

Проектирование и использование систем идентификации мобильных приложений



иконографика

дизайн-системы платформ Apple iOS и Android Os

1 РАЗРАБОТКА ЗНАКА

Иконки, будучи графическими знаками, передают слова, функции или инструкции на невербальном языке. Мы видим их на вокзале, в аэропорту, в музее, на рабочем месте, на дороге, а также почти в каждом интерактивном пользовательском интерфейсе. Одной из причин широкого использования знаковых изображений является их способность облегчать поиск, распознавание, изучение и запоминание действий, объектов или понятий по сравнению с использованием текста.

Пиктограмма

Пиктограмма это знак, на котором буквально изображено его значение.

Идеограмма

Идеограмма это пиктограмма, буквальное изображение которой интерпретируется не буквально.

Если пиктограммы и знаки имеют несколько трактовок или просто непонятны, то их значение необходимо дублировать текстом.

Продуктовые значки

Значки продуктов — это визуальное представление товаров, услуг и инструментов бренда.

Системные значки

Системные значки символизируют общие действия, файлы, устройства и каталоги.

2 ПОДБОР ЦВЕТОВОЙ СХЕМЫ

Принципы

Иерархия

Цвет указывает на то, какие элементы являются интерактивными (👉), как они связаны с другими элементами и насколько они заметны. Важные элементы должны выделяться сильнее всего.

Разборчивость

Текст и важные элементы, такие как значки, должны соответствовать стандартам читаемости при отображении на цветном фоне.

Выразительность

Используйте **цвета бренда** в запоминающиеся моменты.

Последовательность

Цвет должен последовательно использоваться во всем пользовательском интерфейсе и соответствовать бренду, который он представляет.

Намеренность

Цвет следует использовать целенаправленно, так как он может передавать смысл разными способами, например, через отношения между элементами и уровни иерархии.

Отчетливость

Цвет должен создавать различие между элементами, с достаточным контрастом между ними.

3 ПОДБОР ШРИФТОВЫХ ГАРНИТУР

Грамотный подход к выбору шрифта

Важно подобрать шрифт, который будет легко и удобно прочтеть.

Шрифтовые пары:

Не используйте больше двух шрифтов. Только у одного шрифта могут быть необычные начертания.

Подбирайте пару из одного суперсемейства шрифтов. Шрифты должны дополнять друг друга.

Не используйте причудливые шрифты.

Если для десктопной версии вы выбрали декоративный шрифт, то в мобильной лучше заменить его на гротеск.

Заголовок

Заголовки нужно организовать так, чтобы даже на ходу пользователь мог легко сориентироваться в приложении и найти нужную ему информацию.

