

# Разработка иконок

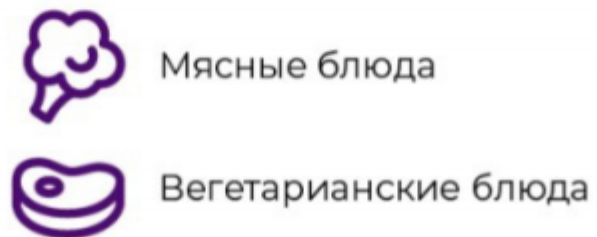
1 задание

**Иконка — это простейшее изображение, несущее один конкретный смысл. Они нужны для упрощения восприятия информации.**

Мозг читает сначала изображение, уже затем текст.



Иконка не должна быть противоречивой тексту:

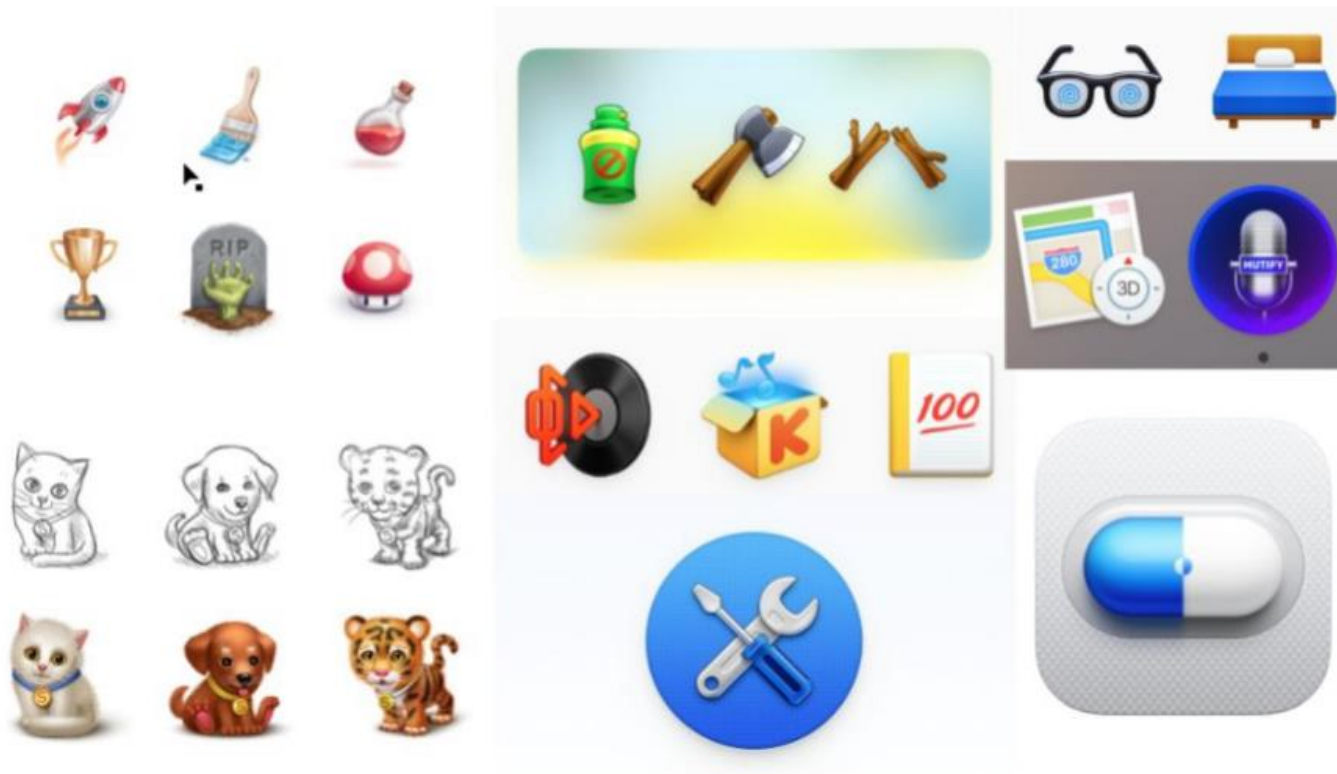


Иконки используются на:

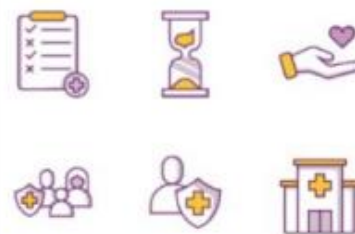
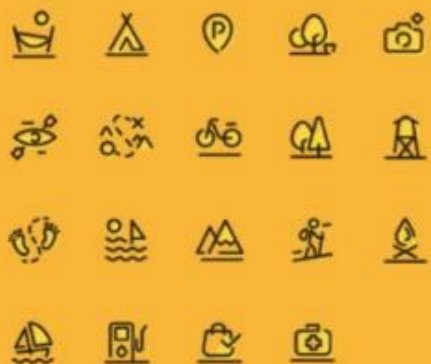
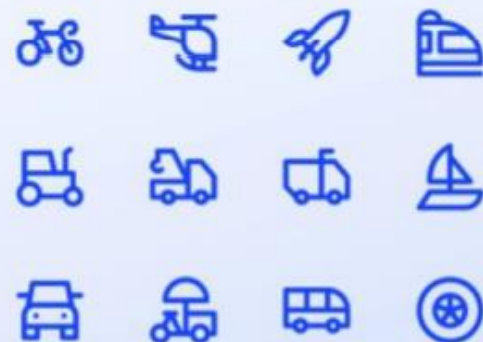
- дорожных знаках
- инфографике (указатели в аэропортах, метро)
- на сайтах
- в инструкциях
- в интерфейсах
- в брендинге

У иконок есть очень разные стилистики, давайте с вами разберём каждую из них.

