

Руководство по стилю

Иконки для операционной системы ROSA



Иконки для операционной системы ROSA

Руководство по стилю

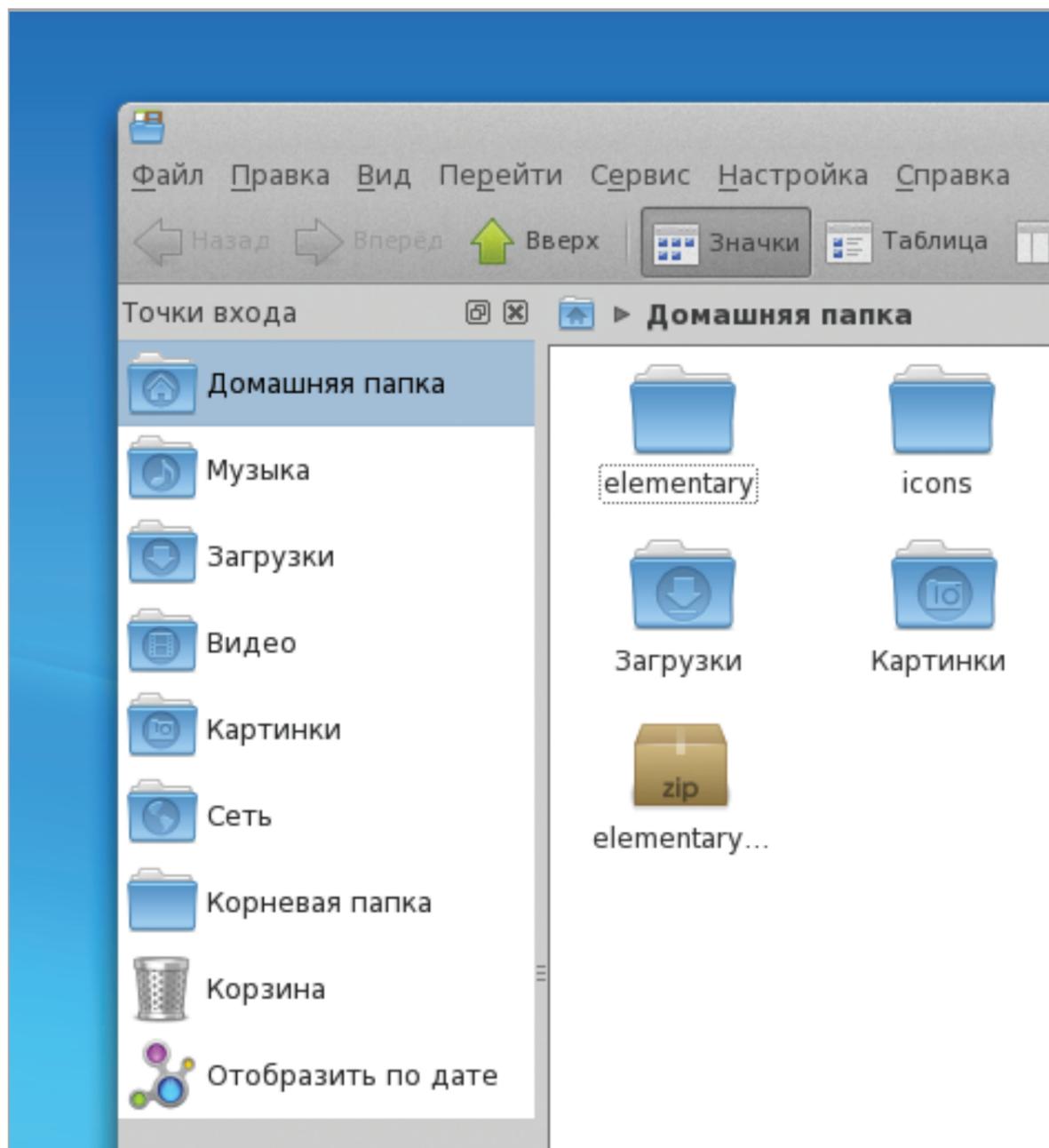
Содержание:

Стиль	01
Цвета	07
Материалы	09
Перспектива	13
Форма и расположение	15
Масштабирование	19
Изображение папок	21
Сохранение в формат SVG	23

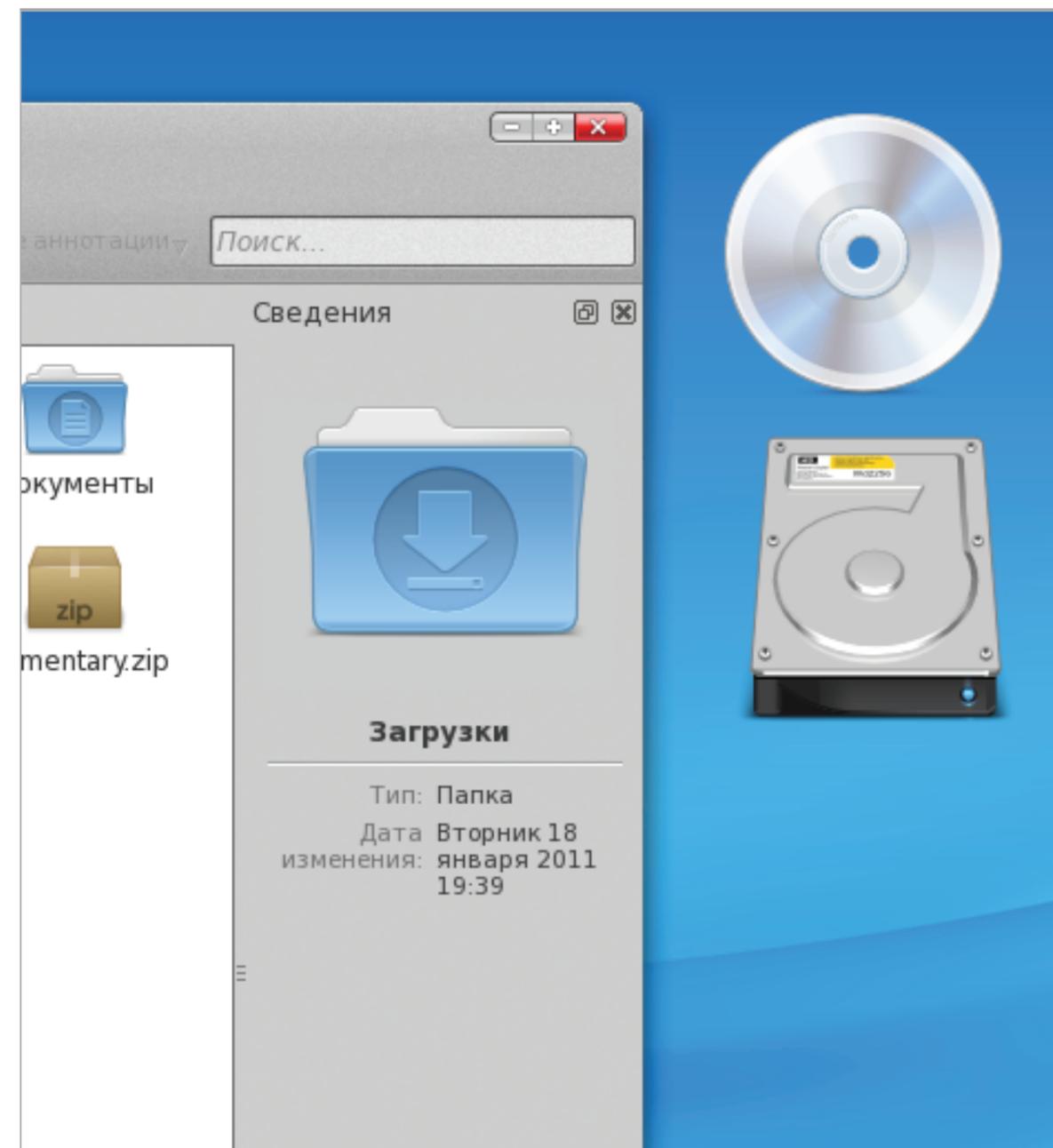


При создании иконок для операционной системы ROSA следует руководствоваться следующими принципами:

- Иконки должны быть выполнены в реалистичном стиле и обладать высокой степенью детализации
- Метафоры, используемые при создании иконок, должны максимально прозрачно отображать назначение иконки
- Объекты, из которых состоит иконка, должны быть легко узнаваемы и уместны в контексте метафоры
- Иконка не должна иметь обрезанных участков
- В иконках могут использоваться различные текстуры, такие как стекло, дерево, металл, пластик и т.д.



Скриншот окна файлового менеджера



Скриншот окна файлового менеджера



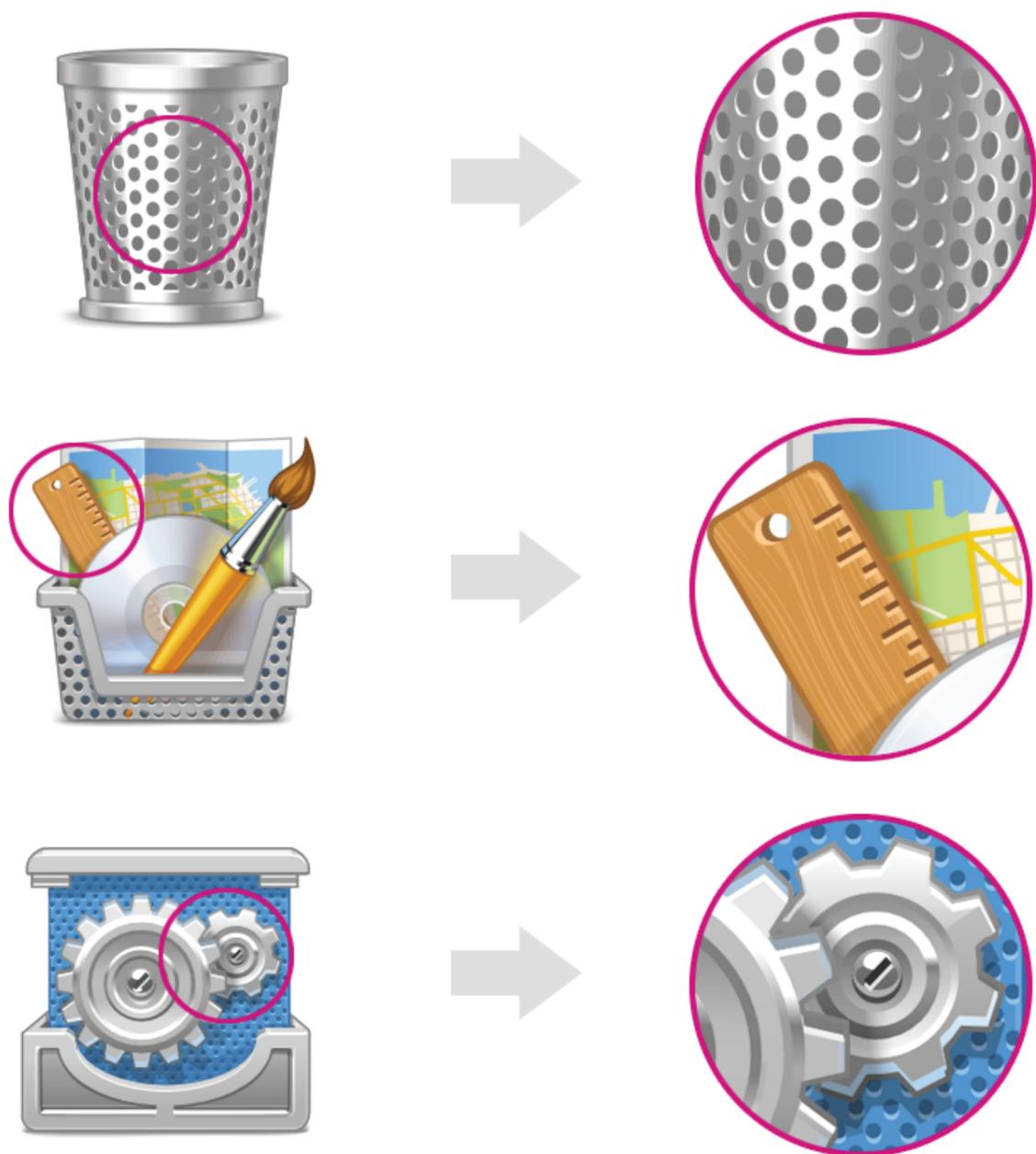
Палитра основных рекомендуемых цветов:

	R71 G124 B174		R235 G155 B34
	R126 G183 B237		R254 G215 B14
	R174 G214 B242		R254 G232 B104
	R178 G225 B248		R254 G243 B173
	R130 G156 B108		R189 G77 B64
	R166 G203 B118		R206 G111 B103
	R189 G219 B136		R221 G160 B159
	R215 G229 B153		R234 G206 B206

	R41 G41 B41		R136 G139 B141
	R88 G88 B88		R176 G176 B177
	R124 G124 B124		R207 G207 B207
	R150 G150 B150		R236 G236 B236

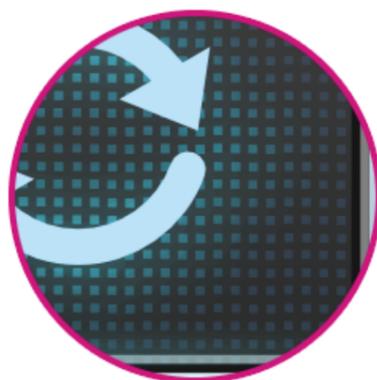
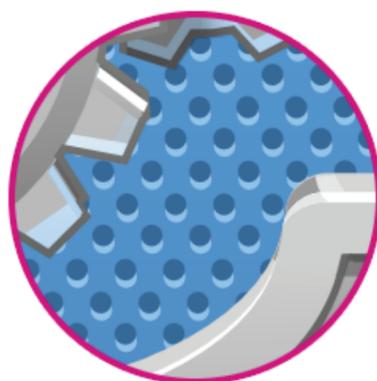
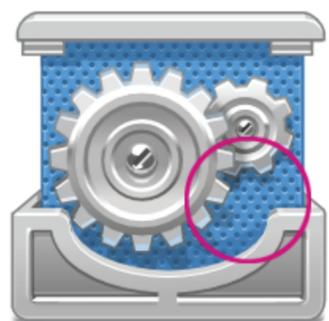
Не рекомендуется использовать излишне яркие цвета и резкие цветовые переходы:





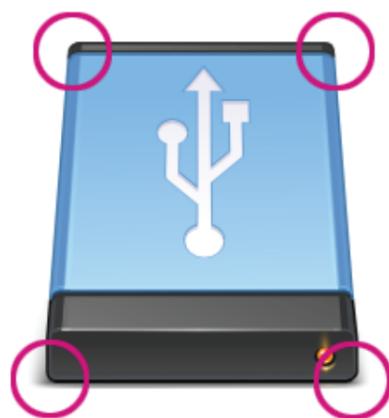
В дизайне иконок допустимо использовать:

- Металлическую текстуру с круглой перфорацией
- Деревянную текстуру
- Металлические объекты



В дизайне иконок допустимо использовать:

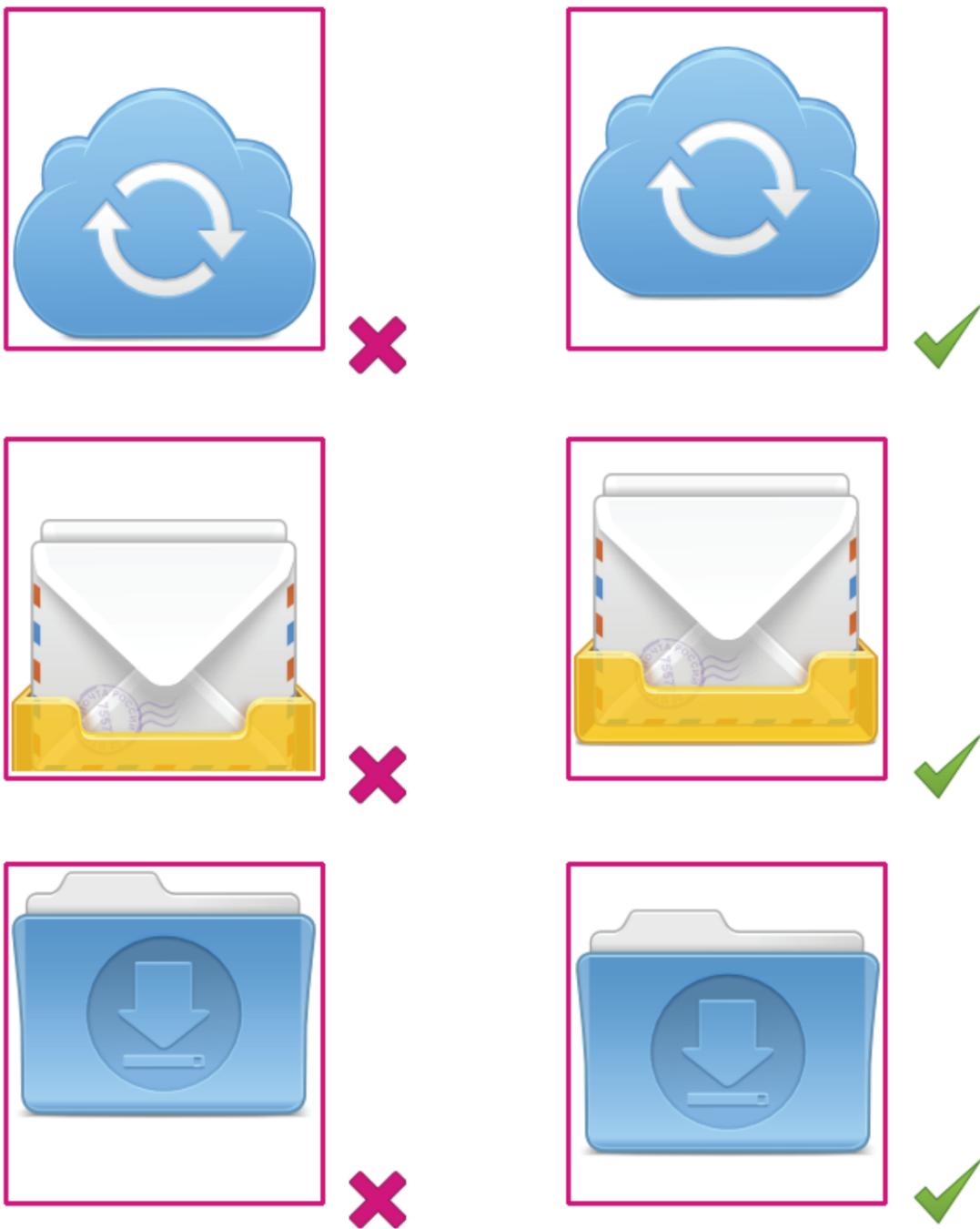
- Перфорированную пластмассовую текстуру
- Полупрозрачный пластмассовый материал
- Имитацию светодиодных экранов



Иконки не должны состоять из чрезмерного количества объектов. В том случае, если иконка состоит из нескольких объектов сложной формы, рекомендуется расположить эти объекты так, чтобы общая форма иконки стремилась к прямоугольной.

По возможности, следует закруглять углы прямоугольных объектов. Необходимо использовать одинаковый радиус закругления для всех углов.

