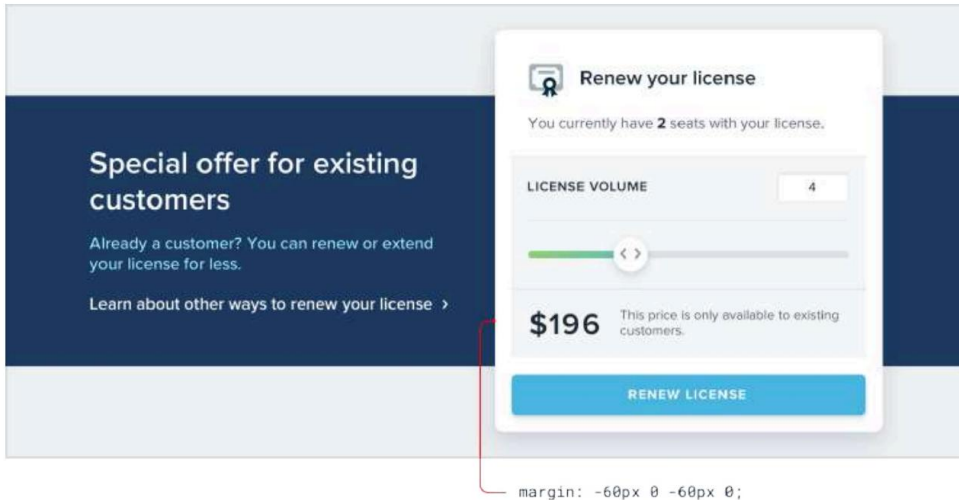
Sobreponha elementos para criar camadas

Uma das maneiras mais eficazes de criar profundidade é sobrepor diferentes elementos para fazer parecer que um design tem múltiplas *camadas*.

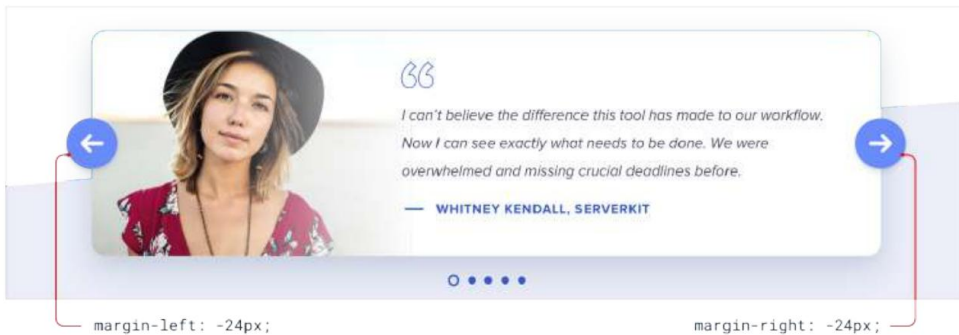
Por exemplo, em vez de conter um cartão inteiramente dentro de outro elemento, desloque-o para que cruze a transição entre dois fundos diferentes:



Você também pode tornar um elemento mais alto que seu pai, para que ele se sobreponha em ambos lados:



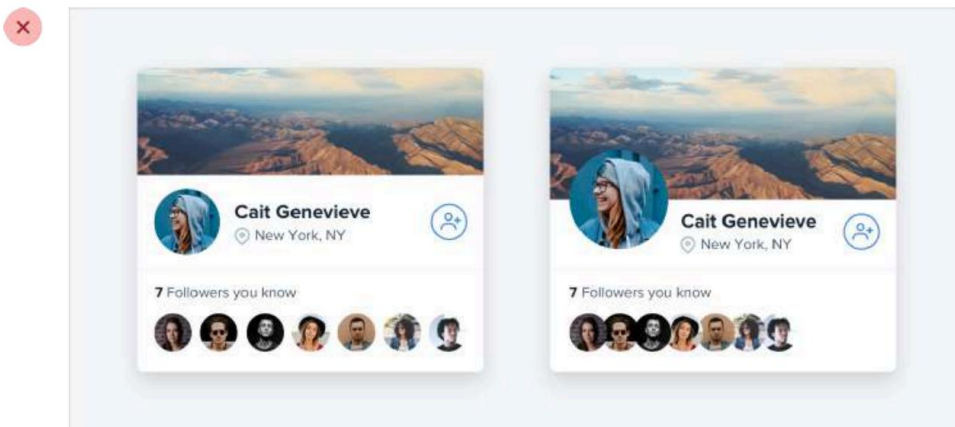
A sobreposição de elementos também pode adicionar profundidade a componentes menores, por exemplo, os controles deste carrossel:



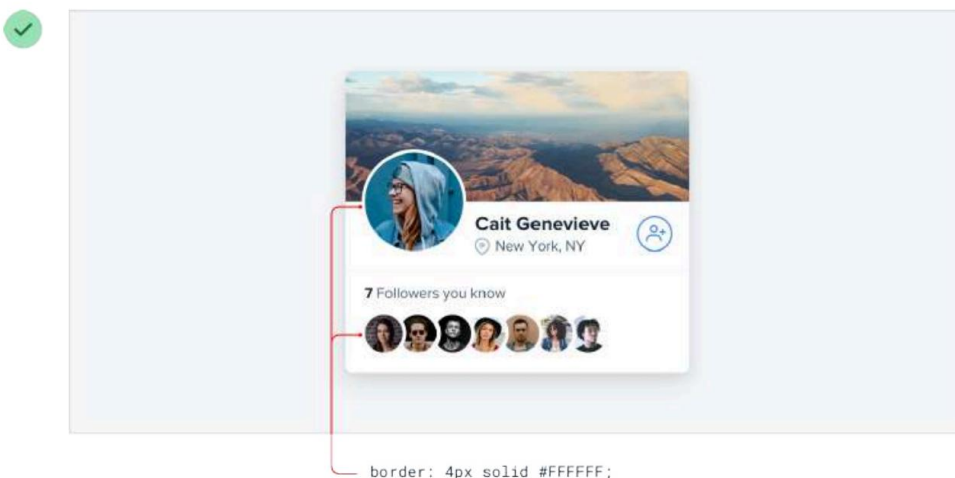
Imagens sobrepostas

Esta técnica também pode funcionar muito bem com imagens, mas sem

consideração, é fácil que imagens sobrepostas entrem em conflito.



Um truque simples para evitar isso é dar às imagens uma “borda invisível” – que corresponda à cor de fundo – para que haja sempre um pequeno espaço entre as imagens:



Você ainda criará a aparência de camadas, mas sem nenhum conflito feio.

Trabalhando com imagens

Utilize boas fotos

Fotos ruins arruinarão um design, mesmo que todo o resto pareça ótimo.



ENTIRE APARTMENT
Modern Studio in Central San Francisco

\$120 USD per night

★★★★★ 23



ENTIRE APARTMENT
Modern Studio in Central San Francisco

\$120 USD per night

★★★★★ 23

Se o seu design precisa de fotografia e você não é um fotógrafo talentoso, você tem duas opções:

1. **Contrate um fotógrafo profissional.**

Se precisar de fotos muito específicas para o seu projeto, confie a um profissional. Tirar ótimas fotos não envolve apenas usar uma câmera cara, mas também iluminação, composição, cor – habilidades que levam anos para serem desenvolvidas.

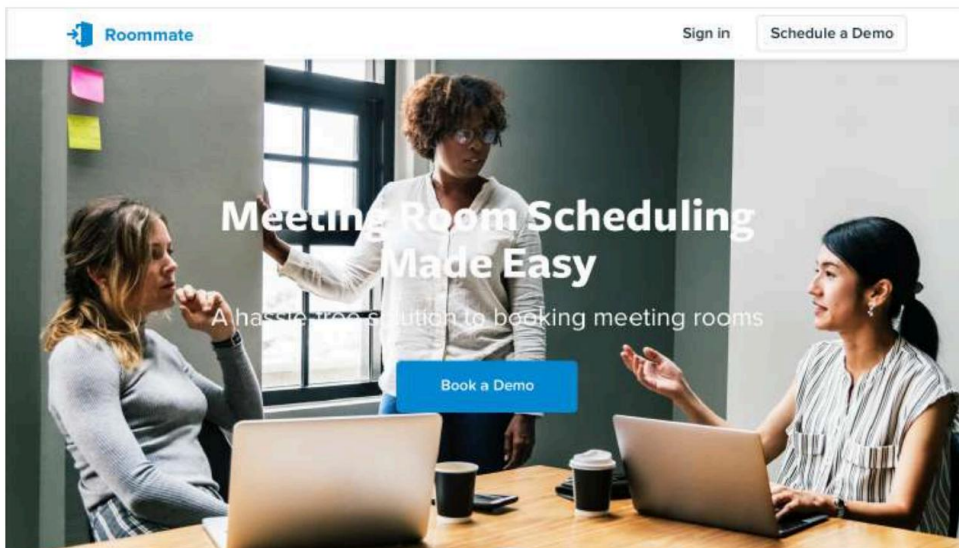
2. Use banco de imagens de alta qualidade.

Se suas necessidades forem mais genéricas, existem muitos recursos excelentes onde você pode comprar ótimas fotos de banco de imagens. Existem até sites como o [Unsplash](#) que oferecem belas fotografias gratuitamente.

Faça o que fizer, não crie usando imagens de espaço reservado e espere poder tirar algumas fotos com seu smartphone e trocá-las mais tarde. Isto nunca funciona.

O texto precisa de contraste consistente

Você já tentou colocar um título em uma grande imagem de herói, apenas para descobrir que, não importa a cor que você tentasse para o texto, ainda era difícil de ler?



Isso porque o problema não é o texto, é a imagem.

O problema com imagens de fundo

As fotos podem ser muito dinâmicas, com muitas áreas muito claras e muitas áreas muito escuras. O texto branco pode ficar ótimo nas áreas escuras, mas se perde nas áreas claras. O texto escuro fica ótimo nas áreas claras, mas se perde nas áreas escuras.



Too light

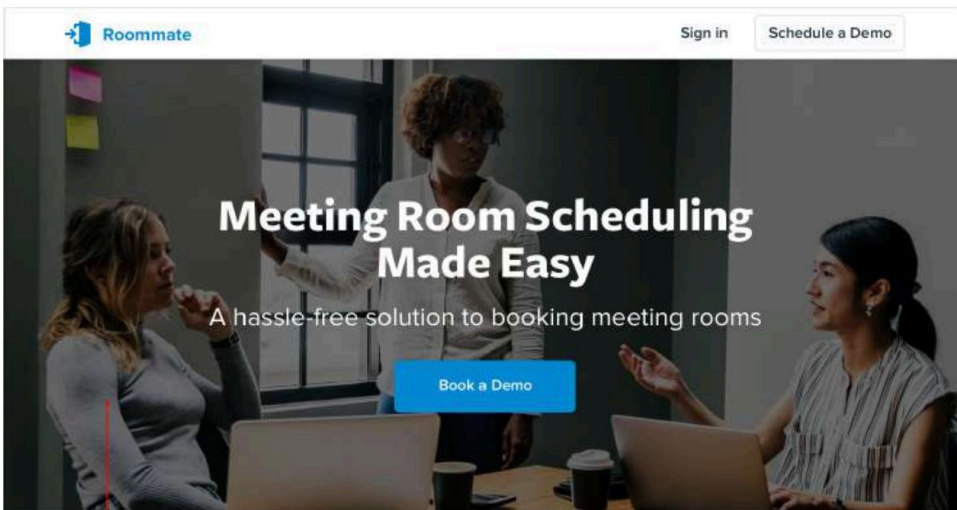


Too dark

Para resolver esse problema, é necessário **reduzir a dinâmica da imagem para tornar o contraste entre o texto e o fundo mais consistente.**

Adicionar uma sobreposição

Uma maneira de aumentar o contraste geral do texto é adicionar uma sobreposição semitransparente à imagem de fundo.



