

Icon Design

Dr. Shuang LIANG

School of Software Engineering
Tongji University

General Items

- 实验目的
 - 通过设计常见的操作功能图标，理解和掌握可视化设计的原则，加深对设计过程中可用性的理解和认识
- 实验设备
 - PC机
 - Photoshop, Illustrator, After Effect, Fireworks, PowerPoint等图形设计软件

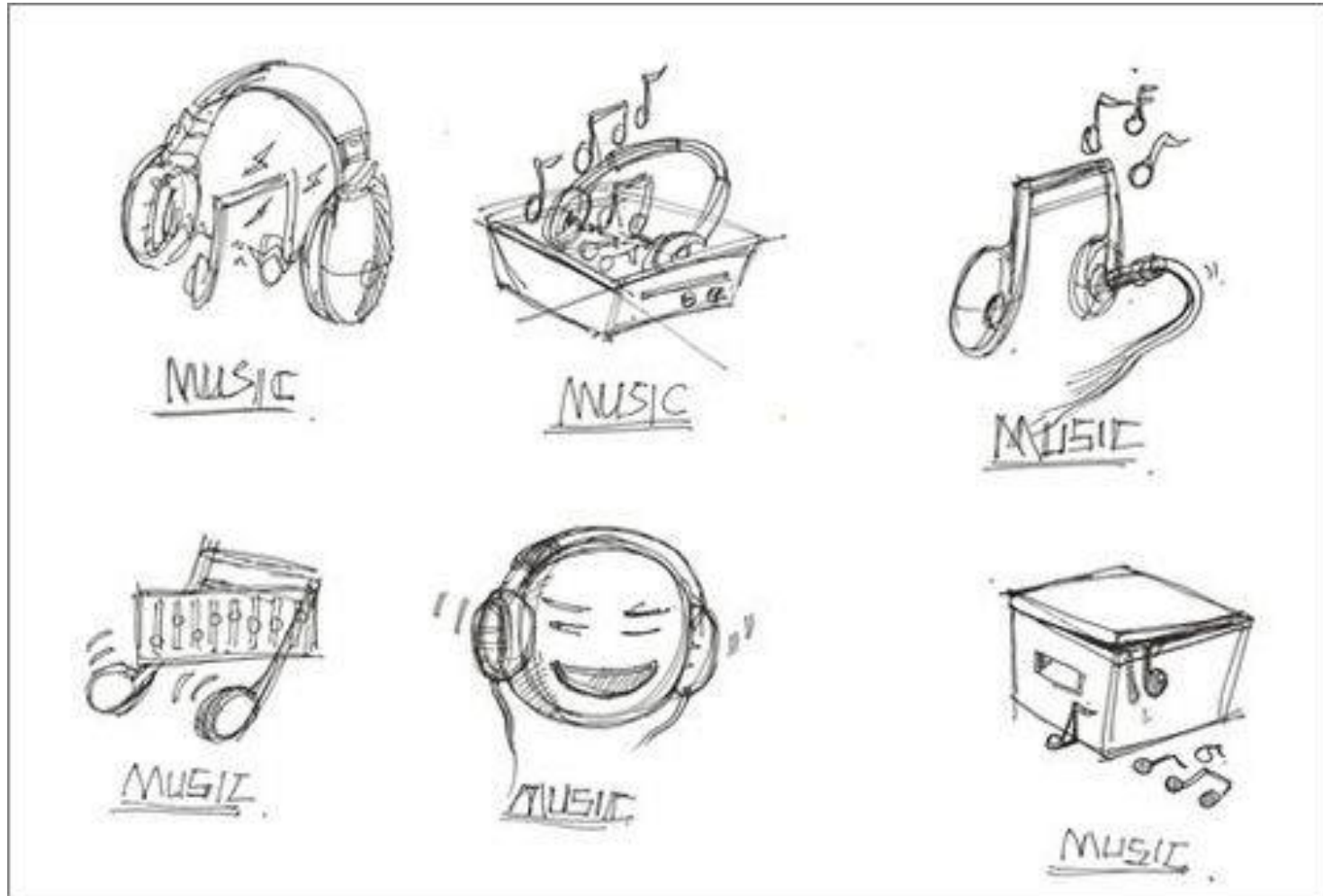
Tasks

- 2人一组，设计可视化图形界面中的常用功能图标
 - 打开/新建文件夹Open/New Folder
 - 剪切Cut
 - 复制Copy
 - 粘贴Paste
 - 搜索Search
 - 删除Delete

