

よい”デザインにつながり、このことはユーザーストレスを取り除く効果を期待できます。

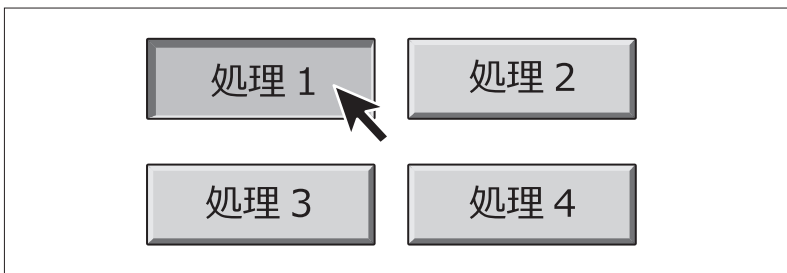


図5●3Dボタンは立体感によって、押した感覚を表現している

#### ・タッチパネル風

3Dボタンの次によく使われているのが、このタッチパネル風のデザインです。機能や使われ方は3Dボタンとまったく同じですが、3Dボタンが“押した感覚”を演出しているのに対して、タッチパネルでは“触った感覚”を演出しています。銀行のATMや駅の券売機では、タッチパネルを採用しているものの方が多いようです。

通常は白く表示されているボタンのエリアが黒く変化したり、黒いエリアが黄色く変化したりと、色の変化を利用しているものが多くあります。そのため、3Dボタンに比べ動きの変化が乏しく、押したときの“気持ちのよさ”では負けてしまいますが、音を利用できる環境の場合には、「ピッ」というタッチ音を付けることでパネルをタッチしたときの気持ちのよい感触を生み出すことができます。

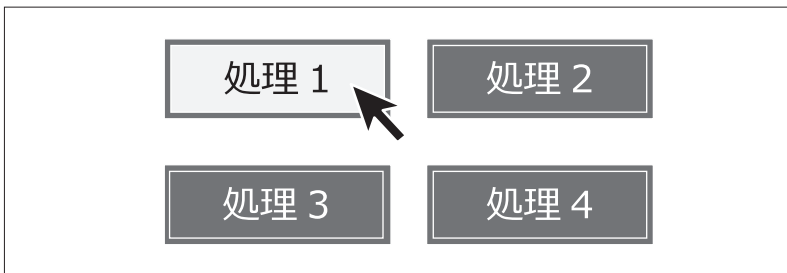


図6●タッチパネル風のボタンは触った感覚を表現している

### ボタンによる実行のタイミング

ボタンというインタフェースでは、一連の操作と処理をその動作に合わせて考慮しておかなければなりません。一見すると単純に見えるボタンの操作ですが、実際には“押す”と“放す”という2つの動作が含まれているということを理解する必要があります。つまり、ボタンの操作による処理の実行タイミングには、「押したとき」と「押して放したとき」の2通りが考えられます。

これらの2つの実行タイミングについては、マウスの操作で考えるとわかりやすくなるかと思います。つまり、マウスのボタンを押した瞬間に実行するか、放した瞬間に実行するかという違いです。一見すると同じことのように思えるかもしれませんが、対象のボタンの上でマウスボタンを押しっぱなしにするという操作を考えると、これらの違いが見えてきます。

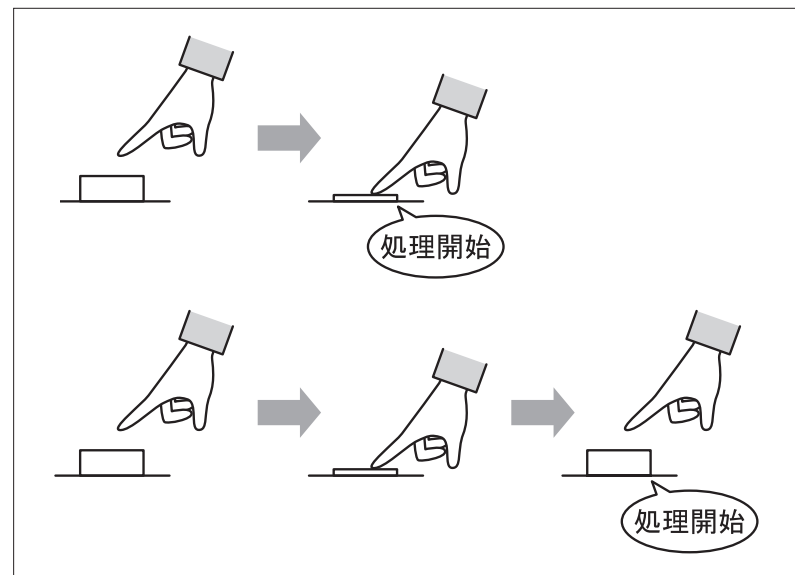


図7●ボタンに対する処理の実行タイミング