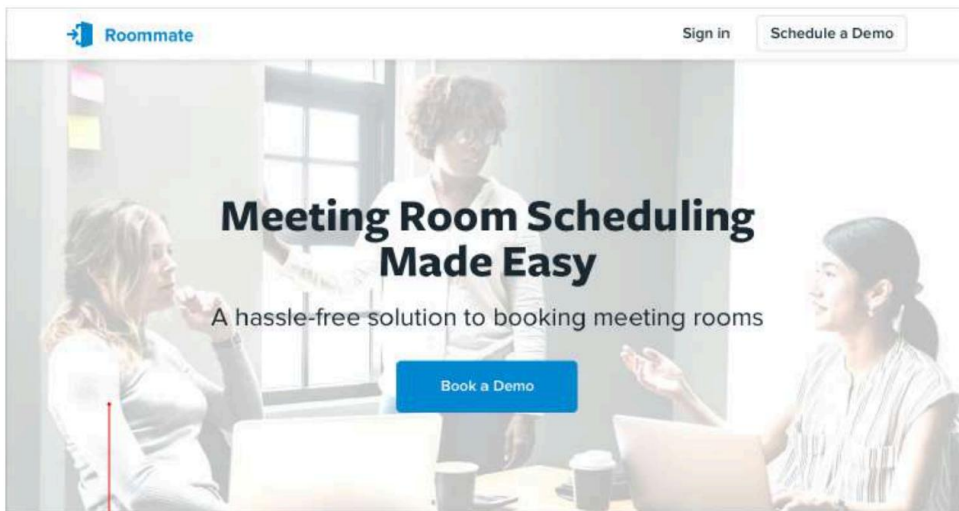
```
background-color: hsla(0, 0%, 0%, .55);
```

Uma sobreposição preta suavizará as áreas claras e ajudará o texto claro a se destacar, enquanto uma sobreposição branca iluminará as áreas escuras e ajudará o texto escuro a se destacar. fora.

Diminua o contraste da imagem

Um dos compromissos que você faz ao usar uma sobreposição é clarear ou escurecer *toda* a imagem, não apenas as áreas problemáticas.

Se quiser mais controle, outra solução é diminuir o contraste da própria imagem:



Brightness: +40%

Contrast: -70%

Reduzir o contraste alterará a aparência geral da imagem, portanto, ajuste o brilho para compensar.

Colorir a imagem

Outra forma de ajudar o texto a se destacar em uma imagem é colori-la com uma única cor.

Alguns softwares de edição de fotos incluem isso como um recurso de primeira classe, mas se o seu não incluir, você pode criar esse efeito em três etapas:

1. **Reduza o contraste da imagem** para equilibrar um pouco as coisas.
2. **Remova a saturação da imagem** para remover qualquer cor existente.
3. **Adicione um preenchimento sólido**, usando o modo de mesclagem "multiplicar".



Color: #035581

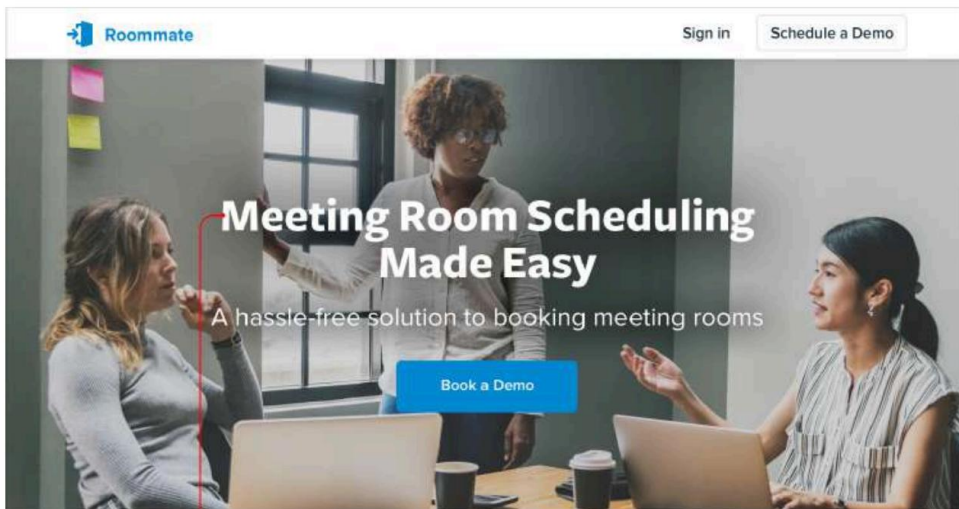
Blending mode: Multiply

Essa também pode ser uma ótima maneira de fazer com que uma imagem de fundo combine melhor com as cores existentes da sua marca.

Adicione uma sombra de texto

Se você quiser preservar um pouco mais a dinâmica de uma imagem de fundo, uma sombra de texto pode ser uma ótima maneira de aumentar o contraste apenas onde for necessário. maioria.

Você deseja que pareça mais um brilho sutil do que uma sombra real, então use um raio de desfoque grande e não adicione nenhum tipo de deslocamento.



```
text-shadow: 0 0 50px hsla(0, 0%, 0%, .4);
```

Ainda é uma boa ideia reduzir o contraste geral da imagem, mas combinar isso com uma sombra de texto significa que você pode reduzi-lo um pouco menos.

Tudo tem um tamanho pretendido

Todo mundo sabe que dimensionar imagens bitmap para um tamanho maior que o original é uma má ideia – elas imediatamente ficam “confusas” e perdem a definição.

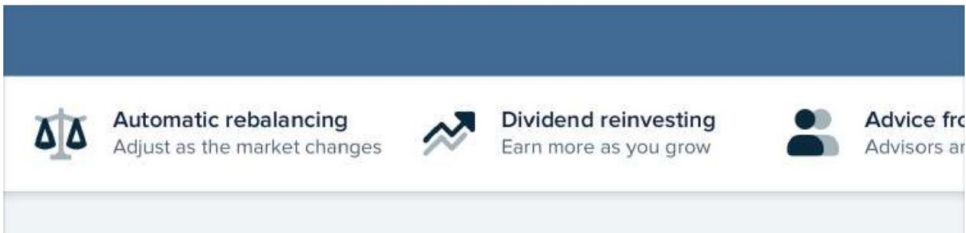


Mas essa não é a única maneira de você errar no dimensionamento, mesmo quando você pensa que está jogando pelo seguro.

Não aumente os ícones

Se você estiver projetando algo que possa usar alguns ícones grandes (*como talvez a seção “recursos” de uma página de destino*), você pode instintivamente pegar seu conjunto de ícones SVG favorito e aumentar o tamanho até que eles atendam às suas necessidades.

Afinal, são imagens vetoriais, então a qualidade não vai ser prejudicada se você aumentar o tamanho, certo?



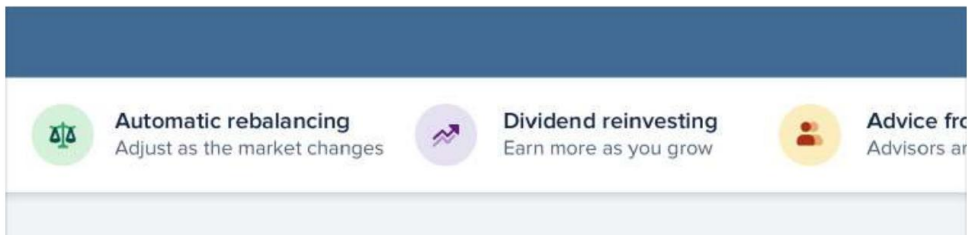
Embora seja verdade que as imagens vetoriais não perdem qualidade quando você aumenta seu tamanho, os ícones desenhados em 16–24px nunca parecerão muito profissionais quando você os amplia para 3x ou 4x o tamanho pretendido. Eles carecem de detalhes e sempre parecem desproporcionalmente “grossos”.



Se tudo o que você tem são ícones pequenos, tente colocá-los dentro de outra forma e dar à forma uma cor de fundo:



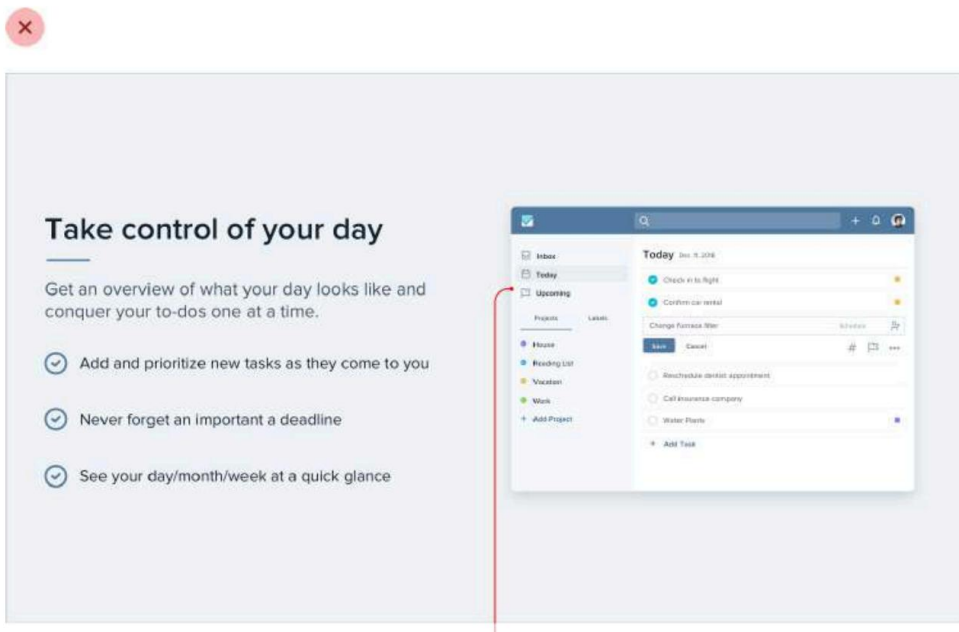
Isso permite manter o ícone real mais próximo do tamanho pretendido, enquanto ainda preenche o espaço maior.



Não reduza as capturas de tela

Digamos que você queira incluir uma captura de tela do seu aplicativo nos mesmos recursos página.

Se você tirar uma captura de tela em tamanho real e reduzi-la em 70% para ajustá-la, você acabará com uma imagem que tenta juntar muitos detalhes em poucos detalhes. espaço.

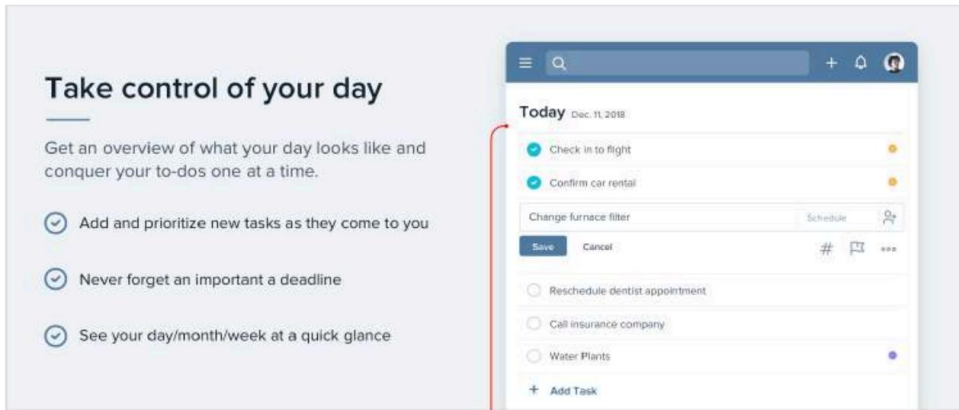


Details are distorted and hard to read

A fonte de 16px em seu aplicativo se torna uma fonte de 4px em sua captura de tela, e os visitantes ficarão semicerrados com os olhos a cinco centímetros da tela, lutando para entender o que todo aquele texto diz.