Исключением являются те случаи, в которых закругленные углы противоречат естественной форме объекта.

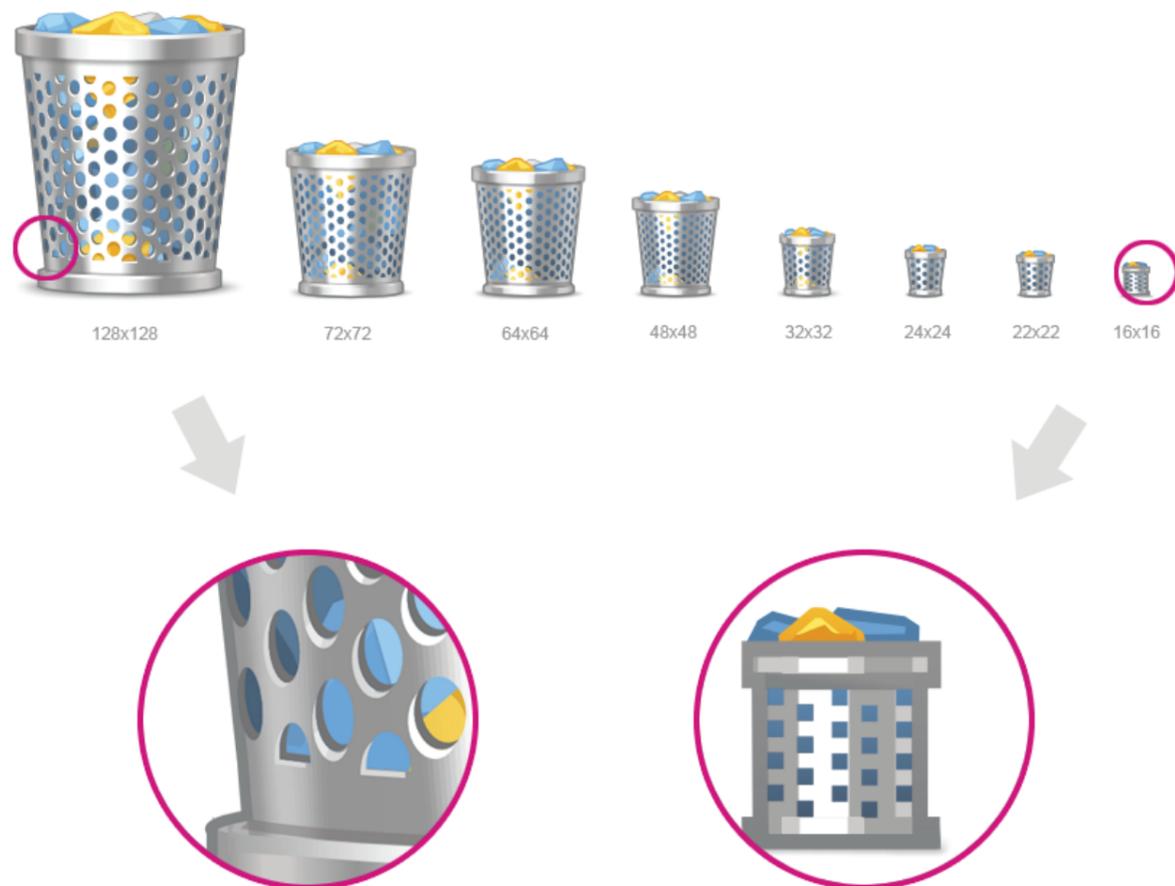


Фигуры, объекты и элементы должны полностью вписываться в пространство, отведенное под иконку.

При позиционировании изображения внутри заданного формата необходимо использовать вертикальное и горизонтальное выравнивание так, чтобы нарисованный элемент был расположен по центру.

Не допускается выравнивание изображений по верхнему или нижнему краю.