Основной текст

от 16px до 18px

Минимальный размер основного текста

San Francisco для iOS в 17px

Roboto для Android в 16px

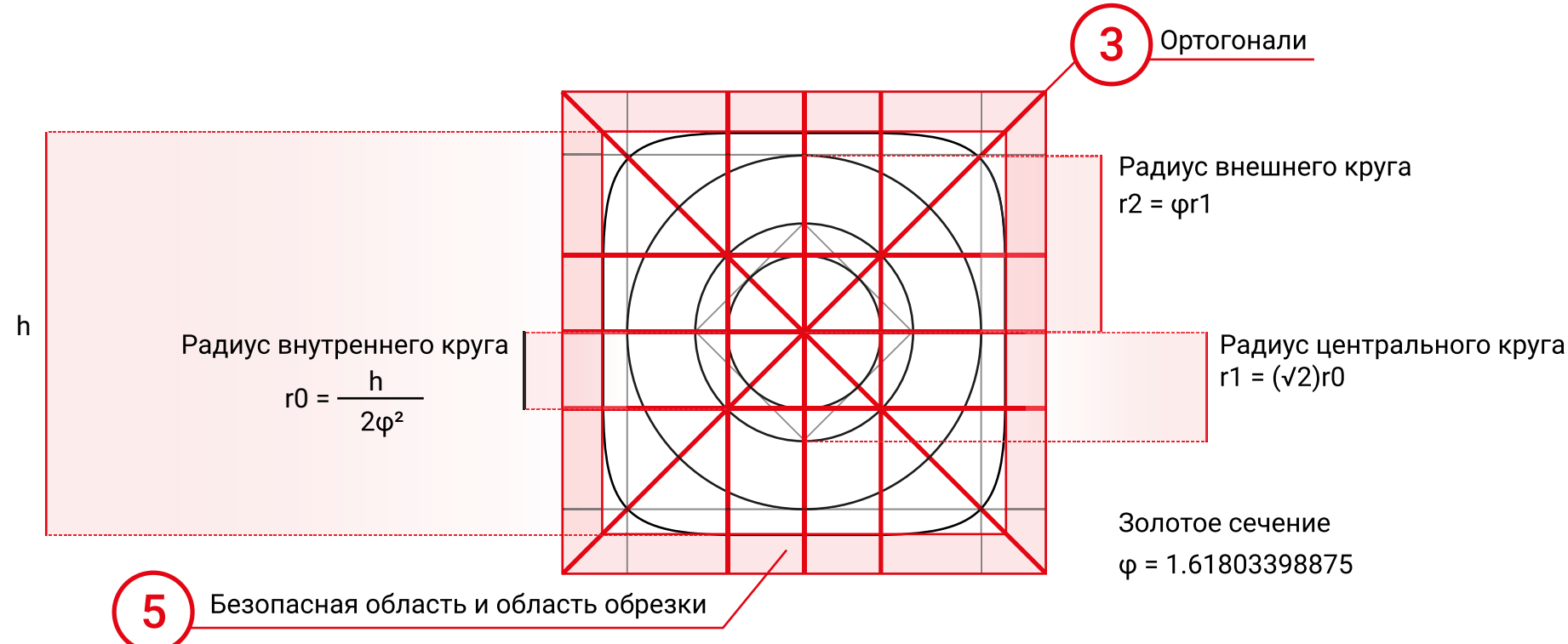
Откалибруйте расстояние между объектами

Подумайте о масштабировании продукта. Текст должен быть разборчивым на всех устройствах.