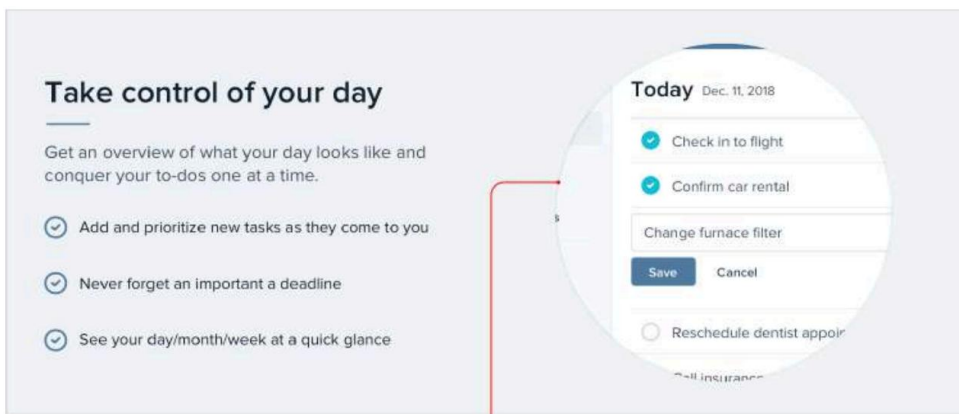
Se você quiser incluir uma captura de tela detalhada em seu design, faça a captura de tela em um tamanho de tela menor (*como talvez o layout do seu tablet*) e salve um

muito espaço para isso, então você não precisa reduzi-lo tanto:



Screenshot of smaller device layout

Ou considere fazer apenas uma captura de tela parcial, para poder exibi-la em menos espaço sem precisar reduzi-la:



Screenshot of specific area

Se você realmente precisa ajustar uma captura de tela de todo o aplicativo em um espaço apertado, tente desenhar uma versão simplificada da IU com os detalhes removidos e o texto pequeno substituído por linhas simples:

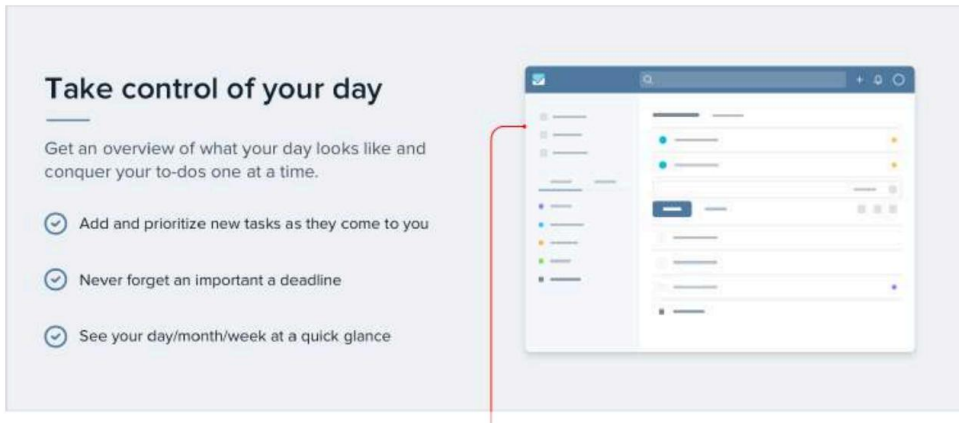


Illustration of simplified UI

Ele ainda comunicará o design geral sem tentar os visitantes a experimentar e descubra todos os detalhes.

Não reduza os ícones também

Assim como os ícones desenhados para serem usados em 16px parecem grossos quando você os amplia, os ícones destinados a serem usados em tamanhos maiores parecem instáveis e confusos quando você os amplia, reduzi-los.

O exemplo mais extremo disso são os favicons, aqueles pequenos ícones que você vê ao lado do título da página em uma guia do navegador.

Se você tentar reduzir um logotipo desenhado em 128px até o tamanho do favicon, tudo se transformará em

mingau enquanto o navegador tenta ao máximo renderizar todos esses detalhes em minúsculos 16px quadrado:



Original Icon



Icon Shrunken

Uma abordagem melhor é redesenhar uma versão super simplificada do logotipo no tamanho desejado, para que você controle os compromissos em vez de deixá-los por conta do navegador:



Original Icon



Simplified icon



Simplified icon shrunk

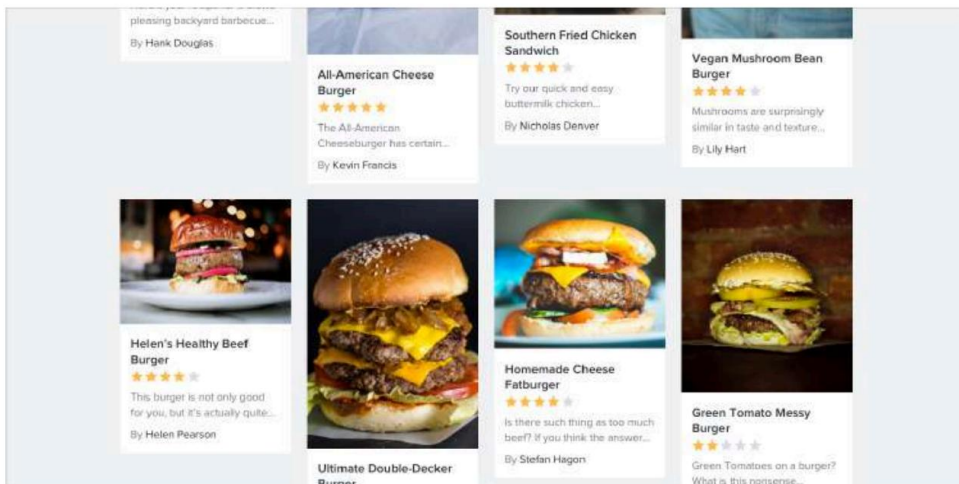
Cuidado com o conteúdo enviado pelo usuário

Quando você depende de imagens enviadas por usuários, você não pode se dar ao luxo de ajustar o contraste, ajustar cuidadosamente as cores ou recortar a imagem perfeita. quadro.

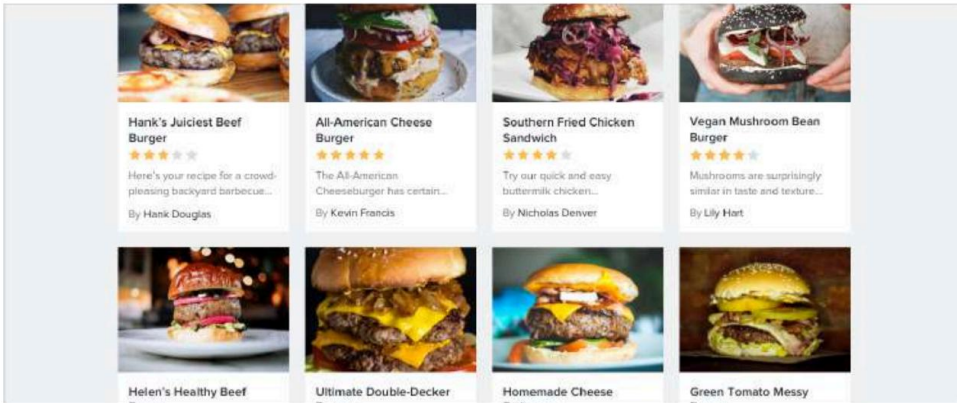
Embora você sempre esteja à mercê dos usuários até certo ponto, há *algumas* coisas que você pode fazer para garantir que o conteúdo deles não prejudique completamente o seu design.

Controle a forma e o tamanho

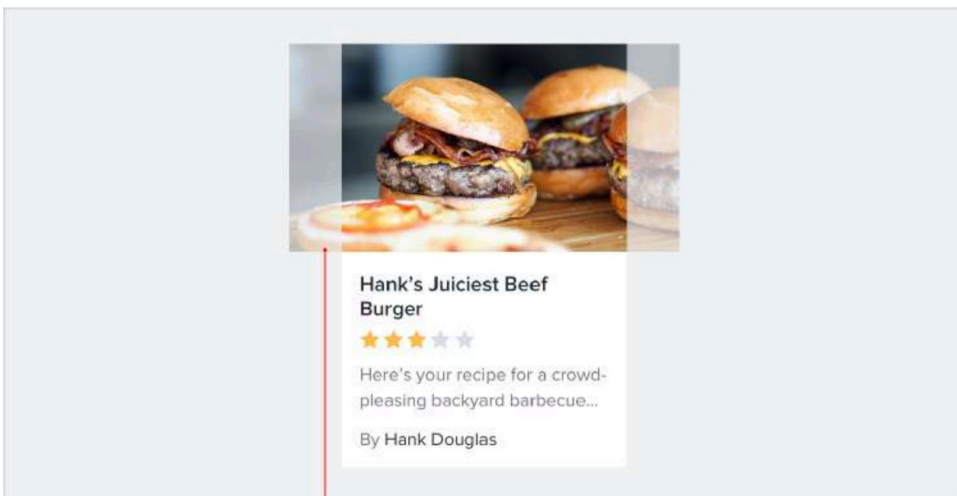
Exibir imagens enviadas pelo usuário em sua proporção intrínseca pode realmente confundir um layout, especialmente se houver muitas imagens na tela ao mesmo tempo. uma vez.



Em vez de permitir que os usuários causem estragos na estrutura da sua página, centralize suas imagens em contêineres fixos, cortando tudo o que não couber.



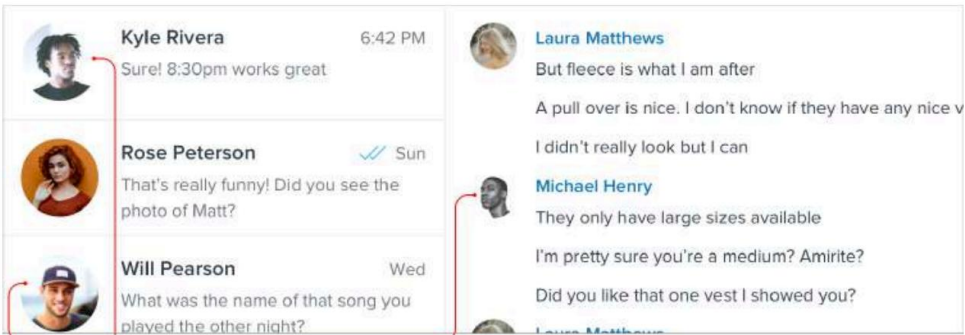
Isso é realmente fácil de fazer com CSS hoje em dia, tornando a imagem uma imagem de fundo e definindo a propriedade `background-size` como `cover`.



```
background-size: cover;
```

Evitar sangramento de fundo

Quando um usuário fornece uma imagem com uma cor de plano de fundo semelhante ao plano de fundo da sua IU, a imagem e o plano de fundo podem se misturar, fazendo com que a imagem perca sua forma.



Poor Contrast

Em vez de tentar resolver isso com uma borda, tente usar uma caixa interna sutil sombra:



border: 2px solid hsl(212, 12%, 72%);



border: 2px solid hsl(212, 12%, 72%);

As bordas geralmente colidem com as cores da imagem, enquanto a maioria das pessoas mal percebe que a sombra está ali.