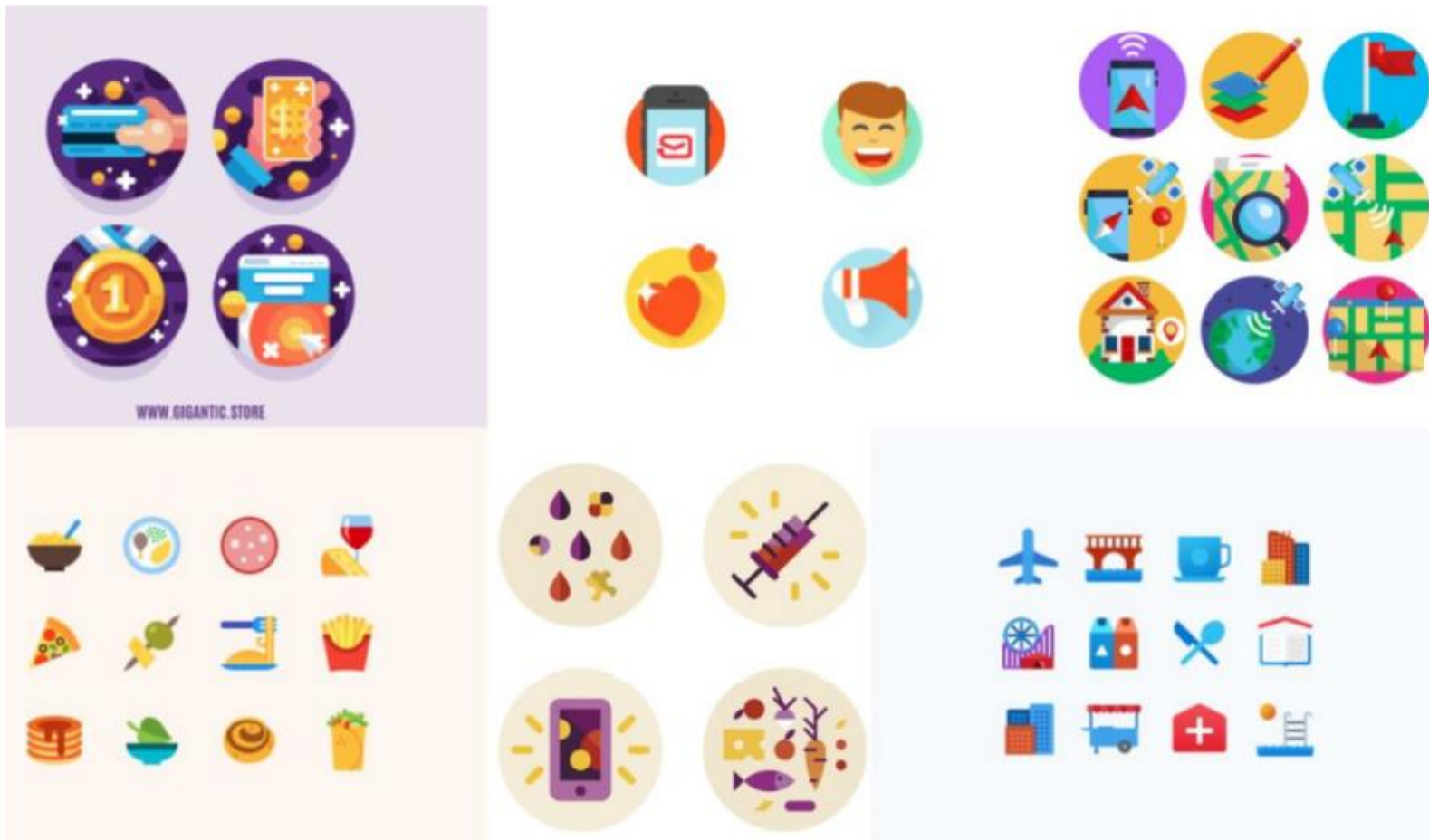
## 1. Детализированные иконки



## 2. Линейные / контурные иконки — самый распространённый вид

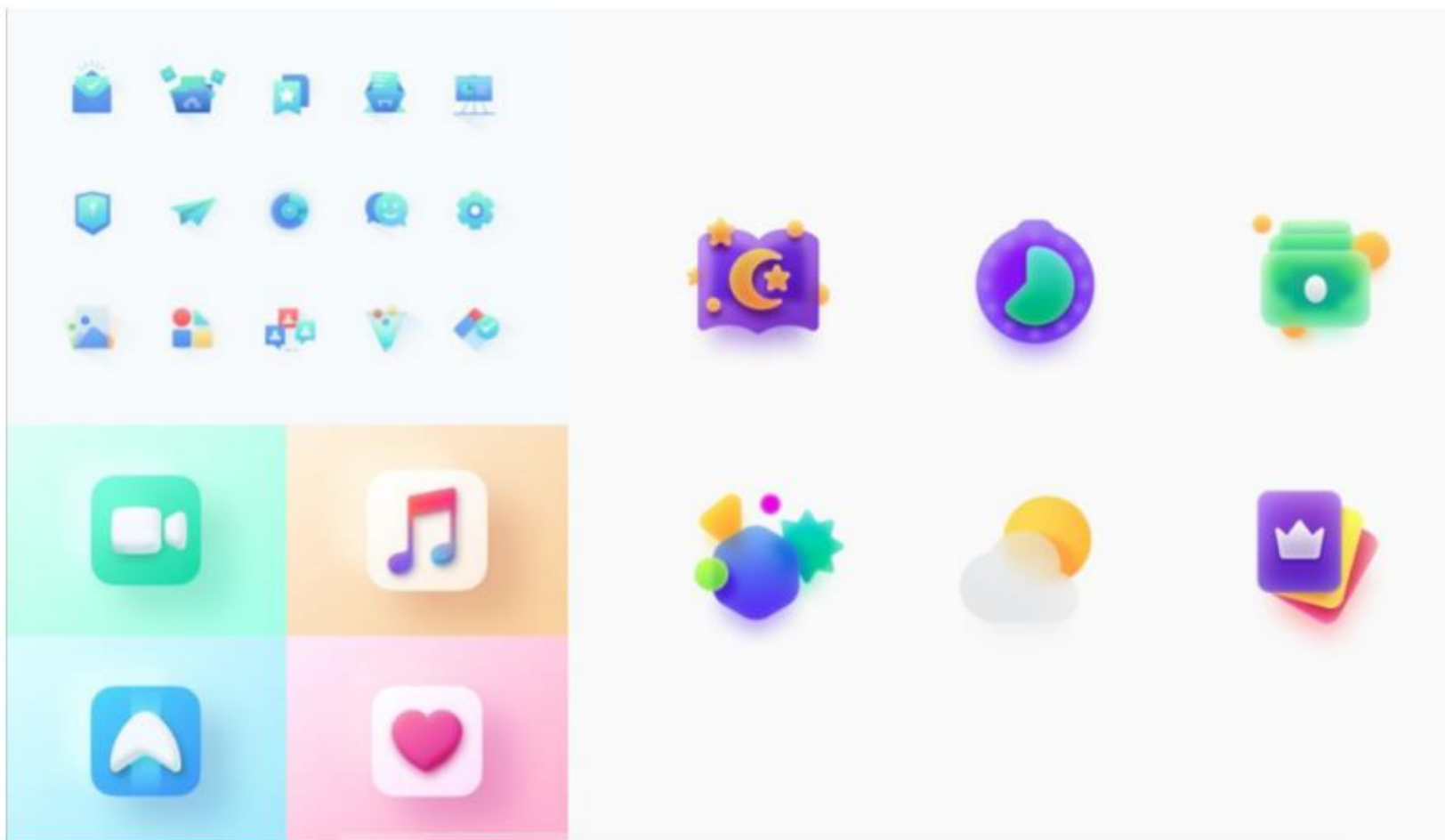


### 3. Плоские иконки (флэт)



Здесь есть объём, но не такой сложный, как в первом примере. В основном сплошная заливка.