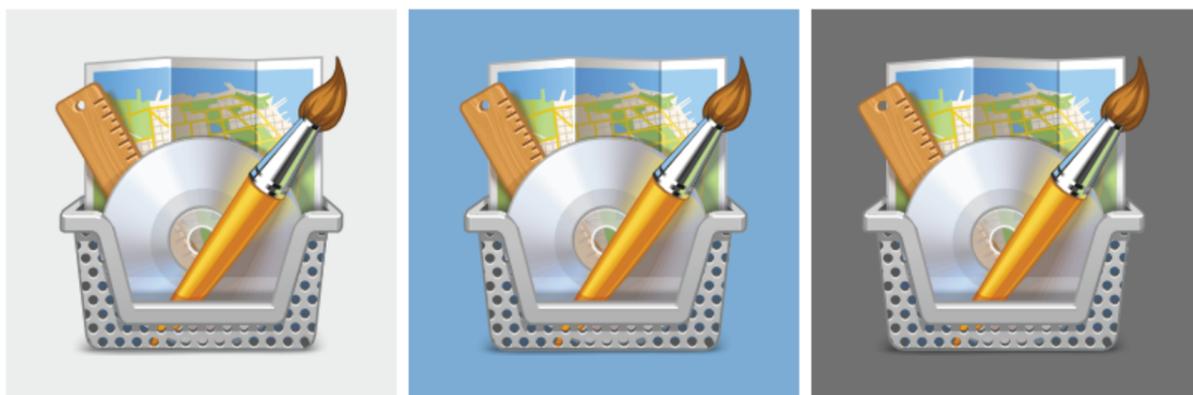
Масштабирование



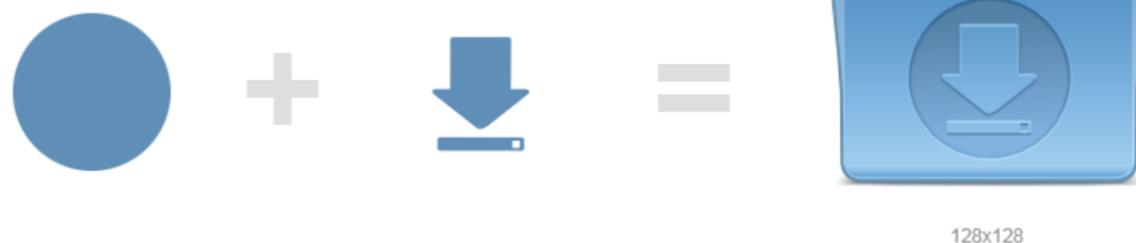
Каждая иконка должна быть представлена в следующих размерах:

- 128x128 пикселей
- 72x72 пикселей
- 64x64 пикселей
- 48x48 пикселей
- 32x32 пикселей
- 24x24 пикселей
- 22x22 пикселей
- 16x16 пикселей

Иконка каждого последующего размера не должна являться результатом уменьшения более крупной иконки, а должна быть нарисована отдельно, с учетом нюансов соответствующего размера. По мере уменьшения иконки, рекомендуется снижать количество деталей и упрощать формы объектов, если это способствует улучшению узнаваемости объектов:



Вне зависимости от размера, каждая иконка должна обладать обводкой толщиной в 1 пиксель, которая позволит выделить ее на любом возможном фоне



Изображение содержимого папок представляет собой стилизованную папку и штамп круглой формы с вписанным в него объектом, для размеров:

- 128x128 пикселей
- 72x72 пикселей
- 64x64 пикселей
- 48x48 пикселей
- 32x32 пикселей

И штамп в виде самого объекта для размеров:

- 24x24 пикселей
- 22x22 пикселей
- 16x16 пикселей

Передняя часть папки для размера 128x128 изображается с 22% прозрачностью.