СЕТКИ, ПРИНЦИПЫ И ПРАВИЛА СОЗДАНИЯ ИНТЕРФЕЙСНЫХ ИКОНОК, iOS И ANDROID

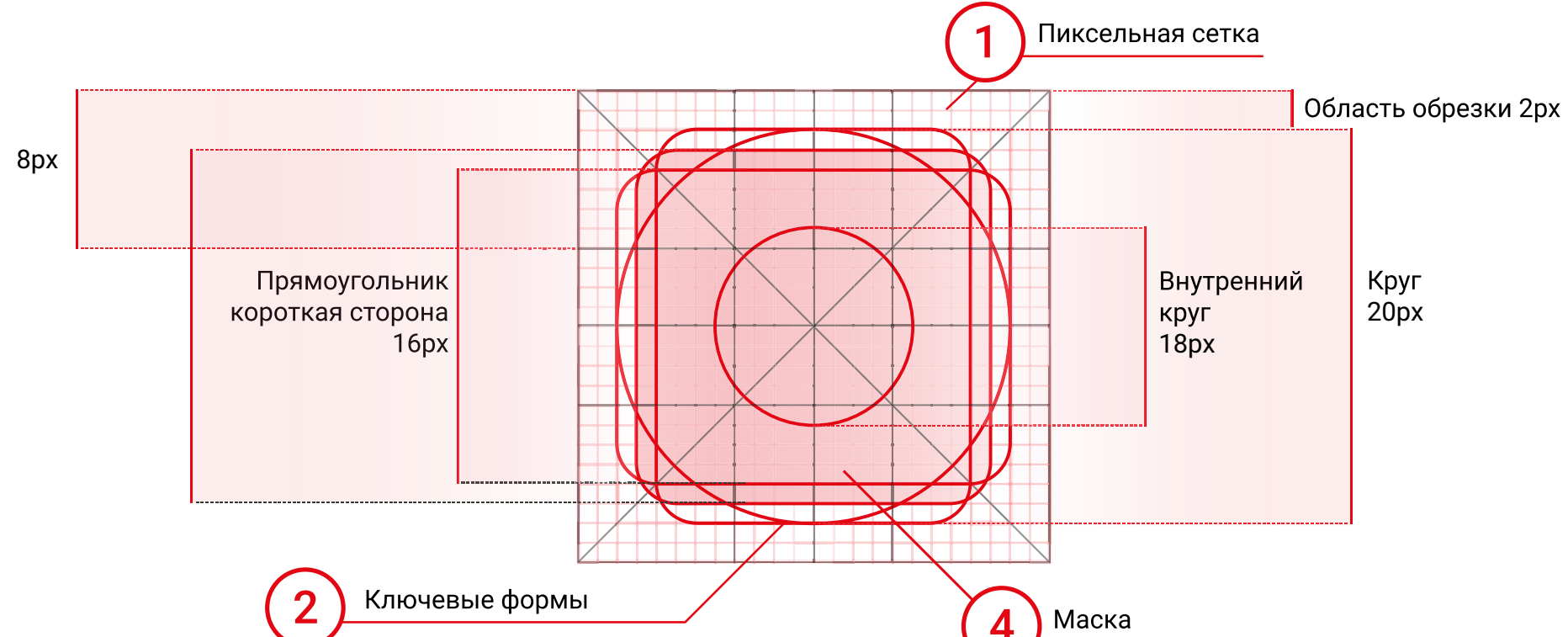
Строение сетки иконок iOS-приложений

Сетка Apple основана на пропорциях золотого сечения и вписанных фигурах, взяв за отправную точку длину одной стороны. Ее маска представляет собой адаптацию расчета суперэллипса или кривой Ламе.



Структура системной иконки Material Design

Основное различие между сетками iOS и Material — это добавление ключевых фигур в руководство Material. В шаблоне используются четыре основные фигуры — круг, квадрат, портретный и ландшафтный прямоугольник.



Анатомия

Каждый из этих элементов обеспечивает контрольные точки для рисования. Как и в любом рецепте, создатель сетки сам выбирает, что использовать, а что пропустить.

1 Пиксельная сетка

Выравнивание элементов по целым пикселям дает более четкие результаты; размещение элементов на субпикселях или полупикселях приводит к получению более размытых изображений.

2 Ключевые формы

Ключевые фигуры предоставляют исходные формы шаблонов. Обычно используются четыре основных элемента: круг, квадрат, прямоугольник в портретной и ландшафтной ориентации.

3 Ортогонали

Линии, которые пересекают центральную точку иконы и создают дополнительные вершины для использования. Эти линии обычно разрезают холст под углом 90° и 45°.

4 Маска

Маска кастомизирует контейнер иконы из квадратного холста, используемого по умолчанию. Маски могут быть встроены в сам актив или применены к нему впоследствии.

5 Безопасная область

Безопасная область или активная область показывает, где должно располагаться важное содержимое значка, а область обрезки — показывает область, которую следует избегать.

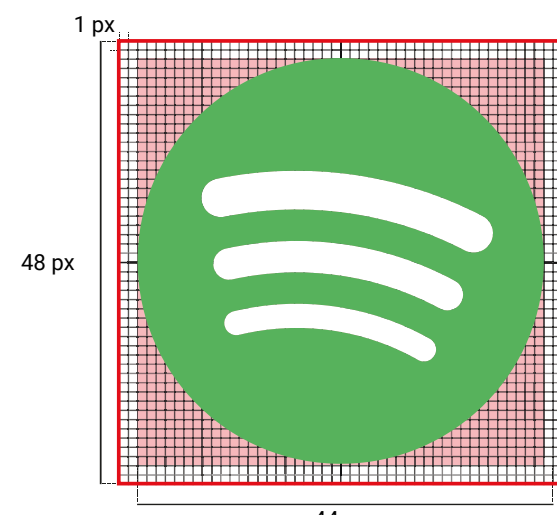
Четкость (Pixel perfection)

Чтобы не искажать значок, располагайте значки «по пикселям», указывая координаты X и Y в виде целых чисел без десятичных знаков.