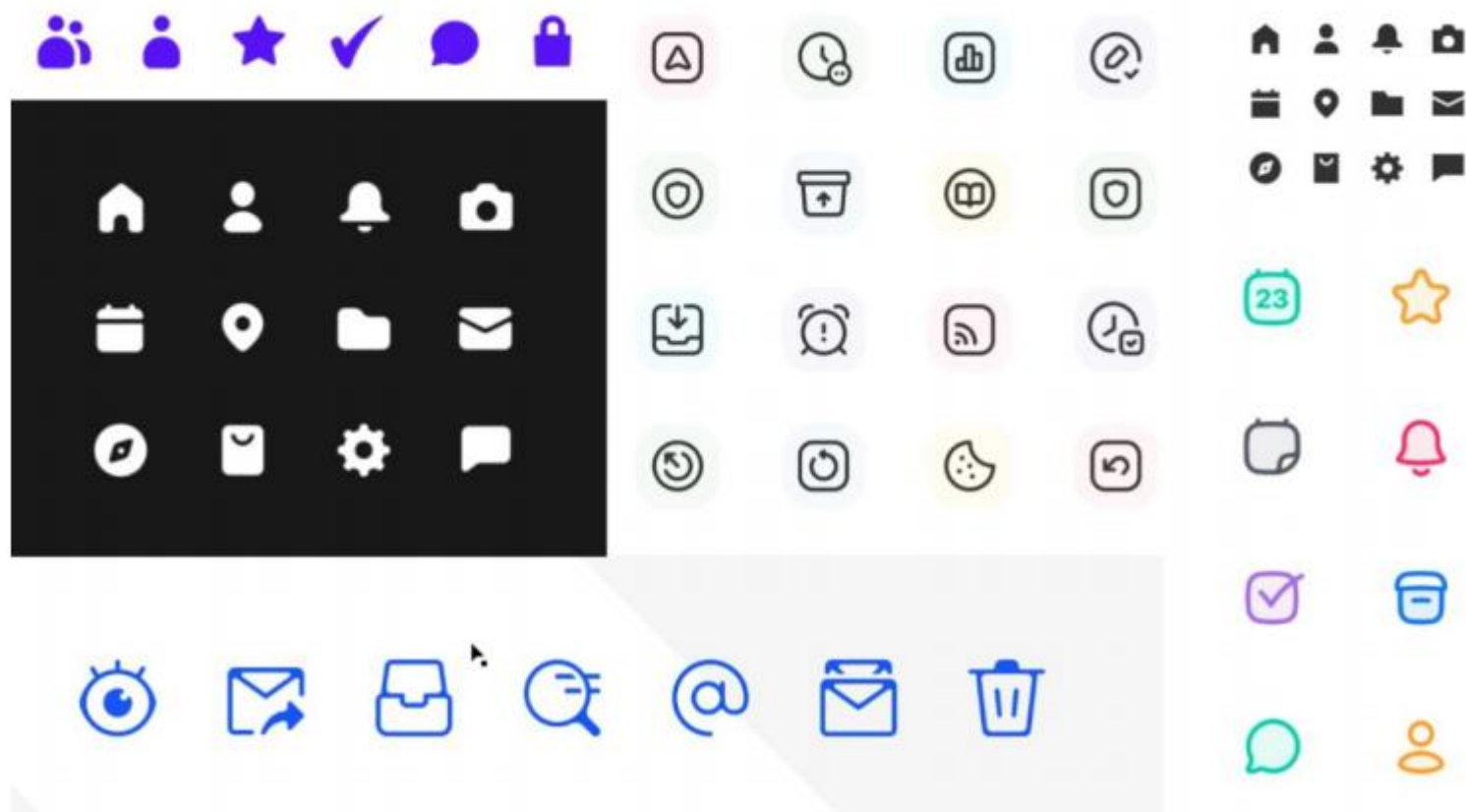
#### 4. Материальные иконки



Есть достаточно выраженный объём, но мало деталей.



5. Пиктограммы — самый простой стиль иконок. Максимально упрощённое изображение, до уровня знака.