Se você não gosta da aparência levemente "inserida" obtida ao usar uma sombra de caixa, uma borda interna semitransparente também funciona muito bem.



```
box-shadow: inset 0 0 0 1px hsla(0,0%,0%,.1);
```


Toques finais

Turbine os padrões

Você nem sempre precisa adicionar novos elementos a um design para adicionar brilho – há muitas maneiras de animar uma página “sobrecarregando” o que já está lá.

Por exemplo, se o seu design inclui uma lista com marcadores, tente substituir os marcadores por ícones:



Everything you need in one place

- Create your own online presence
- Manage all of your products and inventory
- Effortlessly complete order fulfillment



Everything you need in one place

- ✓ Create your own online presence
- ✓ Manage all of your products and inventory
- ✓ Effortlessly complete order fulfillment

Marcas de seleção e setas são ótimas opções genéricas para muitas situações, mas você também pode usar algo mais específico para o seu conteúdo, como um ícone de cadeado para obter uma lista de recursos relacionados à segurança:



Protecting your customers and income

- Machine learning monitors suspicious transactions
- No fee when your customer disputes a payment



Protecting your customers and income

- 🔒 Machine learning monitors suspicious transactions
- 🔒 No fee when your customer disputes a payment

Da mesma forma, se você estiver trabalhando em um depoimento, tente “promover” as citações em elementos visuais, aumentando o tamanho e alterando a cor:



“This app does for me in seconds what used to be a full day of work. Now I can spend more time meeting with my customers and focus on my sales.”

— Daniel Bowen, Founder of Bowen Group



“*This app does for me in seconds what used to be a full day of work. Now I can spend more time meeting with my customers and focus on my sales.***”**

— Daniel Bowen, Founder of Bowen Group

Os links são outro ótimo candidato para um estilo especial. Você pode fazer algo tão simples como alterar a cor e a espessura da fonte, ou algo tão sofisticado quanto um sublinhado personalizado grosso e colorido que se sobrepõe parcialmente ao texto:



Schedule a consultation

Visit our [locations page](#) to find the nearest distributor and schedule a consultation today!



Schedule a consultation

Visit our [locations page](#) to find the nearest distributor and schedule a consultation today!



Schedule a consultation

Visit our [locations page](#) to find the nearest distributor and schedule a consultation today!

Se você estiver trabalhando em um formulário, usar caixas de seleção e botões de opção personalizados é uma maneira fácil de adicionar um pouco de cor ao design:

The image displays two examples of a form question: "Do you own a business?".

The left example is marked with a red 'X' icon, indicating it is a bad design. It features a blue checked checkbox and three radio button options: "Service Business", "Merchandising Business", and "Manufacturing Business".

The right example is marked with a green checkmark icon, indicating it is a good design. It features a purple checked checkbox and three radio button options: "Service Business", "Merchandising Business", and "Manufacturing Business".

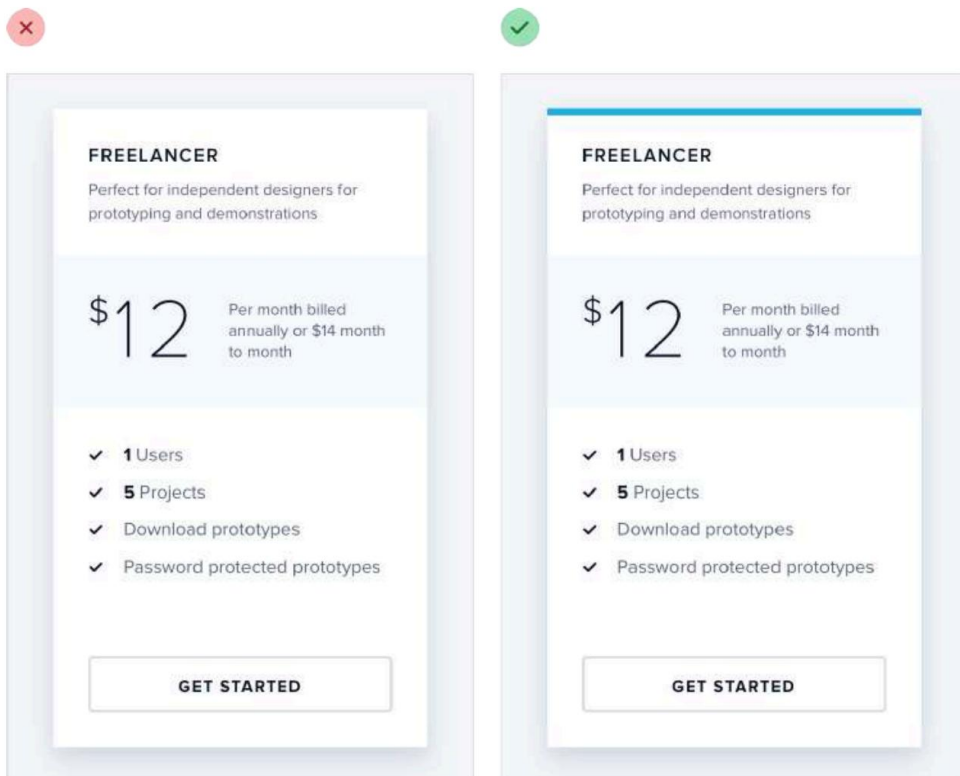
Apenas usar uma das cores de sua marca para os estados selecionados, em vez dos padrões do navegador, geralmente é suficiente para transformar algo enfadonho em sofisticado e bem projetado.

Adicione cor com bordas acentuadas

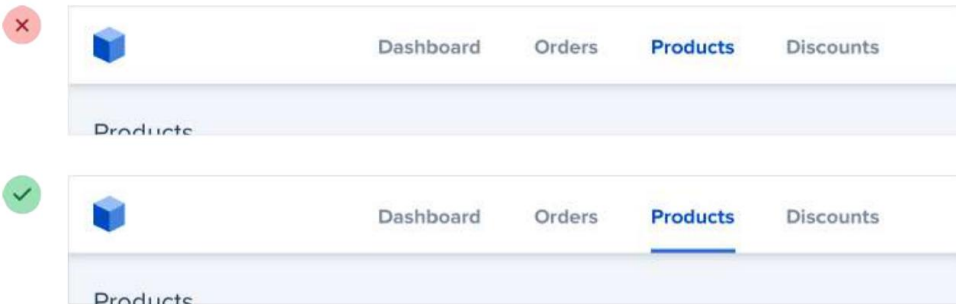
Se você não é um designer gráfico, como adicionar aquele toque visual à sua IU que outros designs obtêm com belas fotografias ou imagens coloridas? ilustrações?

Um truque simples que pode fazer uma grande diferença é adicionar bordas coloridas em partes da interface que, de outra forma, pareceriam um pouco insípidas.

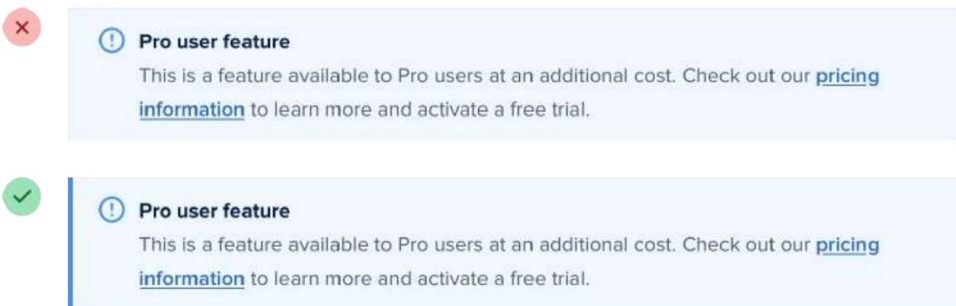
Por exemplo, na parte superior de um cartão:




...ou para destacar itens de navegação ativos:




...ou ao lado de uma mensagem de alerta:




...ou como um breve acento abaixo de um título:

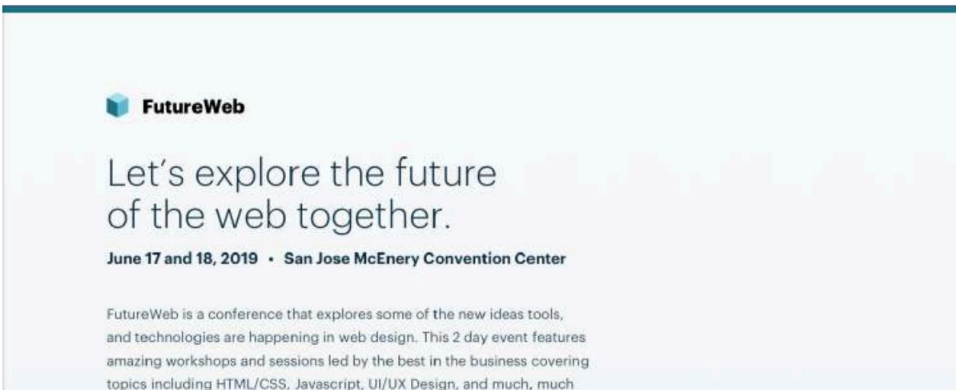
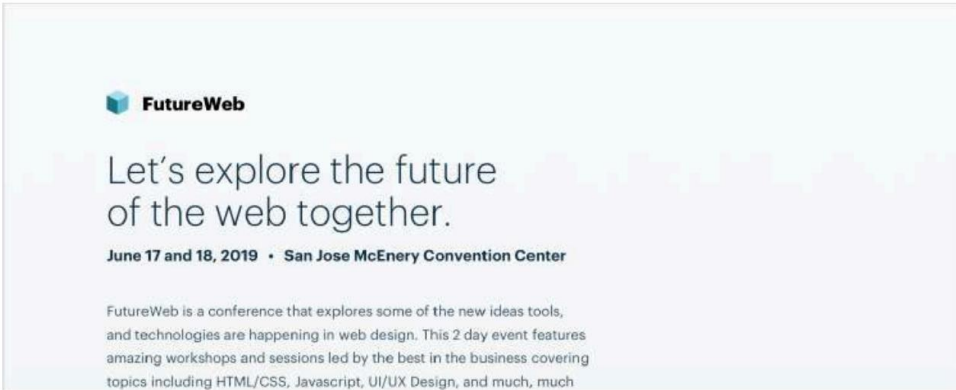
 Here to help every step of the way

Think of us as your very own help desk, with free, around-the-clock support. Contact us anytime, we're here to help 24 hours, 7 days a week.

 Here to help every step of the way

 Think of us as your very own help desk, with free, around-the-clock support. Contact us anytime, we're here to help 24 hours, 7 days a week.

...ou até mesmo na parte superior de todo o layout:



Não é necessário nenhum talento em design gráfico para adicionar um retângulo colorido à sua IU e isso pode ajudar muito a tornar algo mais “projetado”.