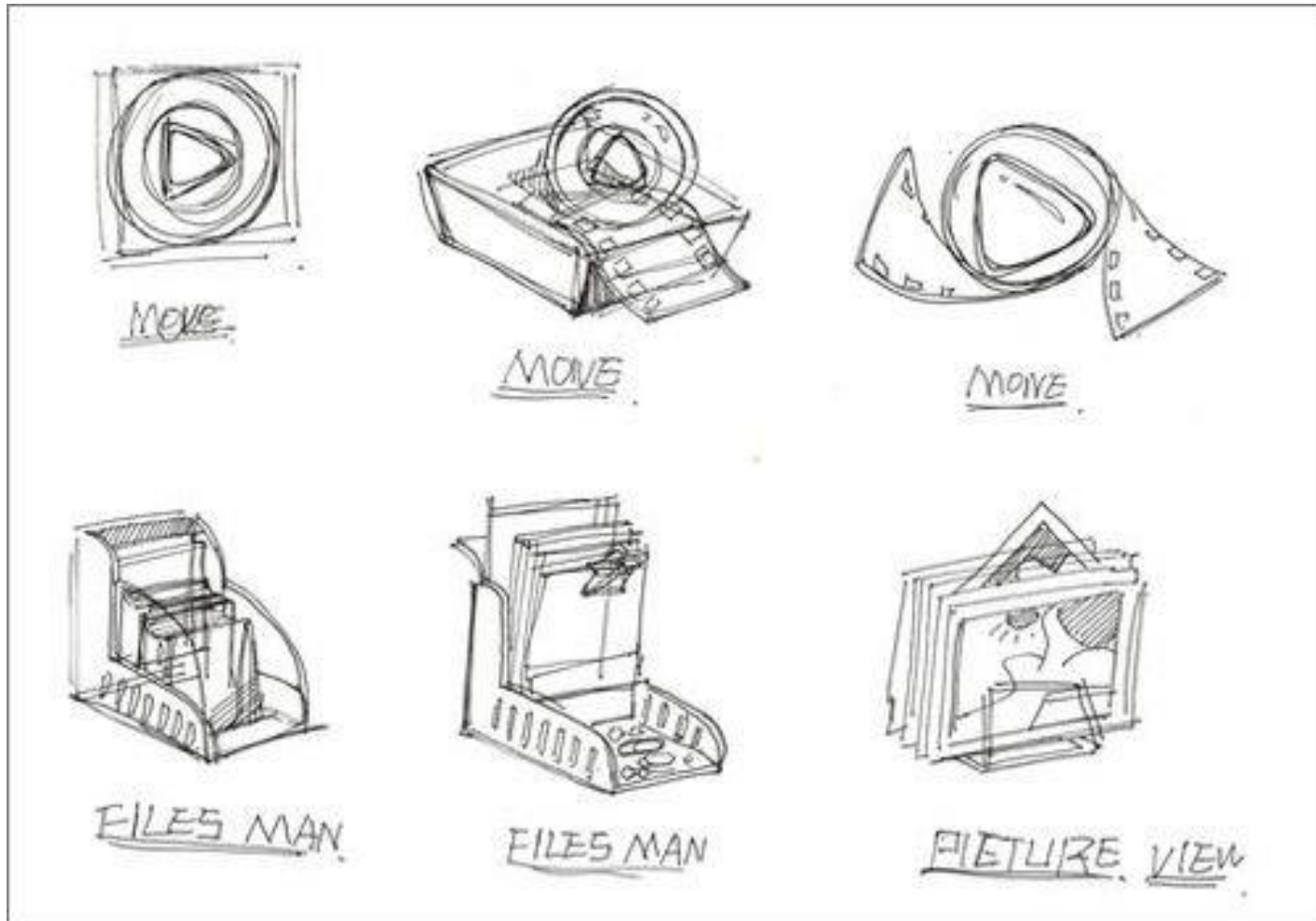
Step 1

- 图标创意
 - 创意准备
 - 确定图标的视觉风格
 - 例如扁平化、写实风格等
 - 明确功能定义
 - 关注可用性问题，即Icon Usability
 - 注：视觉审美和可用性有时候存在矛盾，不能只顾一端，最好是能在两者之间取平衡
 - 视觉元素转化
 - 找出日常视觉元素与功能之间的转化关系
 - 注意运用隐喻的方法
 - 利用日常视觉元素来表达所要传达的信息