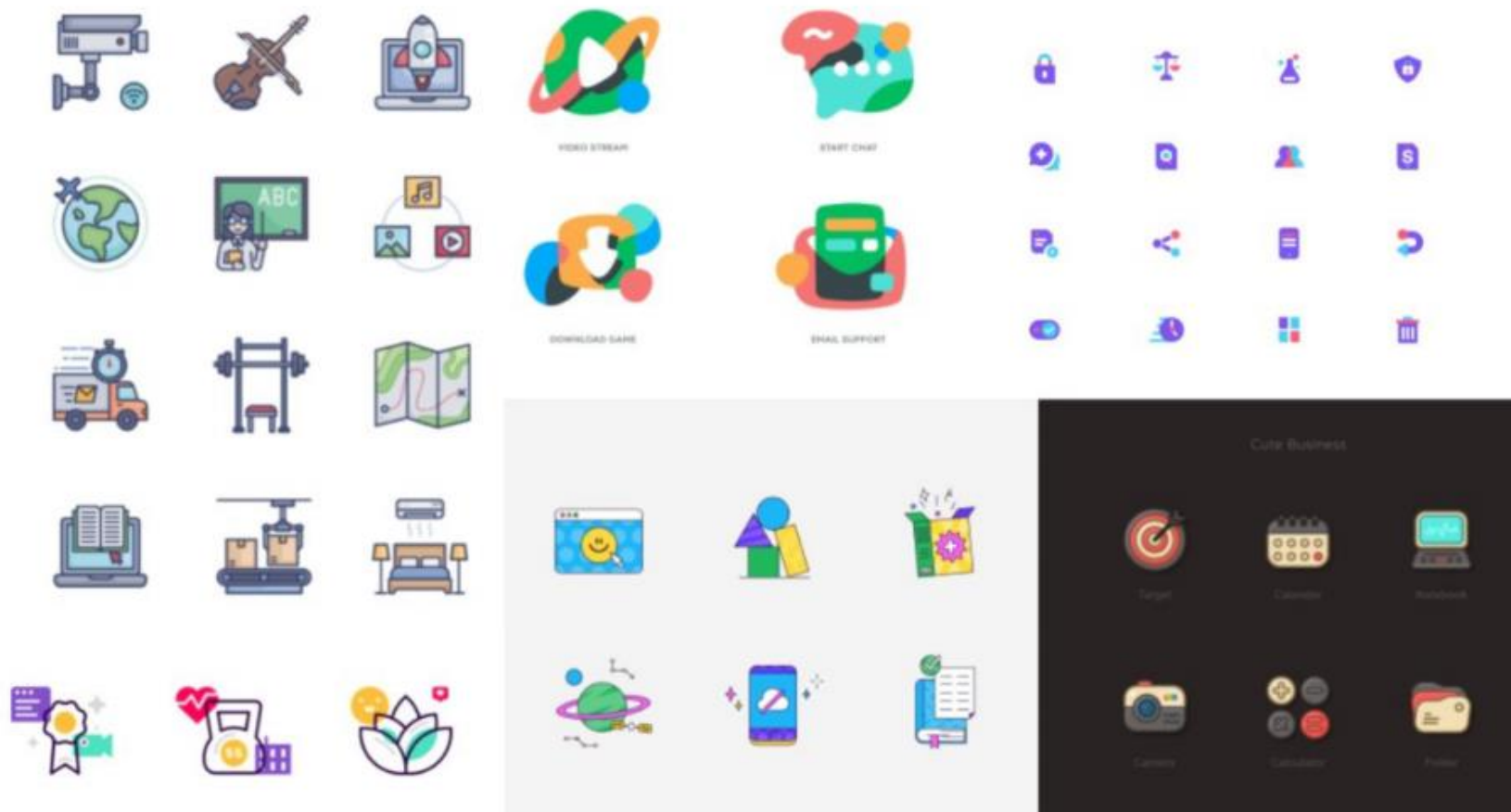


## 6. Рукотворные иконки



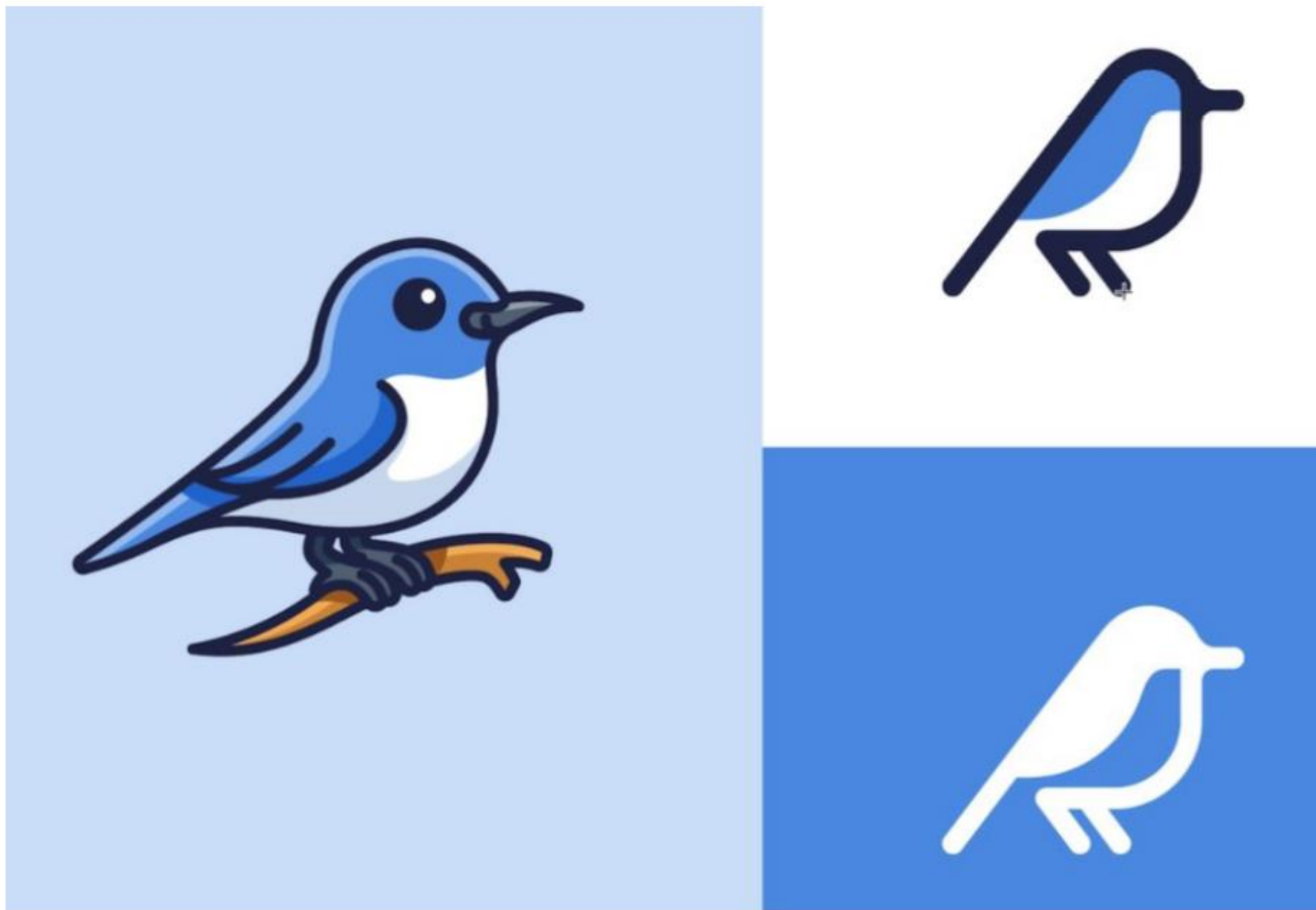
Стилизация под иконки, нарисованные от руки.

## 7. Смешанный тип

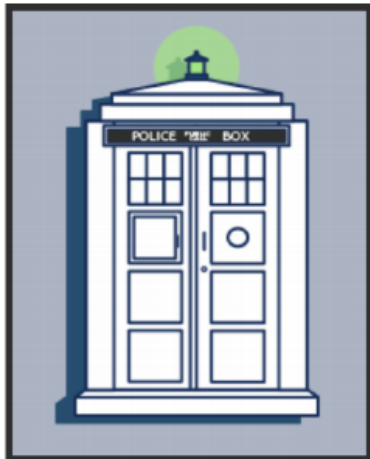


Иконки, в которых смешаны разные приёмы стилизации и изображения иконок.

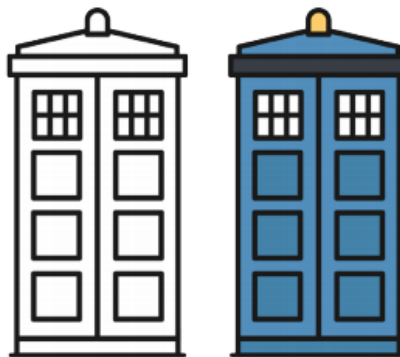
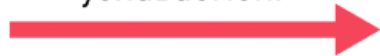
Разница между иконками и иллюстрациями в количестве деталей. Пример, как из иллюстрации сделать трёхцветную и одноцветную иконку:



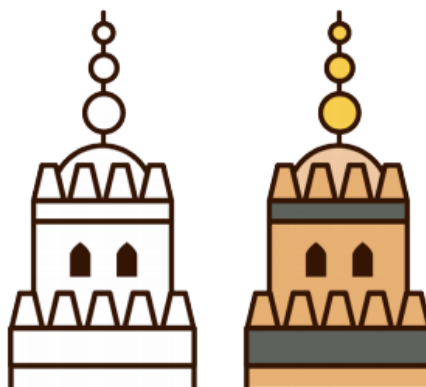
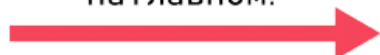
В иконках обходитесь минимальной детализацией и останавливайтесь в тот момент, когда предмет становится узнаваемым. Также всегда старайтесь подметить наиболее значимые детали. Например, чтобы показать известную достопримечательность, не нужно рисовать ее целиком, как в примере ниже. Достаточно показать самую главную ее отличительную черту.



