

СОЗДАНИЕ ИКОНОК ПРИЛОЖЕНИЙ В ПРОГРАММЕ ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКИ

В ходе данной работы были рассмотрены следующие вопросы: как воспринимаются иконки приложений и для чего они создаются, что обозначает понятие «скевоморфизм», основные принципы внешнего вида иконки и её характеристики, выбор программы для работы. А также были созданы наглядные примеры иконок с пошаговым руководством.

Задача иконки – вызвать интерес у пользователя и убедить его, что мобильная программа заслуживает доверия и может решить его актуальные потребности.

При создании иконок использовались следующие принципы: простота и лаконичность, грамотный подбор цветов, проверка на разных фонах, удаление лишних деталей.

Наилучшими программами построения иконок являются программы векторной графики, к которым относятся CorelDraw и Adobe Illustrator, Векторные объекты CorelDRAW обладают следующими общими свойствами: могут иметь контур с определенными цветом и толщиной; могут иметь заливку разного типа; к контуру, состоящему из нескольких частей, можно применить операции формирования. Кроме того, любой контур можно также разделить на отдельные части, причем операция разделения, выполненная после операции формирования, может привести к тому, что полученные в результате части контура не будут совпадать с исходными. Однако можно использовать и программу растровой графики или можно воспользоваться онлайн-редакторами по созданию и редактированию иконок.

Для построения иконок была выбрана программа CorelDraw, в которой изображение создается из набора простейших объектов, каждый из которых модифицируется тем или иным способом для получения заданного визуального эффекта. В результате работы были разработаны и созданы иконки, представленные на рисунке.

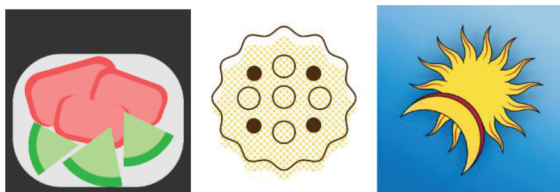


Рисунок 1 – Иконки