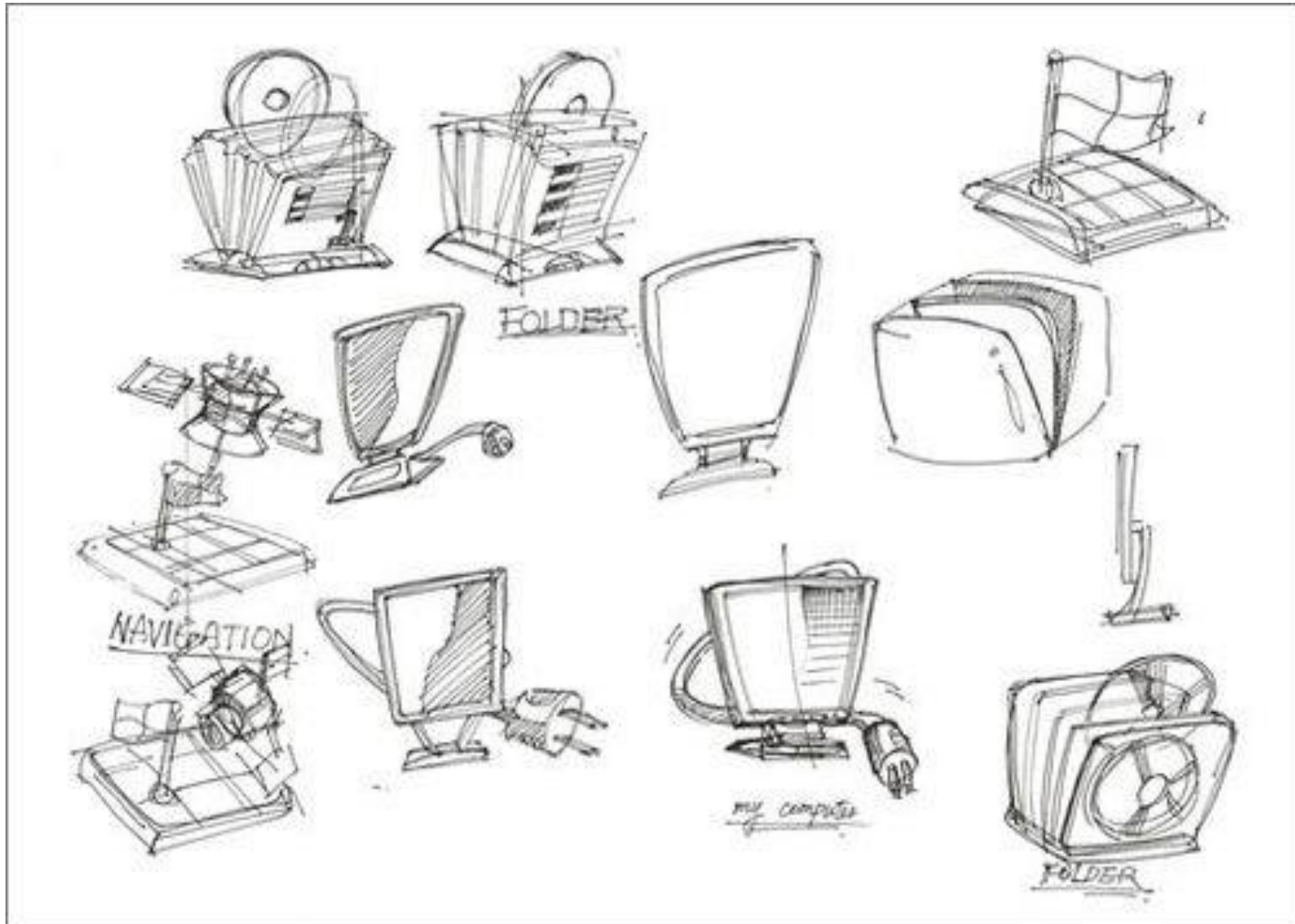
Step 1



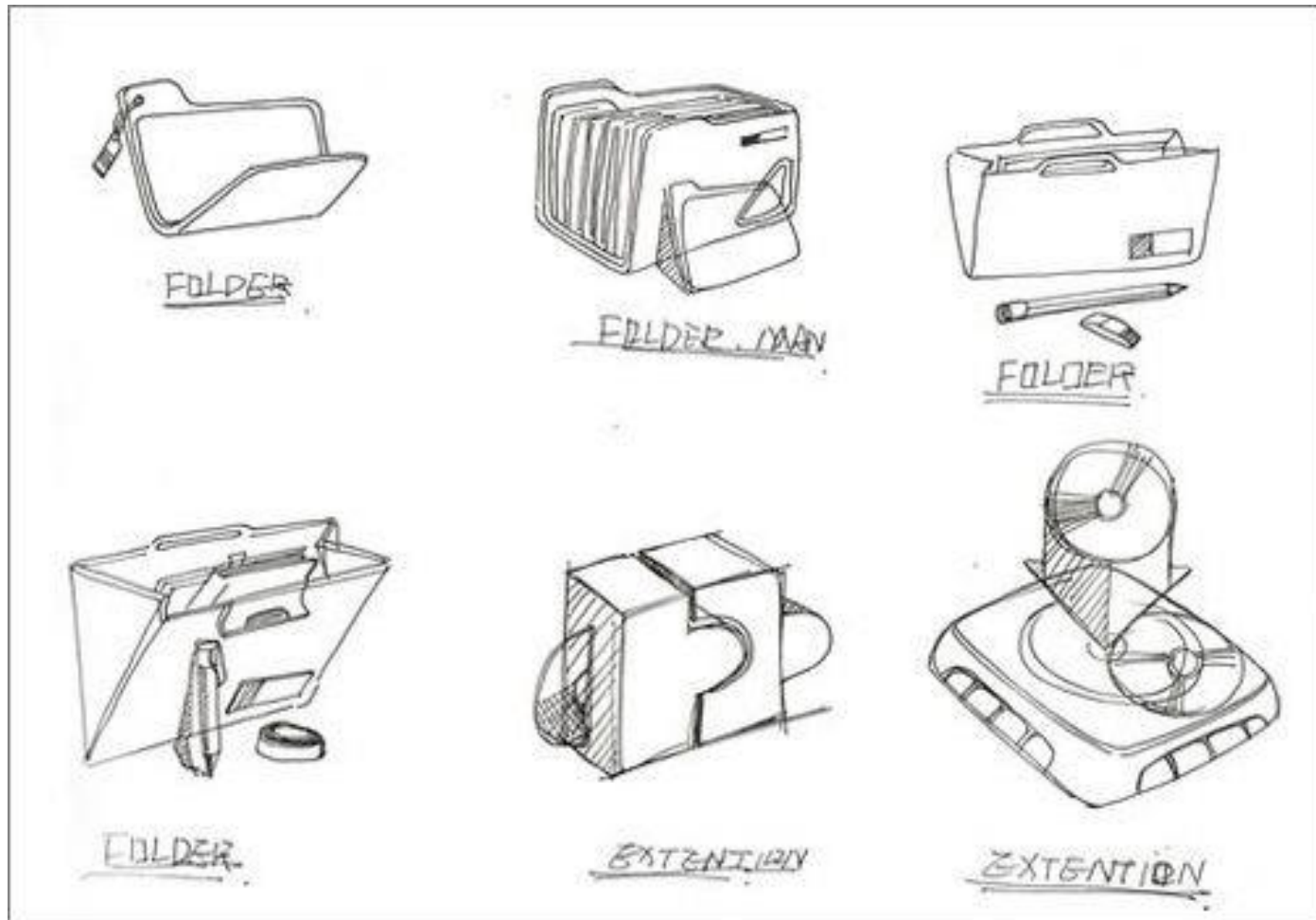
Step 1



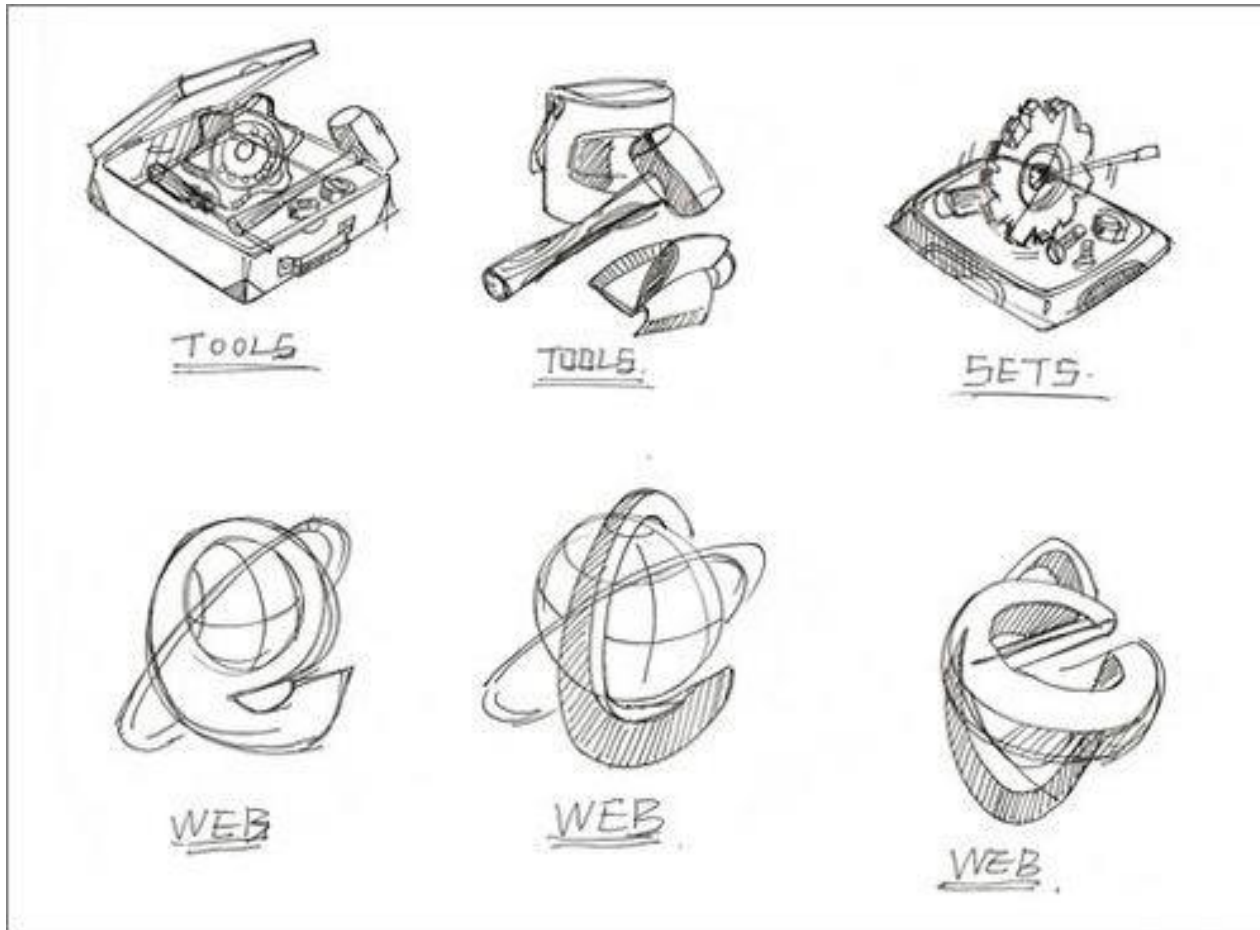
Step 1



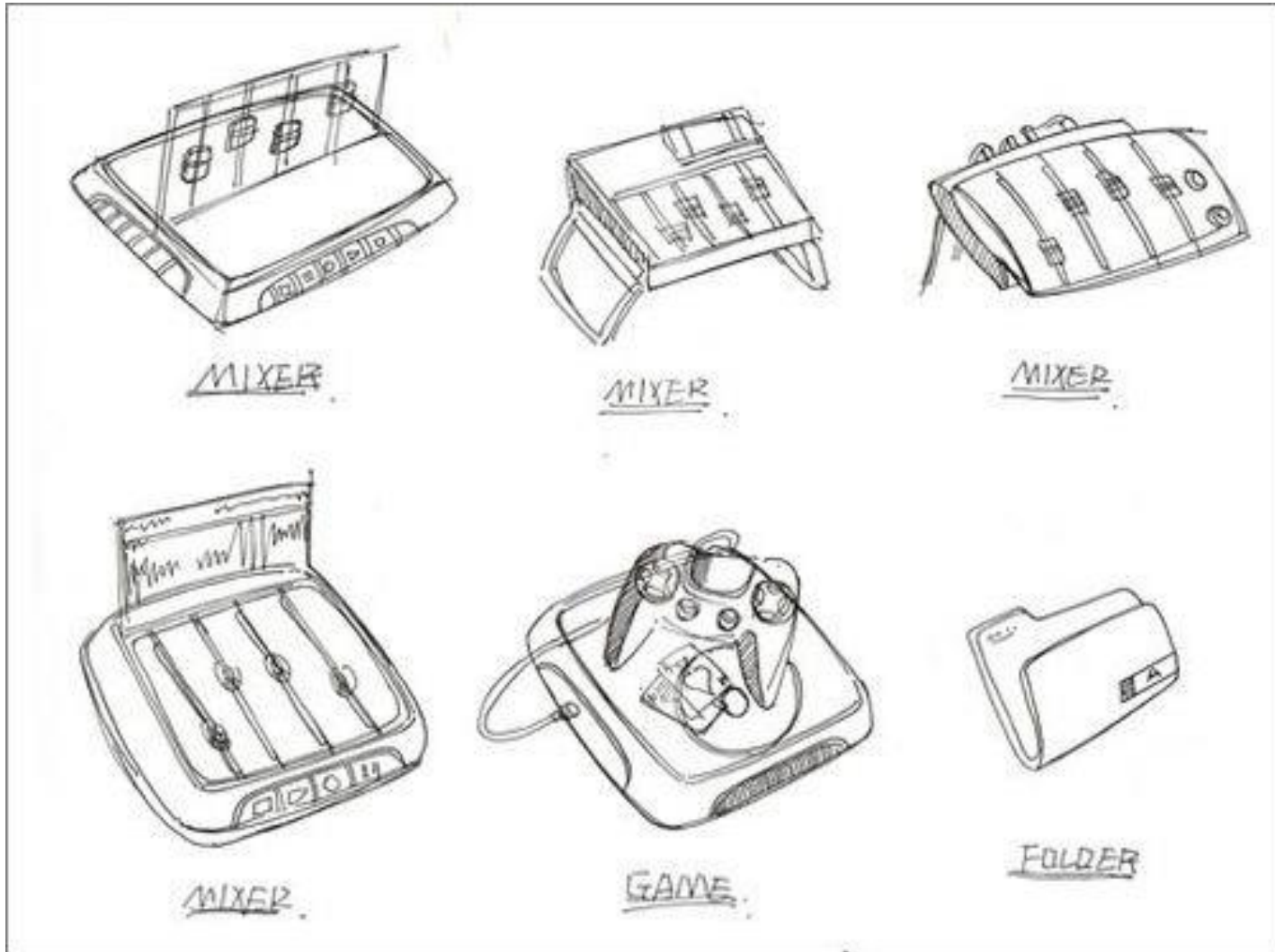
Step 1