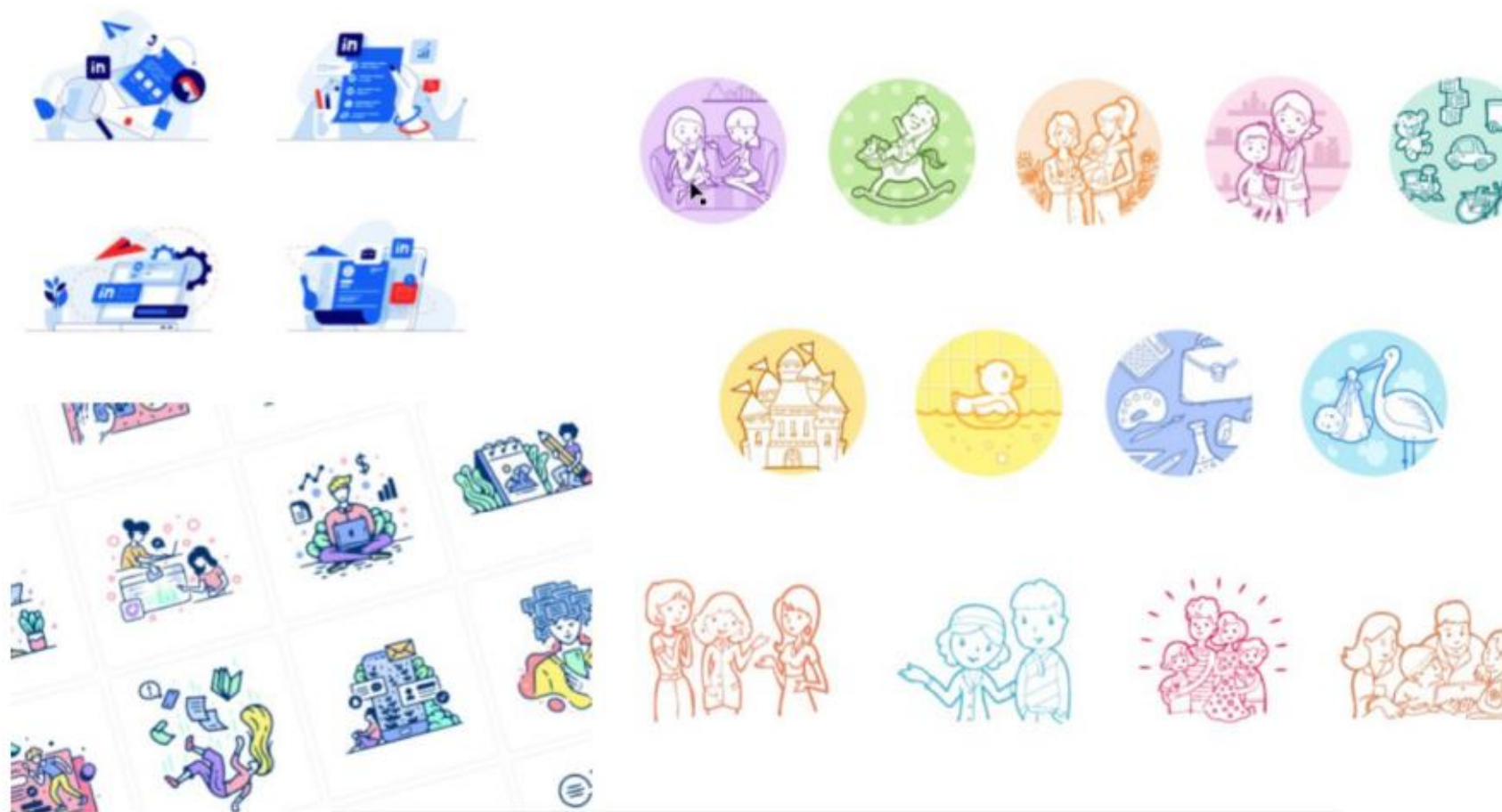
Не нужно добавлять все мелкие детали. Выделяйте и изображайте те из них, которые сделают вашу иконку узнаваемой.



Не рисуйте лишнее. всегда сосредоточившись на главном.



Примеры иконок, которые выглядят как иллюстрации (слишком сложные иконки):





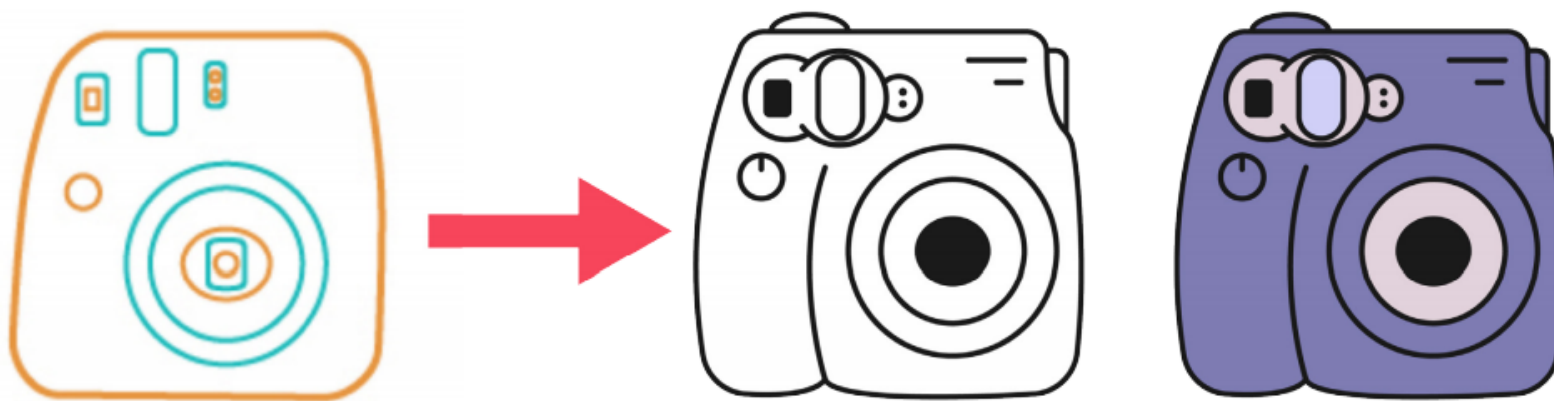


Не перегружайте  
иконки текстурами.



