

Особенности пиктограмм, идеограмм и фонем, в графическом интерфейсе

Теория

Что такое пиктограмма?



Пиктограммы (icons), эти знакомые всем маленькие картинки, служащие для обозначения кнопок и других объектов, являются неотъемлемым признаком современных интерфейсов. Пиктограммы могут существенным образом увеличить ясность и усилить привлекательность приложения. Кроме того, использование пиктограмм позволяет намного упростить процесс перевода программ на другие языки. Пиктограммы делают интерфейс более привлекательным в визуальном отношении и могут способствовать большей понятности.

Но что же такое пиктограмма?

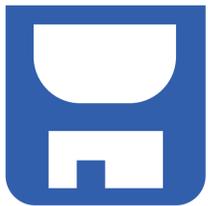
Пиктограммы (или пиктографические знаки) представляют собой письменные знаки, которые обозначают то, что они изображают. Они как правило не требуют подписей, по ним и так понятно что они изображают.

Однако со временем стали понятны и недостатки пиктограмм. Например используются средства для объяснения их значения. При наведение курсора на какую-то пиктограмму, появляется её объяснение. Возникает вопрос «Почему вместо пиктограмм сразу не использовать текст?» В самом деле, почему бы и нет? Использование пиктограмм вместо слов подходит для скрытия или шифрования информации от посторонних глаз. Не говоря о том что она может быть неправильно истолкована

Что такое идиограмма?

Идеограмма (или — идеограф) (от греч. ιδέα «идея» и γραφή «писать») — письменный знак, который похож на пиктограмму, но всё же отличается от неё. Идеограмма имеет своим значением некоторую идею, концепцию, понятие. Идеограмма — это когда нарисован стакан и имеется в виду стакан, выпивка, стекольная промышленность, процент пьяных водителей и пр. в любой грамматической форме. Поэтому идеограмма, в отличие от пиктограммы, может обозначать не только изображенное понятие, но и косвенно связанные с ним понятия или вызванные ассоциации.

Если пиктограмма имеет одно значение, то идеограмма имеет несколько и в интерфейсе часто сопровождается подписью. Поймать эту грань между пиктограммой и идеограммой очень сложно. Часто бывает так что в какой то момент пиктограмма становится идеограммой.



Сохранить презентацию

Сохранить картинку

Сохранить схему

Сохранить файл



Творческая кухня

Что такое pixel-perfect и почему он важен?

Pixel Perfect — это подход в вёрстке, когда итоговый результат максимально точно, пиксель в пиксель, совпадает с дизайнерским макетом. Для этого макет сайта сохраняется как обычная картинка, после чего эта картинка накладывается поверх сверстанного сайта при помощи специальных инструментов, например, браузерных расширений. После наложения становится очевидной разница между тем, как нарисовал дизайнер, и тем, что получилось в итоге.

Почему он так важен?

Самое очевидное что вёрстка этим методом даёт максимальное сходство с макетом что очень ценится заказчиками. Помимо чёткой вёрстки Pixel Perfect помогает создавать чёткие и неразмытые иконки!

Каждый дизайнер иконок должен знать, как создавать идеальные до пикселя иконки. Когда-нибудь в будущем эти навыки могут стать менее важными, поскольку разрешение наших устройств станет выше. Однако на данный момент это абсолютная необходимость или супер-способность для каждого дизайнера иконок!



Разработка иконок

Подготовка программы

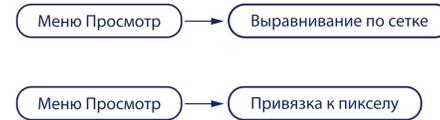
Шаг 1 «Инструмент»

Для четких и правильных иконок нужен не только хороший инструмент, но и правильно настроенный файл в программе Illustrator.



Шаг 2 «Настройка документа»

В создании правильного документа Illustrator с идеальным пикселем есть три ключевых элемента: размеры артборда, единицы измерения и выравнивание всех новых объектов по пиксельной сетке.



Шаг 3 «Настройка иллюстратора»

Переходим в общие настройки. И змените шаг клавиатуры на 1 пиксель. Таким образом, когда вы перемещаете значки, они останутся в пиксельной сетке. Ставим все значения в пикселях. Шрифт можно не трогать, но можете подстраховаться если вы собираетесь делать идеограммы. Но вернёмся к иконкам.



Разработка иконок

Системные иконки

Размеры значков

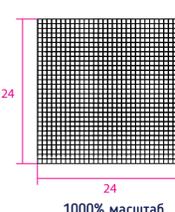
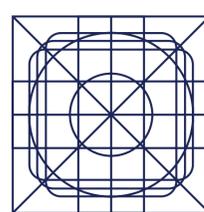
Системные значки отображаются в формате 24 x 24 др. Лучше значки создавать для просмотра в масштабе 100% с точностью до пикселя.

Макет

Живая область. Содержимое значков ограничено активной областью размером 20 x 20 пикселей с отступом 2 др по периметру. Отступы. 2др отступа окружают живую область.

Основные формы

Определенные ключевые линии присутствуют для определенных фигур: круга, квадрата, прямоугольника, ортогоналей и диагоналей. Эти основные формы помогают унифицировать системные значки и регулировать их размещение в сетке значков.



Формы значков жирные и геометрические. Они имеют симметричный и последовательный вид, обеспечивая читаемость и четкость даже при небольших размерах.

Сделайте значки графическими и жирными.

Используйте одинаковый вес штрихов и квадратные наконечники штрихов.

Упростите значки для большей ясности и разборчивости.

Угловые радиусы по умолчанию равны 2др. Внутренние углы должны быть квадратными, а не закругленными. Для фигур шириной 2др или меньше углы обводки не должны быть закруглены.

Поместите значки лицом вперед.



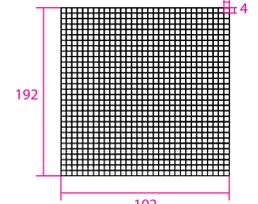
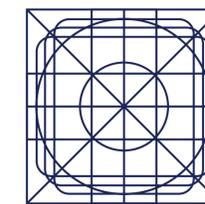
Продуктовые иконки

Размеры значков

При создании иконки отредактируйте ее с разрешением 400% (192 x 192 др), при этом края будут отображаться с разрешением 4 др. При сохранении этого соотношения любые изменения оригинала будут пропорционально масштабироваться вверх или вниз, что сохраняет острые края и правильное выравнивание при возврате масштаба к 100% (48 др).

Основные формы

Такие же как и у системных иконок, но с одним отличием.



Базовая структура иконки размещает каждый элемент снизу вверх. Фон материала это задний слой, а слой над ним отбрасывает тень. Виртуальные источники света освещают сцену и позволяют элементам отбрасывать тени.

Когда элементы материала располагаются слоями, глубина показывается тенями, отбрасываемыми каждым слоем. Количество слоев должно быть ограничено, поскольку слишком большое количество может усложнить иконку.

Когда элементы материала перекрываются, создаются уникальные силуэты. Все элементы, края и тени ограничены внутренней частью силуэта. Не перекрывайте более двух элементов, чтобы не усложнять иконку.

Элементы должны сохранять свою геометрическую форму, а не быть перекошенными, повернутыми, искривленными или искривленными.