Step 1



Step 1

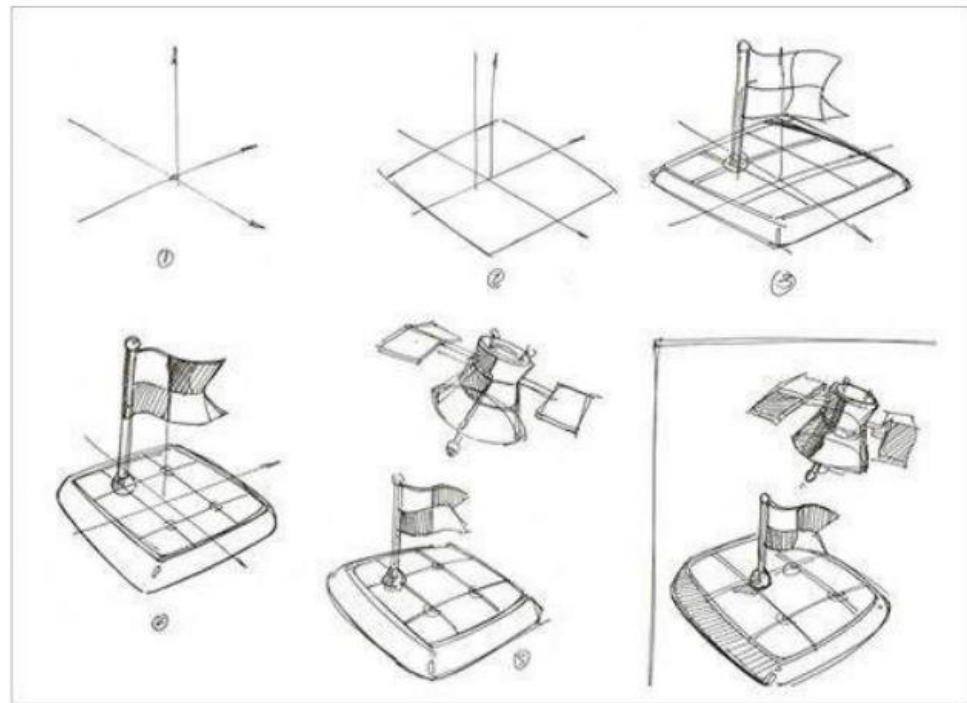


Step 2

- 绘制

- 绘制创意

- 确定图标的透视方向
 - 建立透视的统一
 - 保证图标设计的一致性



Step 2

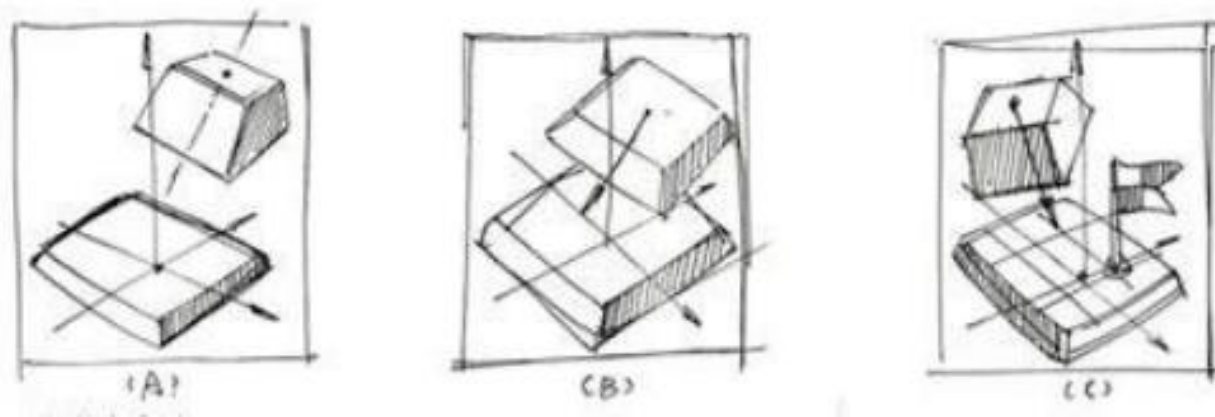
- 绘制

- 绘制创意

- 确定图标的透视方向