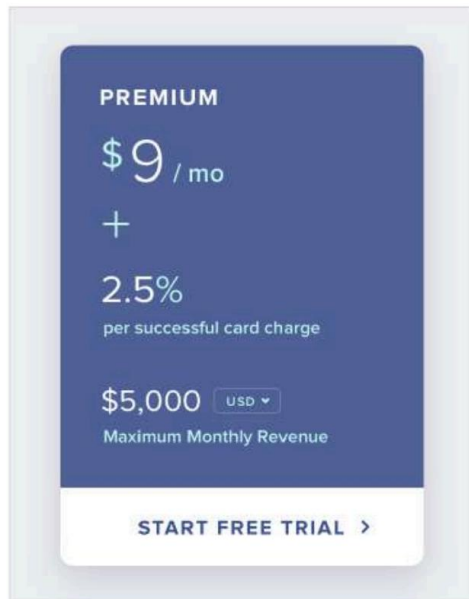
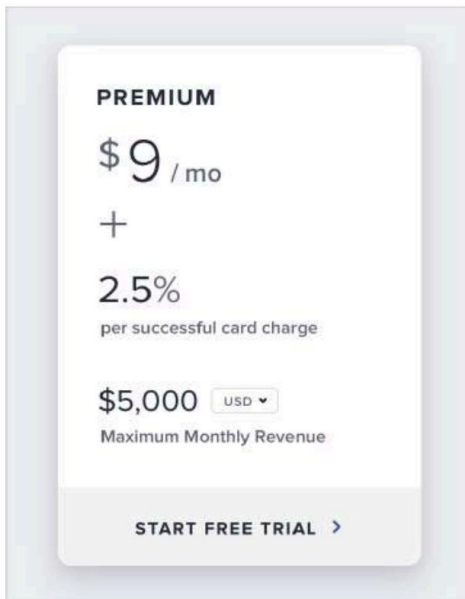
Decore seus fundos

Mesmo que você faça um ótimo trabalho com hierarquia, espaçamento e tipografia, às vezes um design ainda parecerá um pouco simples.

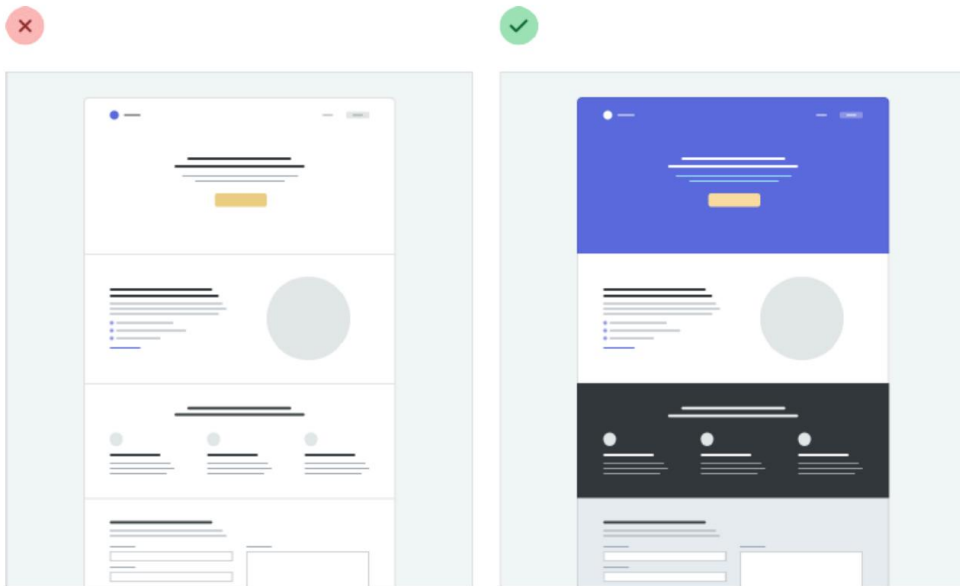
Uma ótima maneira de quebrar um pouco da monotonia sem alterar drasticamente o design é adicionar um pouco de emoção a alguns de seus planos de fundo.

Alterar a cor de fundo

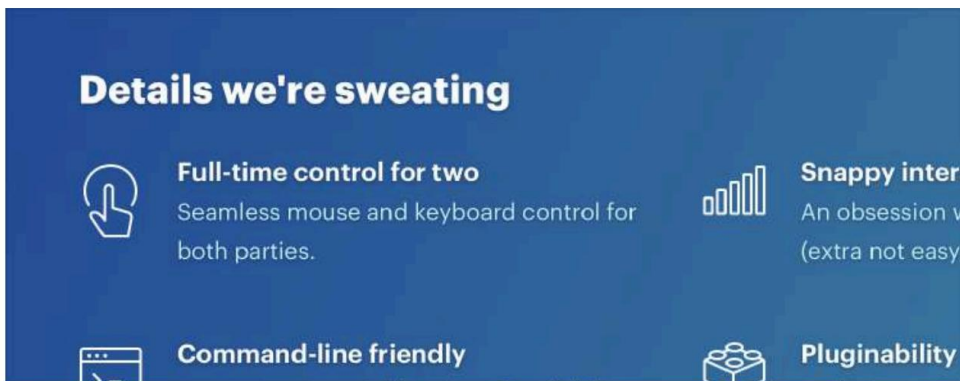
Uma maneira de adicionar um pouco de emoção a um plano de fundo é simplesmente mudar a cor.



Isso funciona muito bem para enfatizar um painel individual, bem como para adicionar alguma distinção entre seções inteiras da página.



Para um look mais energético, você pode até usar um leve degradê:



Para obter melhores resultados, use dois tons que não estejam separados por mais de 30°.

Use um padrão repetitivo

Outra abordagem é adicionar um padrão repetível sutil, como este de

Padrões de herói:



Você também não precisa repeti-lo necessariamente em todo o fundo - um padrão projetado para ser repetido ao longo de uma única borda também pode ficar ótimo.

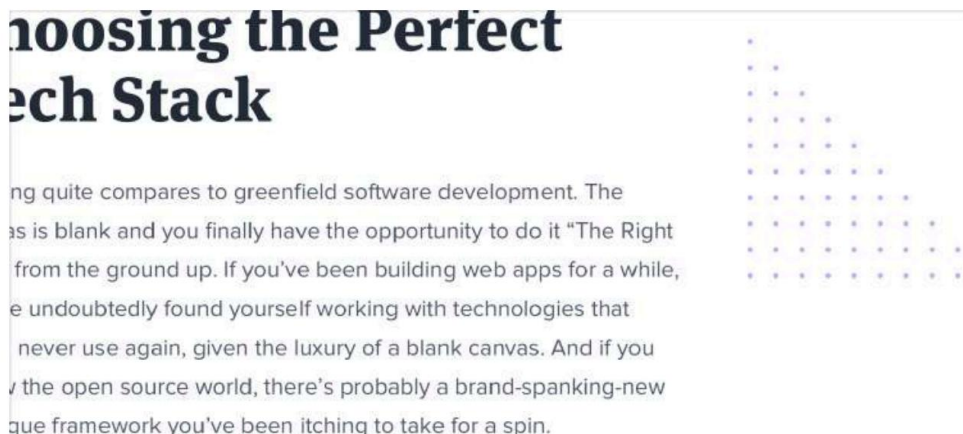


Mantenha o contraste entre o fundo e o padrão bem baixo para garantir a legibilidade.

Adicione uma forma ou ilustração simples

Em vez de decorar um fundo inteiro, você também pode tentar incluir um ou dois gráficos individuais em posições específicas.

Formas geométricas simples funcionam bem para isso:

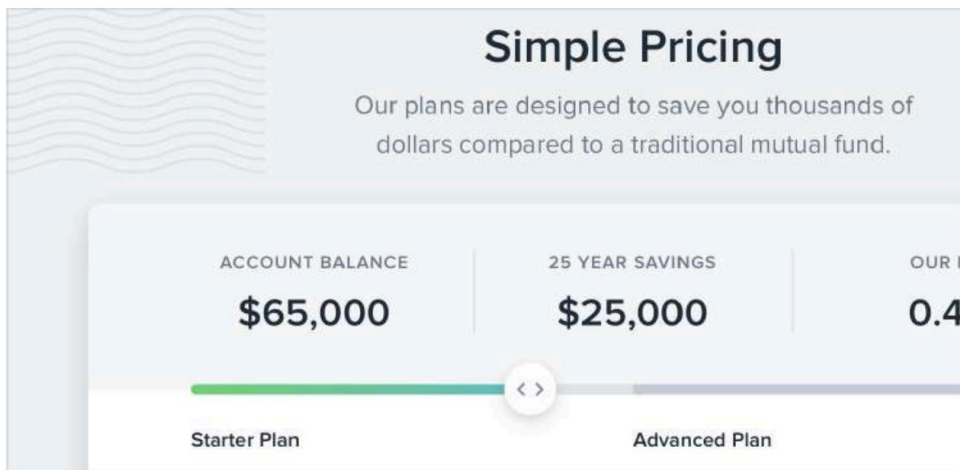


Choosing the Perfect Tech Stack

ng quite compares to greenfield software development. The
as is blank and you finally have the opportunity to do it "The Right
from the ground up. If you've been building web apps for a while,
e undoubtedly found yourself working with technologies that
never use again, given the luxury of a blank canvas. And if you
y the open source world, there's probably a brand-spanking-new
que framework you've been itching to take for a spin.

The graphic features a grid of blue dots on the right side, arranged in a pattern that tapers to the right, resembling a staircase or a series of connected points.

...assim como pequenos pedaços de um padrão repetível:



Simple Pricing

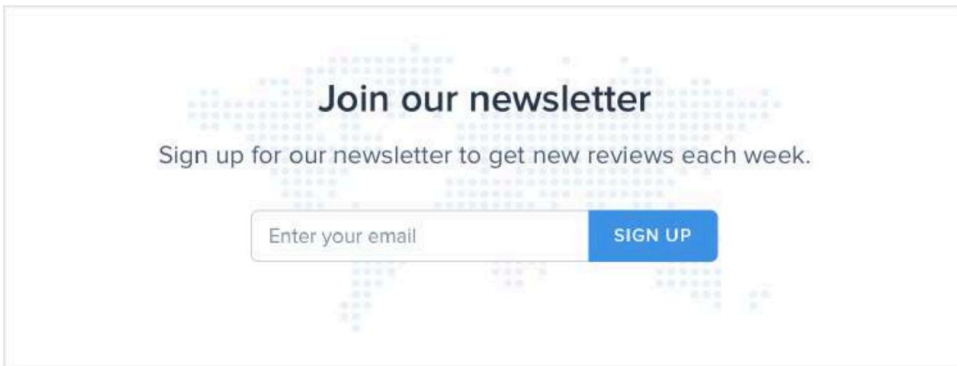
Our plans are designed to save you thousands of dollars compared to a traditional mutual fund.

ACCOUNT BALANCE	25 YEAR SAVINGS	OUR F
\$65,000	\$25,000	0.4'

Starter Plan Advanced Plan

The graphic includes a horizontal bar with a green-to-blue gradient and a central navigation button with left and right arrows.

Você pode até fazer algo mais complexo, como um mapa mundial simplificado:

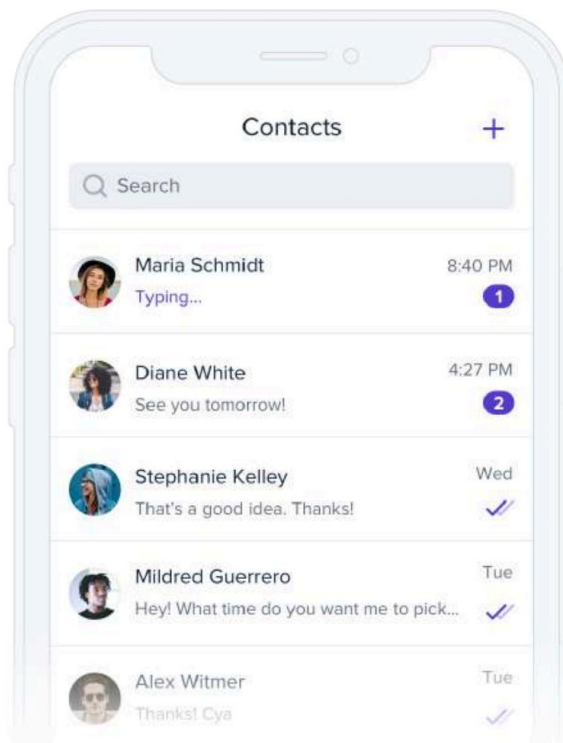


Assim como acontece com um padrão de fundo completo, é melhor manter o contraste baixo para que nada interfira no conteúdo.