Настройка Adobe Illustrator:



Принципы проектирования



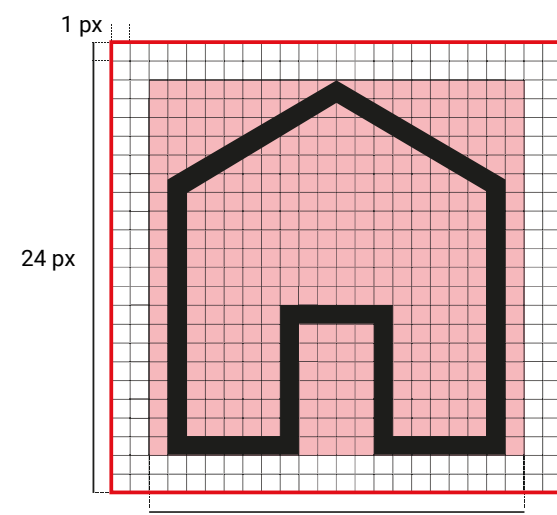
Продуктовые значки отображаются в размере 48 x 48px.

При создании значка просматривайте и редактируйте его в масштабе 400%.

Содержимое значка должно оставаться внутри активной области.

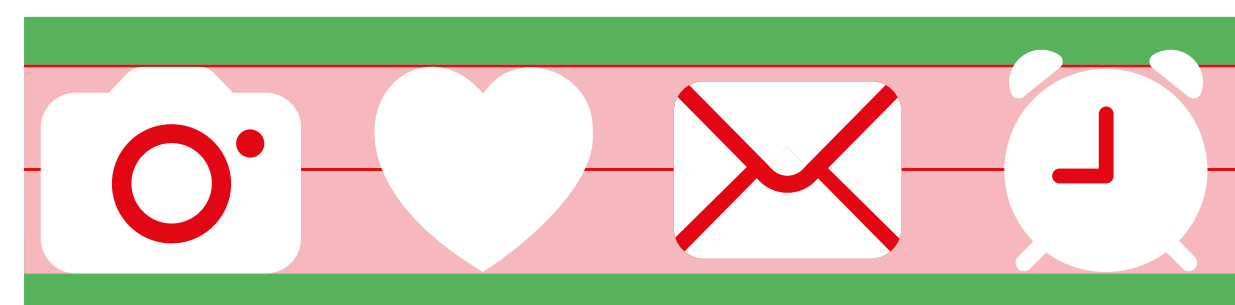
Если требуется дополнительный визуальный вес, содержимое может выходить за пределы области между активной областью и областью обрезки.

Ни одна часть значка не должна выходить за пределы области обрезки.



Значки системы отображаются в размере 24 x 24px.

Создавайте значки для просмотра в 100% масштабе для идеальной точности.



Создайте узнаваемый, максимально упрощенный дизайн.

Сделайте иконки графичными и жирными.

Используйте геометрические, однородные формы.

Используйте одинаковый вес для иконок интерфейса и прилегающего к ним текста.

Включайте текст в свой дизайн только в том случае, если он необходим для передачи смысла.

Поддерживайте визуальную согласованность всех иконок интерфейса в вашем приложении.

Независимо от того, используете ли вы только пользовательские иконки или комбинируете пользовательские и системные, все иконки интерфейса в вашем приложении должны иметь одинаковый размер, уровень детализации, толщину обводки (или вес) и перспективу. В зависимости от визуального веса иконки вам может потребоваться изменить ее размеры, чтобы она визуально сочеталась с другими иконками.