Ищите такие образы, которые будут узнаваемые и понятные с минимумом деталей. Когда вы сомневаетесь, добавлять к иконке что-то или нет, то опирайтесь на простой критерий: если деталь не помогает понять смысл иконки - она мешает.

Но есть и обратная сторона - когда добавляется слишком мало значимых для узнаваемости деталей. Посмотрите на пример ниже. Не так-то просто догадаться, что изображено слева. Недостаток деталей так же критичен, как и их избыток.



Опираясь на рекомендации выше, сделайте как можно больше набросков ваших будущих иконок. А затем выберите из них лучшие.

Чтобы облегчить процесс выбора, опирайтесь на эти два правила:

1. Иконка должна передавать смысл слова или предложения. Т.е. быть узнаваемой.
2. Иконка должна быть лаконичной. Т.е. достаточно простой, чтобы ее можно было распознать даже в небольшом размере.

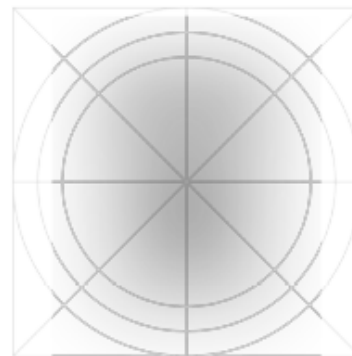
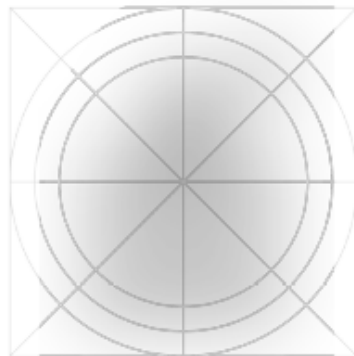
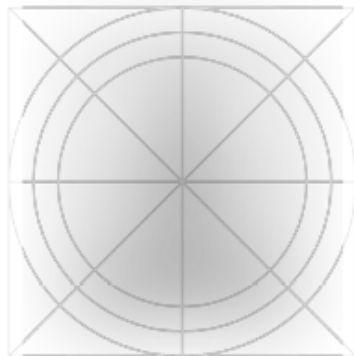
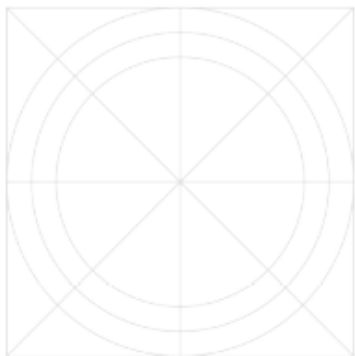


При рисовании сета важно, чтобы все иконки были в одном стиле. Так они будут выглядеть более привлекательно и аккуратно.

Чтобы вам было легче, мы составили список правил, следуя которым вам удастся легко добиться аккуратности и стилистического единства всех иконок сета.

### Визуальный вес

- Все иконки должны иметь примерно одинаковый визуальный вес. Это легко определить, положив на них размытие. Если все хорошо, они будут представлять из себя примерно одинаковые пятна. Не допускайте, чтобы какие-то иконки выглядели больше или более нагруженными, чем другие.

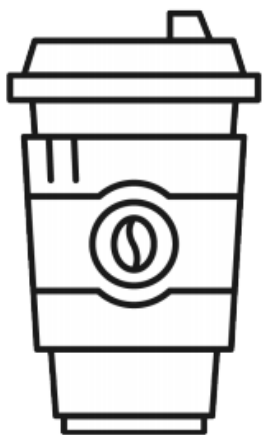


- Также старайтесь добавлять одинаковое количество деталей. Это определяется на глаз. Важно, чтобы визуально все иконки выглядели примерно одинаково «нагруженными» деталями.

На примере ниже видно, что правая иконка выбивается из всего ряда, т.к. она выглядит пустой. Ей не хватает дополнительной детализации.



Учитывайте это и при выборе образов для иконок. Если на предыдущем этапе вы замечаете, что какие-то иконки у вас сильно отличаются по размерам и детализации, их нужно либо уравновесить с остальными (т.е. добавить еще что-то или убрать лишнее), либо выбрать другие варианты.



Слишком  
много толщин  
контуров.  
иконка  
выглядит  
неаккуратно.



Иконки, где используется 1-2 толщины контуров выглядят заметно аккуратнее тех, где толщин больше.

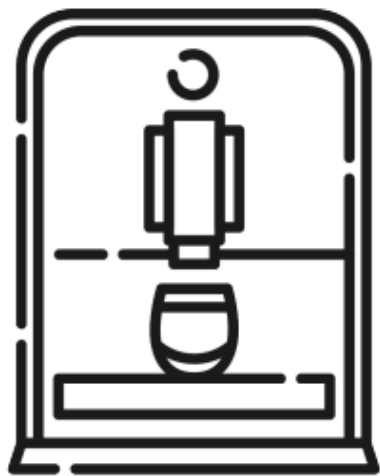


1 толщина



2 толщины

Следите за расстоянием между соседними контурами и объектами на иконке - оно так же должно быть не меньше толщины основного контура.



минимальная  
величина разрыва  
на контуре -  
1 толщина  
основного контура.

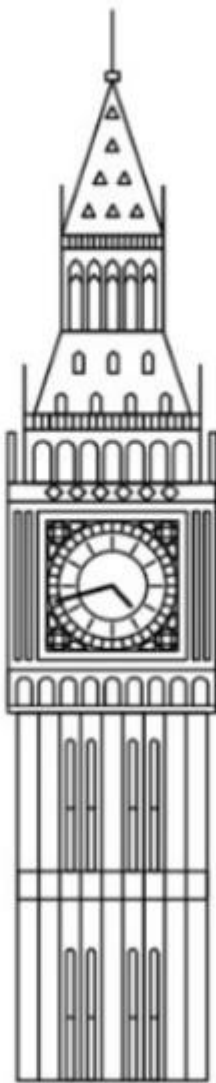


минимальное  
расстояние  
между соседними  
контурами -  
1 толщина  
основного контура.