Для изображения содержимого папок не допускается наложение объемного объекта поверх папки

Сохранение в формат SVG



Adobe Photoshop



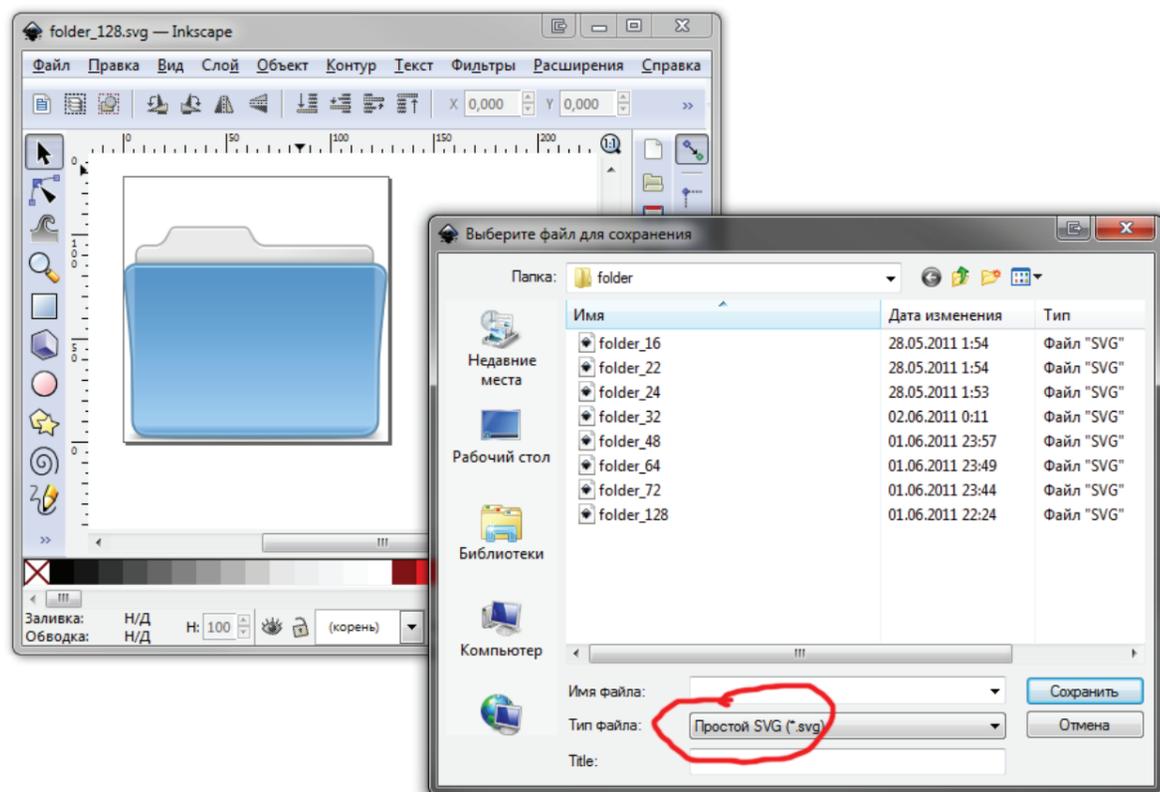
Adobe Illustrator



Corel Draw



Inkscape



Все иконки должны быть сохранены в формате SVG (от англ. Scalable Vector Graphics — масштабируемая векторная графика).

Наиболее корректные SVG файлы получаются при создании иконок в векторном редакторе Inkscape (Инкскейп). Другие векторные редакторы, такие как Adobe Illustrator, Corel Draw, Xara и другие, создают не совсем корректные SVG файлы, которые не правильно отображаются в операционной системе.

Советы для создания иконок в формате SVG:

- При создании иконок, очень важно использовать привязку к пикселям, так чтобы тонкие однопиксельные вертикальные и горизонтальные линии не расплывались а выглядели четко в 100% масштабе.
- Старайтесь не использовать эффект обводки объектов (stroke). Для создания контуров у объектов лучше использовать отдельные кривые, подложенные под основной объект.
- Старайтесь не использовать сложных эффектов, типа перетекания, перспективы, теней и т.д. По возможности эти эффекты должны быть преобразованы в кривые или выполнены с помощью простых кривых
- Старайтесь избегать сложных градиентных и радиальных прозрачностей