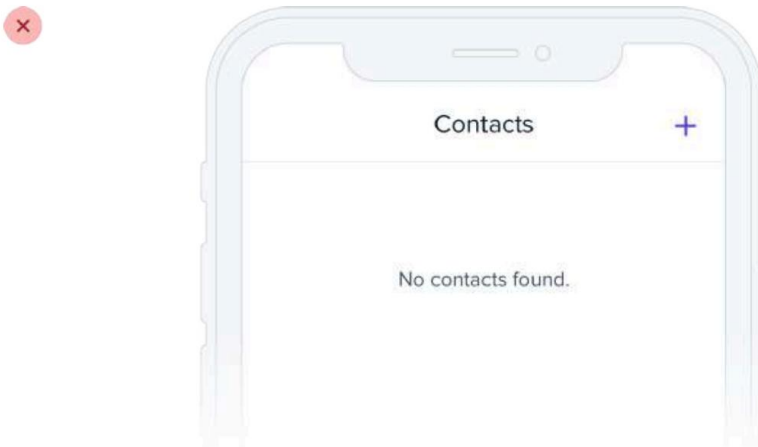
Não negligencie os estados vazios

Imagine que você está projetando um novo recurso para um aplicativo no qual está trabalhando.

Você gastou muito tempo criando dados de amostra realistas perfeitos, escolhendo nomes de usuário e avatares e montando um lindo e eletrizante tela.

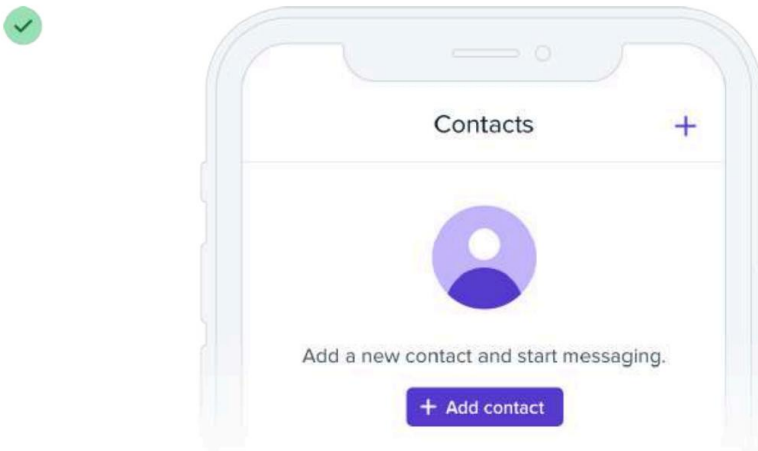


Você codifica tudo e implanta na produção. Mas quando um usuário entusiasmado clica no novo item na navegação, ele vê o seguinte:

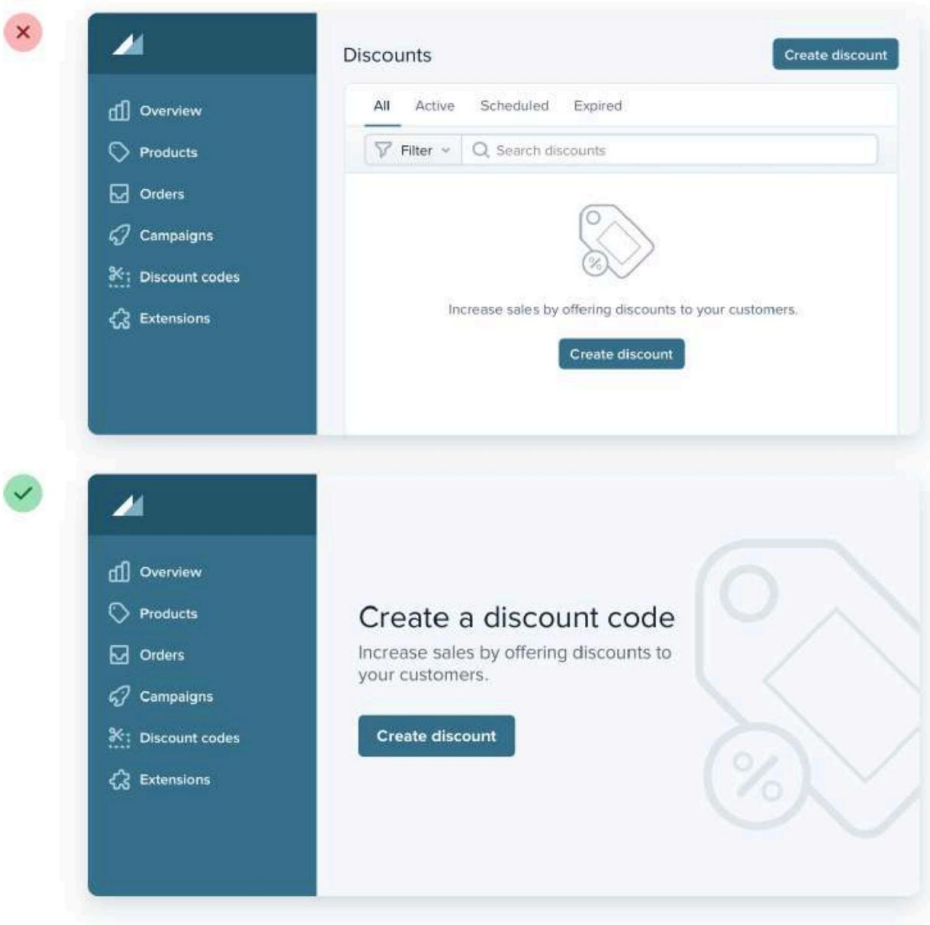


Se você estiver projetando algo que depende de conteúdo gerado pelo usuário, o estado vazio deve ser uma prioridade, e não uma reflexão tardia.

Experimente incorporar uma imagem ou ilustração para chamar a atenção do usuário e enfatizar a frase de chamariz para incentivá-lo a dar o próximo passo:



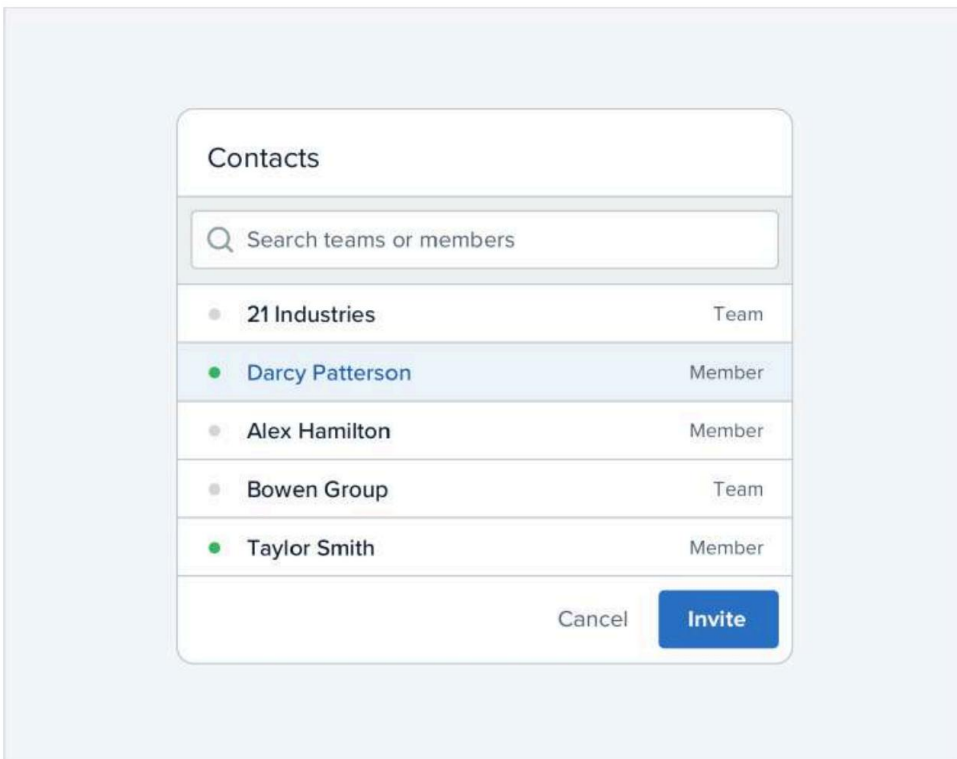
Se você estiver trabalhando em algo que tenha várias interfaces de usuário de suporte, como guias ou filtros, considere ocultar essas coisas completamente. Não faz sentido apresentar um monte de ações que não fazem nada até que o usuário tenha criado alguma conteúdo.



Os estados vazios são a primeira interação do usuário com um novo produto ou recurso. Use-os como uma oportunidade para ser interessante e excitante – não se contente com o que é simples e chato.

Use menos bordas

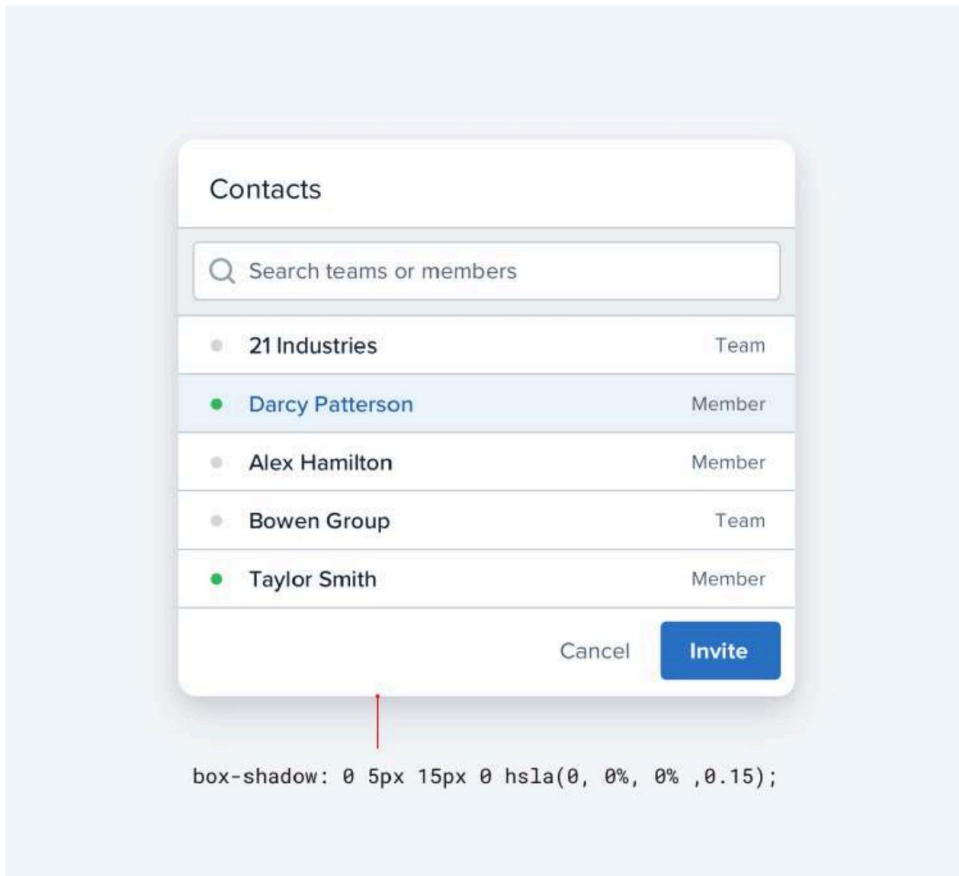
Quando você precisar criar uma separação entre dois elementos, tente resistir imediatamente a alcançar uma fronteira.