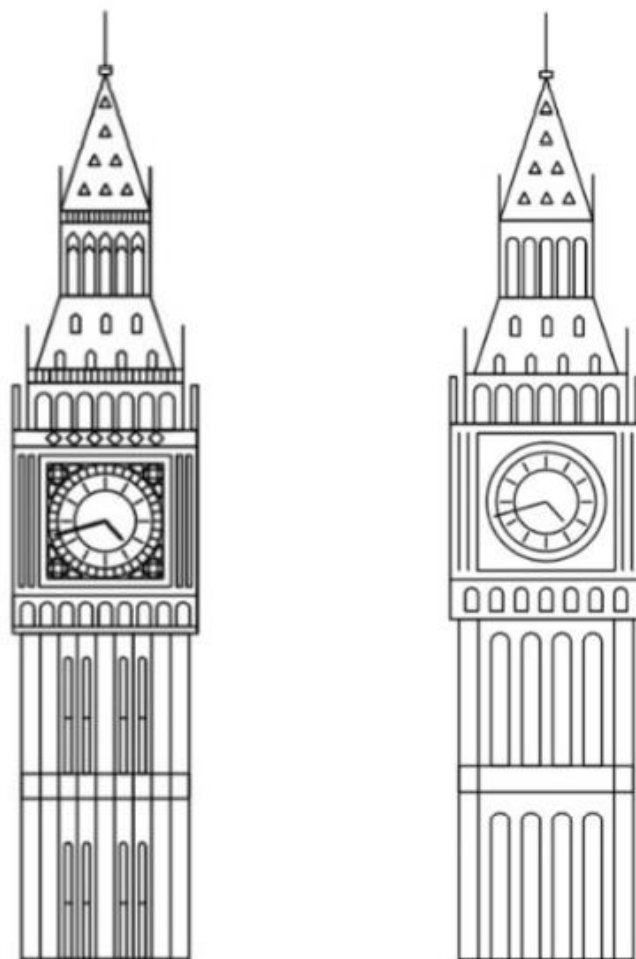


минимальное  
расстояние  
между соседними  
объектами -  
1 толщина  
основного контура.

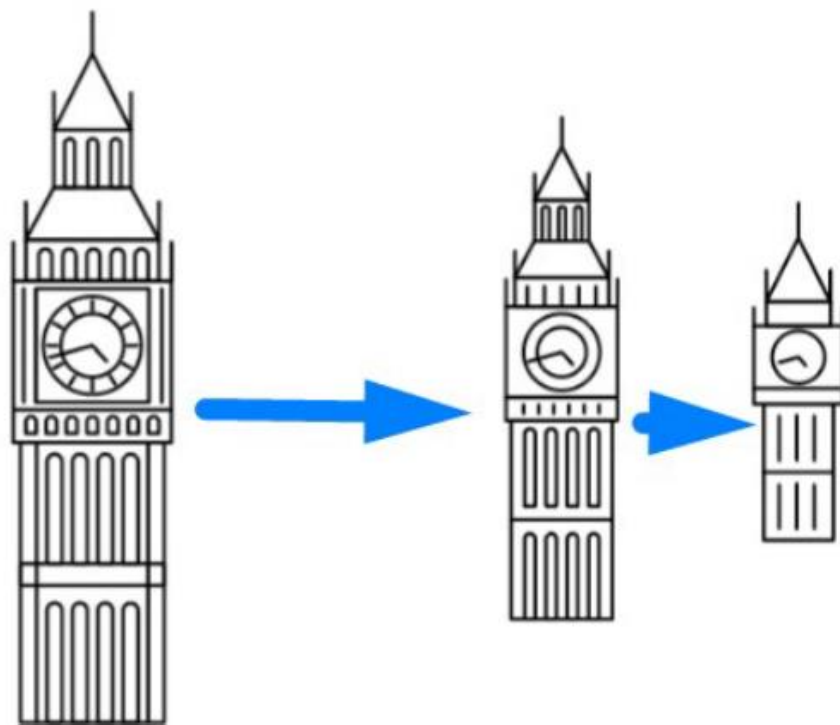
Если у вас уже есть иллюстрация, нарисованная по фото, то скорее всего она содержит множество деталей:



Чтобы приблизить её к иконке, постарайтесь упростить сложные объекты и те, что сливаются визуально между собой:



Таким же образом отсекая лишнее, убирая мелкие детали, постепенно приходите к высокой степени упрощённости:



Последний и предпоследний этапы уже выглядят ближе к иконке, нежели к полноценной иллюстрации.

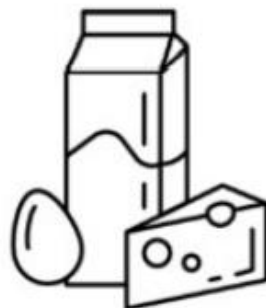


В конце можно дополнить иконку небольшим фоном:



## 5.4 ТЕМАТИКА НАБОРА ИКОНОК

Прежде чем приступить к отрисовке наборчика, нужно определиться с тематикой. Если вы взяли тему, например, вино, то очевидно, что молоко будет лишним:



В этом случае нам нужно заменить последнюю иконку.



Помните, основная цель иконок – заменить слова. Иногда – целые предложения. Представьте, что вам нужно рассказать историю только с помощью картинок. Чтобы это сделать, важно знать, что вы хотите рассказать и знать, какие этапы истории вам нужно изобразить, чтобы она прочитывалась. То же самое, если вы хотите рассказать о какой-то теме в картинках. Вам нужно знать тему и знать, какие объекты нужно изобразить, чтобы она читалась сторонним зрителем. Первое мы уже сделали на предыдущем этапе. Вторым займемся сейчас.

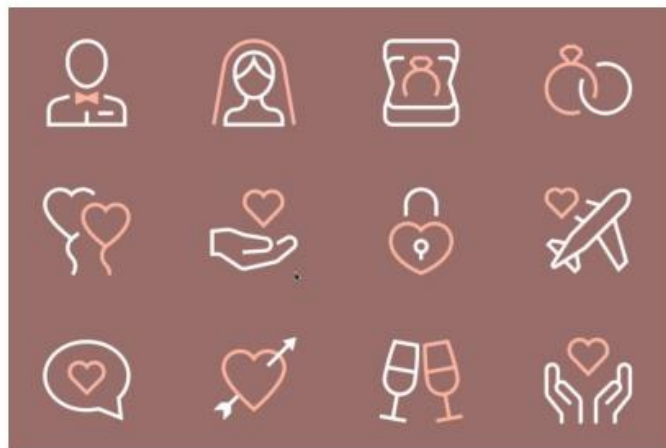
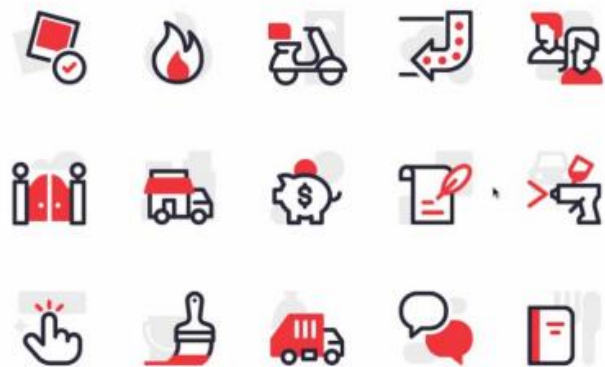
Ваша задача на этом этапе – подобрать набор слов или предложений, которые заменит ваш будущий сет. Подумайте, какие это будут слова? Какие действия или предметы нужно изобразить, чтобы раскрыть выбранную вами тему?