 - 建立透视的统一
 - 保证图标设计的一致性

- 检验视觉关系

- 检查元素之间的组合方式、主次关系、空间分布。
 - 注意，图形元素不易过多，且应该贴近生活，形象易懂。

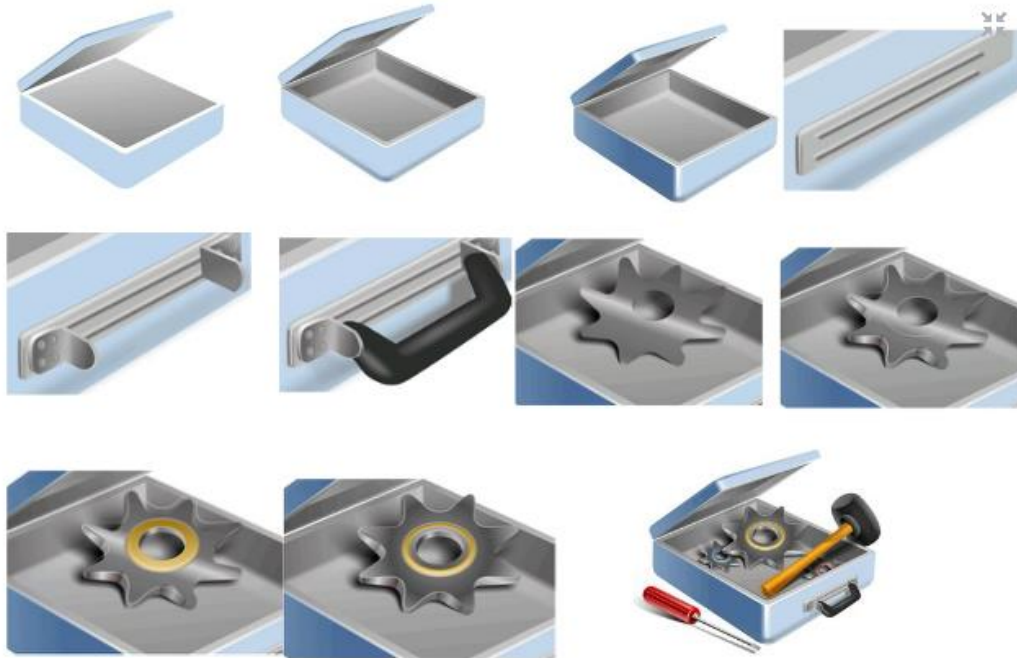


Step 3

- 渲染

- 渲染图标

- 工作环境根据自身工作习惯和对软件的熟悉程度选择一般用 Photoshop, Illustrator, Firework, PowerPoint等等



Step 3

- 草图渲染

- 渲染图标

- 工作环境根据自身工作习惯和对软件的熟悉程度选择一般用 Photoshop, Illustrator, Firework, PowerPoint等等



Step 3

- 草图渲染
 - 渲染图标
 - 工作环境根据自身工作习惯和对软件的熟悉程度选择一般用 Photoshop, Illustrator, Firework, PowerPoint等等
 - 讨论并比较所设计图标的最终效果

Result

- Turn in your work through
 - TA
 - Email subject: “hw#id+学号1+姓名1+学号2+姓名2”
 - PS: multimedia files are accepted
- Including but not limited to
 - Design result
 - A short discussion of your design
 - Why it is good or bad?
- Deadline
 - 1 week

Grading

- 一个作业10分
- 晚交一天扣0.5
- 作业交流分享
 - Next class
 - 随机生成顺序
 - 加1-2分



Let's design!