Embora as bordas sejam uma ótima maneira de distinguir dois elementos um do outro, elas não são a única maneira, e usar muitas delas pode fazer com que seu design pareça ocupado e desordenado.

Use uma sombra de caixa

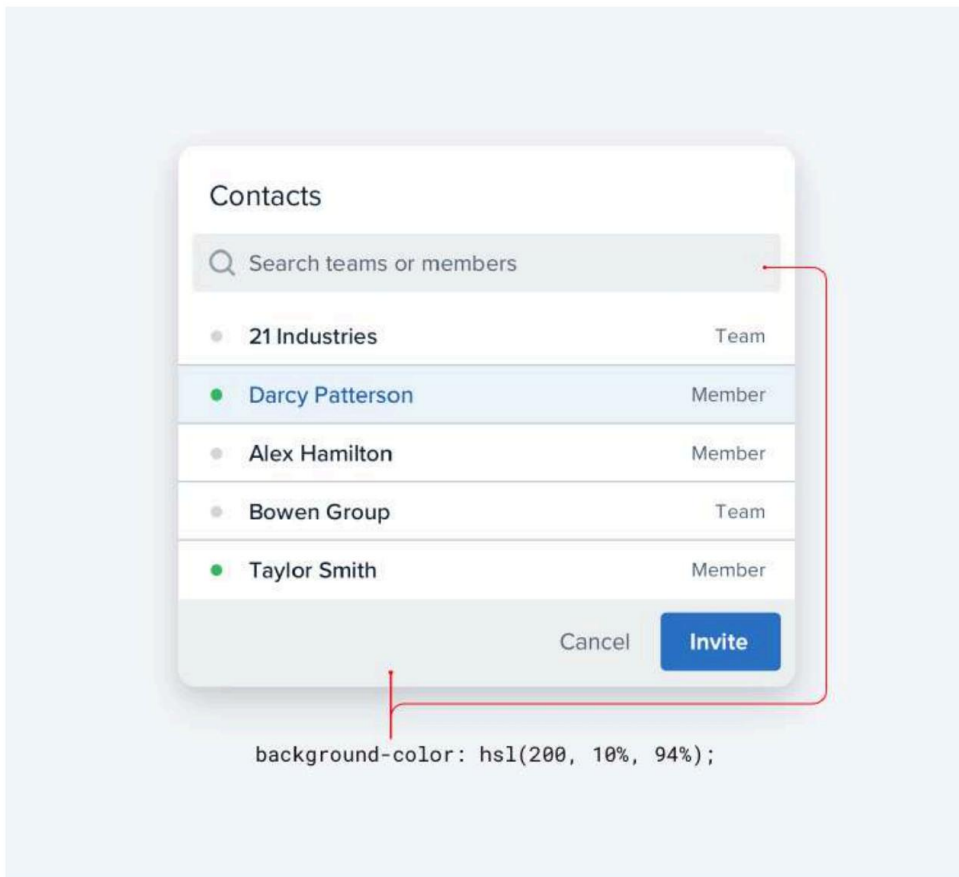
As sombras da caixa fazem um ótimo trabalho ao delinear um elemento como uma borda faria, mas podem ser mais sutis e atingir o mesmo objetivo sem distrair tanto.



Essa abordagem funciona melhor quando o elemento ao qual você está aplicando a sombra da caixa não é da mesma cor do plano de fundo.

Use duas cores de fundo diferentes

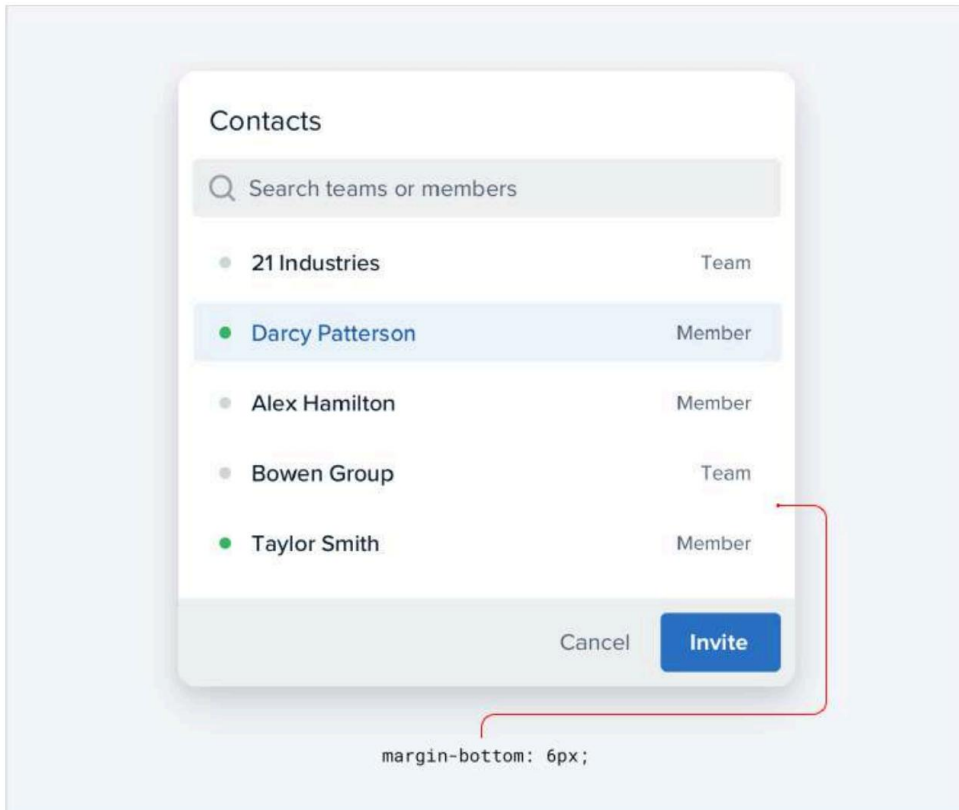
Dar aos elementos adjacentes cores de fundo ligeiramente diferentes geralmente é tudo o que você precisa para criar distinção entre eles.



Se você já estiver usando cores de fundo diferentes além de uma borda, tente remover a borda; você pode não precisar disso.

Adicione espaçamento extra

Qual a melhor maneira de criar separação entre elementos do que simplesmente aumentar a separação?

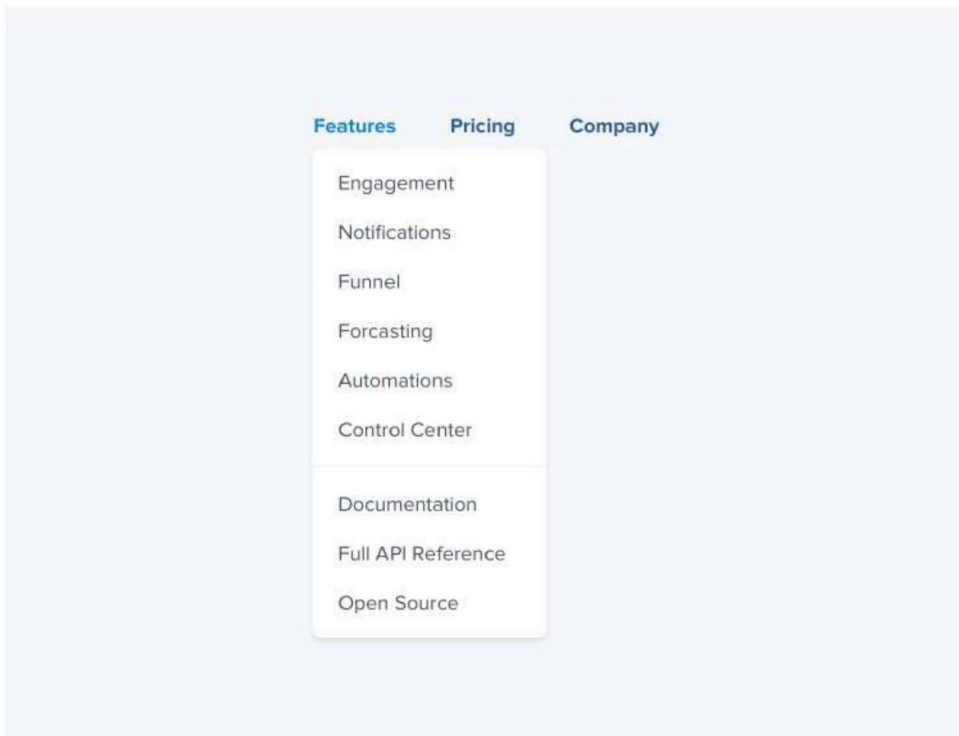


Espaçar ainda mais as coisas é uma ótima maneira de criar distinção entre grupos de elementos sem introduzir nenhuma nova IU.

Pense fora da caixa

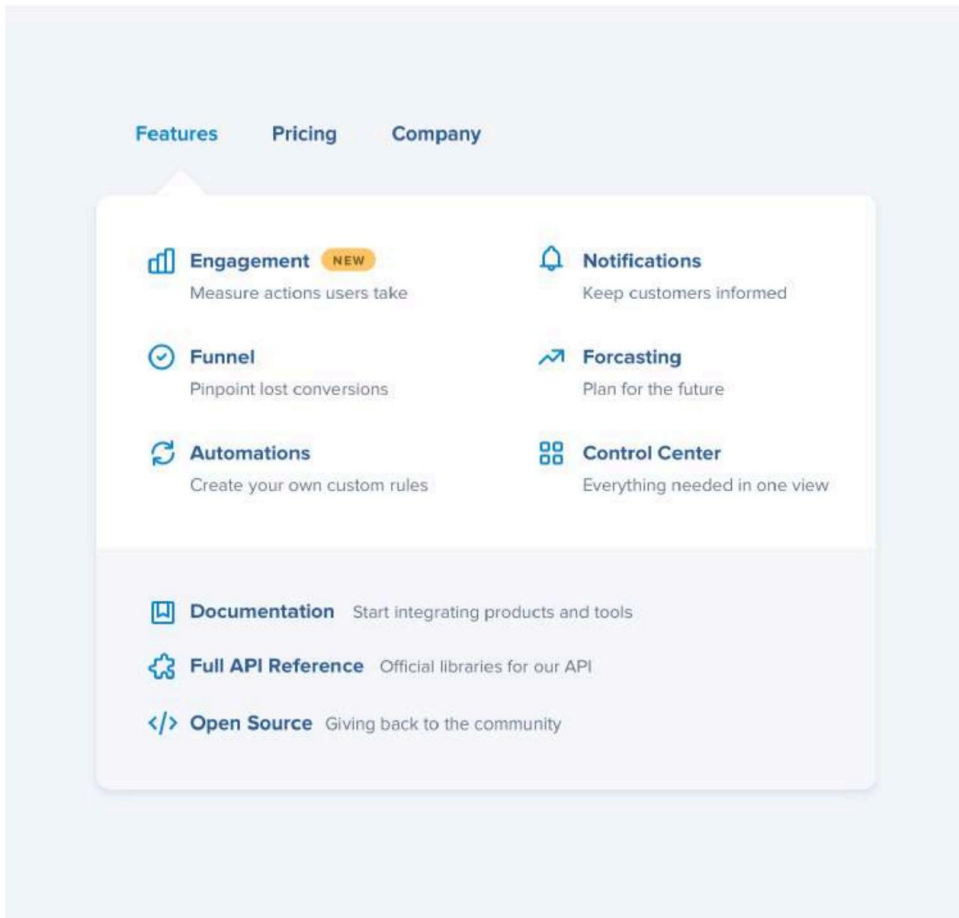
A maioria das pessoas tem muitas noções preconcebidas sobre a aparência de certos componentes. Mas só porque fomos condicionados a acreditar que só existe uma maneira de projetar um componente específico, não significa que seja verdade.