Если вы хотите создать сет для навигации сайта или приложения, подумайте, какие кнопки навигации помогли бы пользователю быстрее и проще ориентироваться на сайте. Вам нужно составить небольшой список слов, для которых вам в дальнейшем нужно будет подобрать образы. Вот несколько примеров, которые помогут вам вдохновиться и лучше понять, что от вас требуется.

В этом задании рекомендуется использовать тёмную обводку для иконок и простой, одинаковый фон для всех иконок:



Если есть желание добавить цвет, это нужно делать очень осторожно, добавлять не более двух цветов.



Пример, где иконки расположены хаотично, отчего работа смотрится неаккуратно:



Подправим эту ошибку: иконки расположены визуальнo на равном расстоянии друг от друга и от краёв артборда.





Предположим, вы выбрали тему «Мединские иконки». Первое, что нужно сделать — **написать первые ассоциации**, приходящие вам на ум:

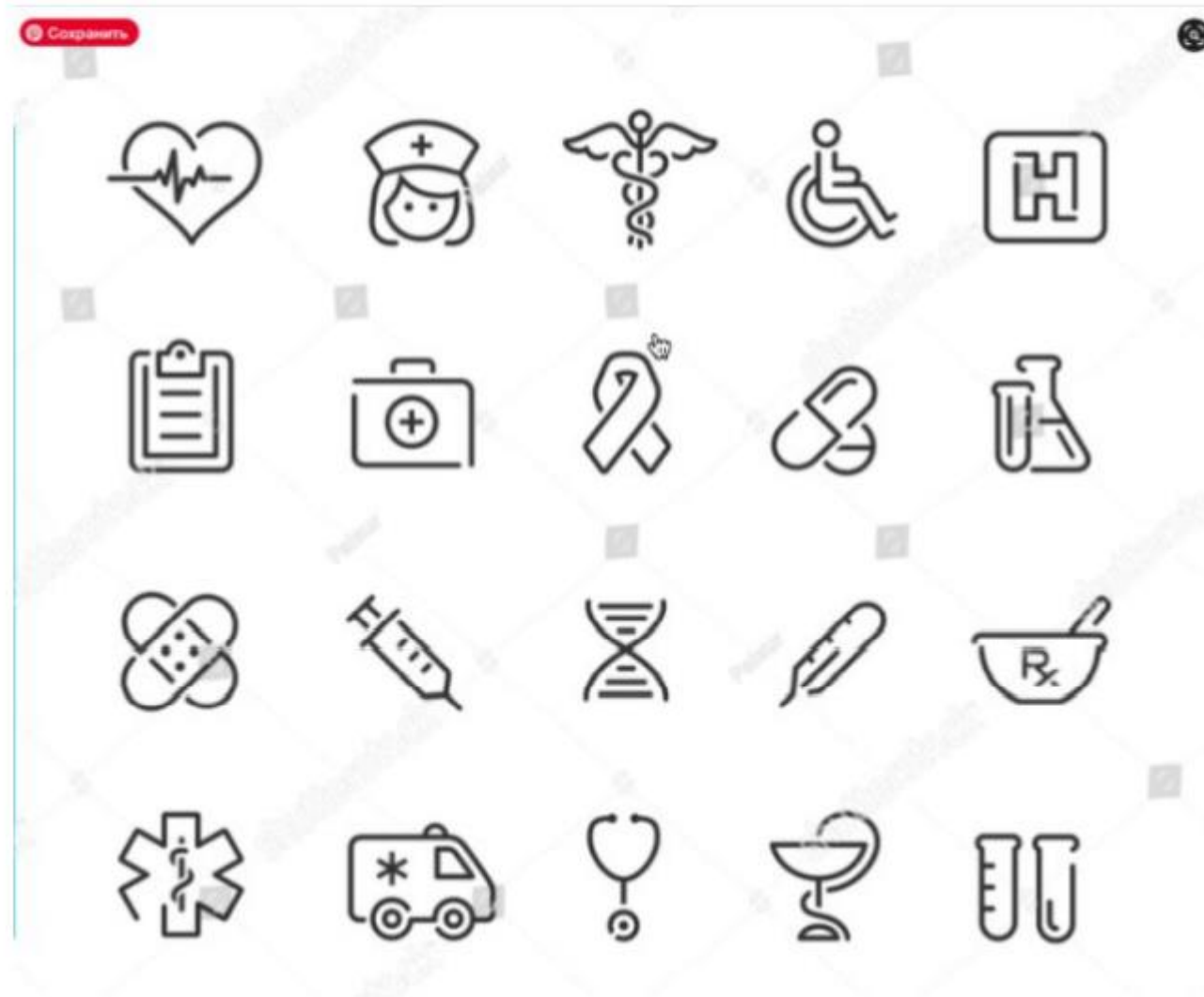
таблетка

сердце

змея на чаше

скорая

Далее идём смотреть примеры, референсы на сайтах shutterstock и iconfinder. Выбирайте не сложные примеры, смотрите побольше линейных иконок. Сразу постарайтесь отсеять слишком сложные и нагруженные деталями.



После просмотра примеров снова подредактируйте свой список иконок. Добавьте то, чего не было у вас в идеях, но было в референсах. Убирайте то, что скорее всего вам будет сложно нарисовать, и то, что сложно будет вписать в общую канву наборчика.

таблетка  
кардиограмма  
змея на чаше  
скорая  
аптечка  
шприц

# Задание:

Создать набор из 9 иконок на одну из заданных тем:

- Свадьба
- Хэллоуин
- Рождество
- Кулинария
- Образование
- Медицина
- Космос
- Кофе
- Ресторан
- Спорт
- Путешествия
- косметология

## Условия:

- ▶ — Разместить все иконки на одном артборде.
- ▶ — Размер документа 616 (ширина)х 440 (высота) пикселей. Сделать сетку в 22 пикселя (по ней выравнивать иконки)
- ▶ Обязательно рисовать иконки по пикселям, а не между ними.
- ▶ — Иконки лучше делать плоскими. Не добавляйте объём и перспективу.
- ▶ — Иконки должны быть на одну тему, которая легко читается. Не смешивайте тематики.
- ▶ — Используйте 1 или 2 толщины обводки. Обе толщины должны присутствовать во всех иконках.
- ▶ — Иконки должны быть выполнены в 1-2 цветах. Каждый цвет делайте на всех иконках. В этом задании не используем градиенты.
- ▶ — Иконки должны быть стилистически едины.
- ▶ — Не рисуйте персонажей, портреты, людей полностью и части тел.
- ▶ — Не рисуйте слишком сложные объекты. Лучше сделать простые, но аккуратные иконки, чем сложные и некрасивые. Хорошие иконки можно сделать даже обводкой.
- ▶ — Экспортировать и присылать на проверку в формате pdf
- ▶ *Проверьте свою работу на наличие типичных ошибок — это значительно поможет вам в работе.*