Por exemplo, imagine um menu suspenso. Você provavelmente está imaginando uma caixa branca com um pouco de sombra e uma lista de links empilhados dentro dela:



Mas quem disse que um menu suspenso precisa ser uma lista enfadonha de links? É apenas uma caixa flutuante na tela, você pode fazer o que quiser com ela.

Divida-o em seções, use várias colunas, adicione texto de apoio ou ícones coloridos – faça algo divertido com isso!



E não pare apenas nos menus suspensos; que tal algo como uma mesa?

Quando você imagina uma tabela, provavelmente pensa em colunas em que cada uma contém um dado específico:



NAME	ROLE	POLICY	POLICY TYPE	LOCATION	STATUS	
Molly Sanders	VP of Sales	\$20,000	All-inclusive Policy	Denver, CO	Approved	...
Michael Roberts	Advisory Board	\$5,000	Basic Policy	New York, NY	Approved	...
Devin Childs	Marketing Manager	\$5,000	Basic Policy	Chicago, IL	Awaiting Approval	...




Porém, as tabelas não *precisam* funcionar dessa maneira - se uma coluna não precisa ser classificável, não há motivo para você não poder combiná-la com uma coluna relacionada e introduzir alguma hierarquia interessante:



NAME	POLICY	LOCATION	STATUS	
Molly Sanders VP of Sales	\$20,000 All-inclusive Policy	Denver, CO	Approved	...
Michael Roberts Advisory Board	\$5,000 Basic Policy	New York, NY	Approved	...
Devin Childs Marketing Manager	\$5,000 Basic Policy	Chicago, IL	Awaiting Approval	...

O conteúdo da tabela também não precisa ser texto simples. Adicione imagens se fizer sentido ou introduza alguma cor para enriquecer os dados existentes:



NAME	POLICY	LOCATION	STATUS
 Molly Sanders VP of Sales	\$20,000 All-inclusive Policy	Denver, CO	Approved ...
 Michael Roberts Advisory Board	\$5,000 Basic Policy	New York, NY	Approved ...
 Devin Childs Marketing Manager	\$5,000 Basic Policy	Chicago, IL	Awaiting Approval ...

Que tal botões de opção? Não há nada mais chato do que uma pilha de etiquetas com pequenos círculos próximos a elas.

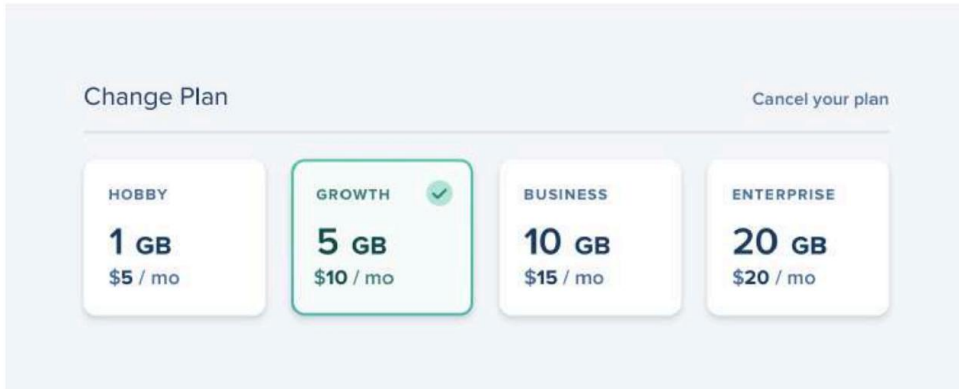


Change Plan

[Cancel your plan](#)

- Hobby - 1 GB (\$5/mo)
- Growth - 5 GB (\$10/mo)
- Business - 10 GB (\$15/mo)
- Enterprise - 20 GB (\$20/mo)

Se um conjunto de botões de opção for uma parte importante da UI que você está projetando, tente algo como cartões selecionáveis:



Não deixe que suas crenças existentes atrapalhem seus projetos — as restrições são poderosas, mas às vezes um pouco de liberdade é exatamente o que você precisa para levar uma interface ao próximo nível.

Subindo de nível

Subindo de nível

Esperamos que depois de ler este livro você se sinta muito mais confiante em sua capacidade de fazer algo parecer incrível, sem depender de um designer. Mas mesmo que tenhamos tentado o nosso melhor para incluir todas as boas ideias que poderíamos imaginar, sempre haverá mais para aprender.

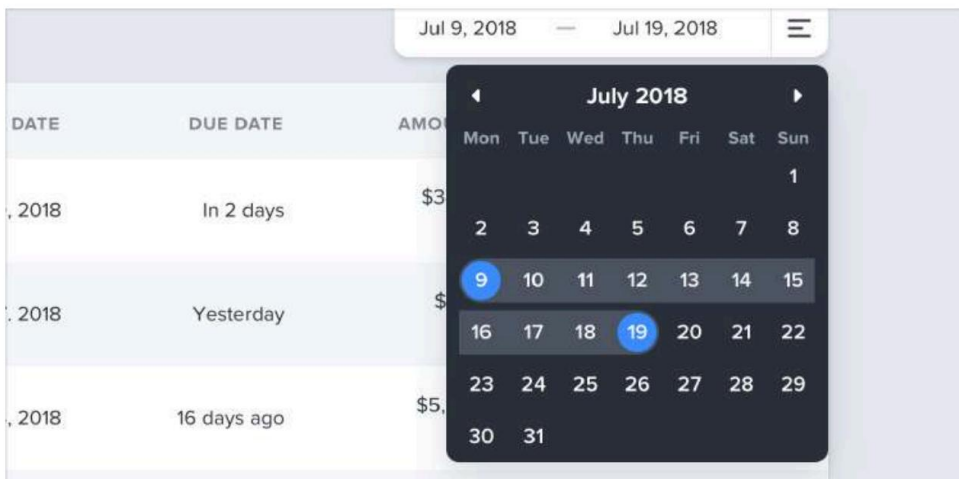
Aqui estão duas das melhores maneiras de continuar a aprimorar suas habilidades e adicionar novas ferramentas ao seu conjunto de ferramentas.

Procure decisões que você não teria tomado

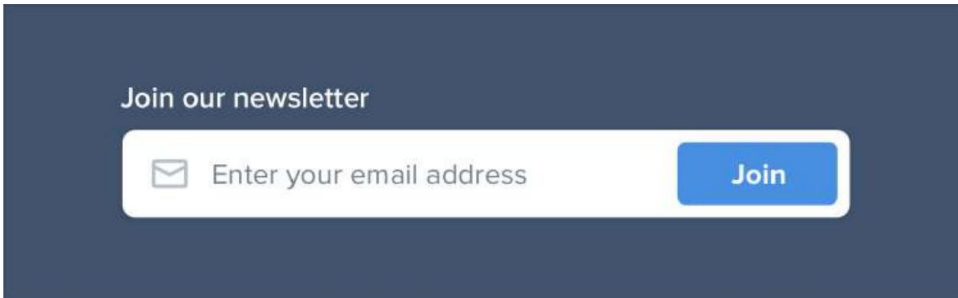
Sempre que você encontrar um design que realmente goste, pergunte-se:

“O designer fez alguma coisa aqui que eu nunca teria pensado em fazer?”

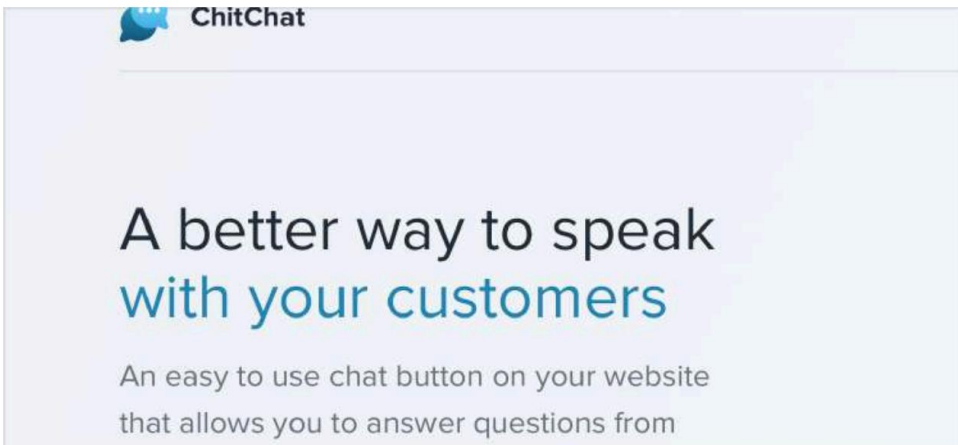
Talvez seja a maneira como eles inverteram a cor de fundo em um selecionador de data:



...ou a forma como posicionaram um botão dentro de uma entrada de texto em vez de no fora:



...ou algo tão simples como usar duas cores de fonte diferentes para um título:



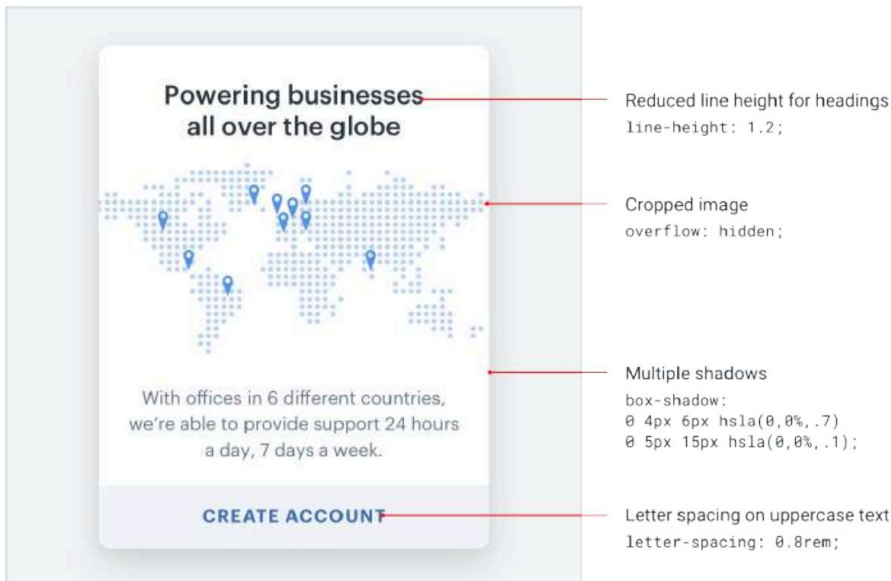
Prestar atenção a esse tipo de decisão não intuitiva é uma ótima maneira de descobrir novas ideias que você pode aplicar aos seus próprios projetos.

Reconstrua suas interfaces favoritas

A melhor maneira de perceber os pequenos detalhes que fazem um design parecer

realmente polido é recriar esse design do zero, *sem espiar as ferramentas do desenvolvedor*.

Ao tentar descobrir por que sua versão parece diferente da original, você descobrirá truques como “reduzir a altura da linha para títulos”, “adicionar espaçamento entre letras ao texto maiúsculo” ou “combinar várias sombras”, tudo em o seu próprio.



Ao estudar continuamente o trabalho que o inspira com um olhar atento, você aprenderá truques de design para os próximos anos.

-Adam Wathan e Steve Schoger