

Spis treści

1. Przyciski i ikony.....	2
1.1. Przycisk zasilania.....	2
1.2. Szklana ikona.....	7
1.3. Szklane przyciski (à la MacOS).....	9
1.4. Świecący przycisk.....	11
1.5. Szklana kula.....	12

1. Przyciski i ikony

Wszelkiego rodzaju dekoracje programów komputerowych (np. ikony, w tym ikony systemów operacyjnych) czy różnego rodzaju przyciski stron WWW mogą być obrazami rastrowymi. Ich projektowanie jest zazwyczaj bardzo trudnym zadaniem, ponieważ:

- ogranicza nas przestrzeń (np. 16x16, czy 32x32 piksele w przypadku standardowych ikon),
- tworzony obraz musi bardzo dobrze oddawać akcję z nim skojarzoną (względnie proste konceptualnie, jeżeli chcemy np. zobrazować dysk, klawiaturę, czy inny *hardware*, znacznie bardziej skomplikowane, jeżeli ikona ma symbolizować jakieś działanie czy złożony proces),
- wygląd wszystkich ikon należących do tego samego zbioru powinien być spójny (ten sam “styl”),
- ikony powinny być w miarę zgodne z obowiązującymi “tendencjami estetycznymi” (zastosowanie ikon w stylu wczesnych lat 80-tych raczej nie wpłynie pozytywnie na popularność zawierającego je produktu).

Należy ponadto pamiętać, że wiele standardowych akcji posiada już tradycyjne symbole, np. “nożyczki” dla “wytnij”, “lornetka” dla “szukaj” (Microsoft czasami stosuje “lupę”), itp. Powinniśmy je zachować, aby nie wymuszać na użytkownikach zmiany przyzwyczajeń (to także odstraszałoby ich od produktu).

Jeżeli chodzi o samo projektowanie, można wykorzystać dwie techniki. Po pierwsze, możemy wykonać obraz w większej skali, a następnie pomniejszyć go do rozmiarów docelowych. Wadą takiego rozwiązania jest, że część informacji zawartych w projekcie oryginalnym zostanie utracona po pomniejszeniu i będzie on wymagał i tak olbrzymiej ilości ręcznych poprawek (czasami obraz pomniejszony w ogóle nie prezentuje się dobrze względem oryginału). Drugą techniką jest wykonywanie ikon od razu w rozmiarze docelowym (w dużym powiększeniu, “piksel po pikselu”) z jednoczesnym śledzeniem ich wyglądu w skali 1:1.

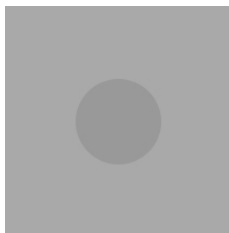
1.1. Przycisk zasilania



Rys. 1: Cel ćwiczenia

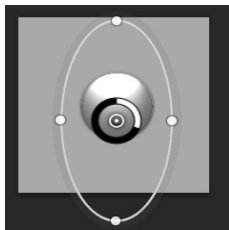
Obraz, który będziemy wykonywać (oraz inne, wykonane w podobny sposób) może znaleźć zastosowanie np. na stronie WWW. Szczególnie ciekawie będzie się prezentował, jeżeli zastosujemy na nim efekt *rollover* i jarzenie będzie się pojawiało (nasilało, czy zmieniało barwę) w momencie najechania na niego myszą (efekty *rollover* tworzy się podczas pracy z ImageReady), lub kiedy będzie migał (animacja – też można ją wykonywać w ImageReady), zachęcając użytkownika do kliknięcia.

Rozpoczynamy od utworzenia obrazu 200x200 pikseli z dowolnym tłem. Wypełnimy pierwszą warstwę kolorem #A9A9A9 (szary), utworzymy nową warstwę i nazwijmy ją “przycisk”. W tej warstwie za pomocą narzędzia zaznaczenia eliptycznego narysujemy na środku koło o średnicy ok. 75 pikseli i wypełnimy je kolorem #999999 (ciemniejszy szary) – Rys. 2.



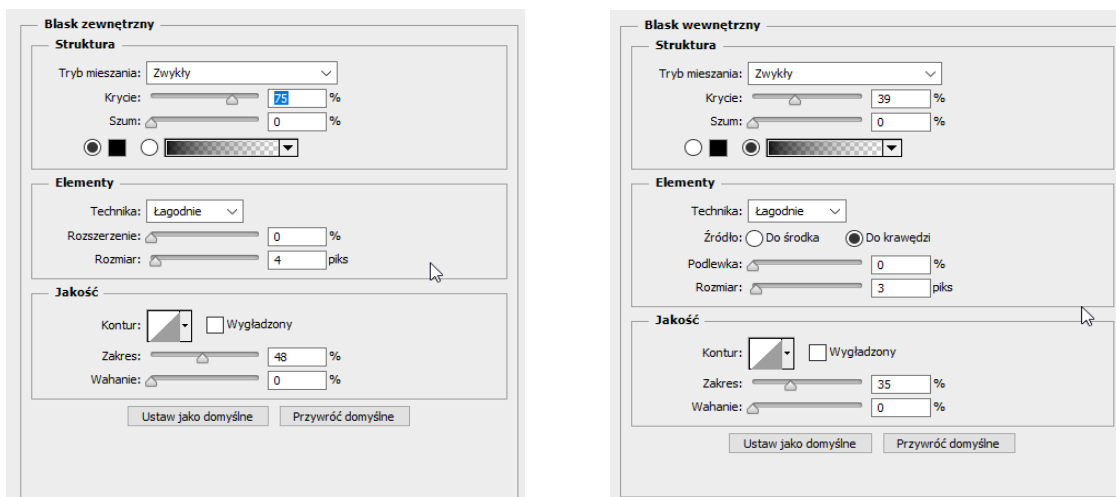
Rys. 2: Początek rysowania przycisku

Używając filtru efektów świetlnych zastosujemy efekt jak na rysunku Rys. 3.



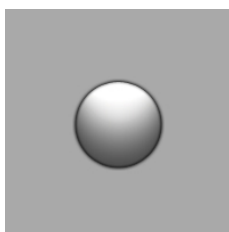
Rys. 3: Stosowanie efektów świetlnych (w czasie edycji filtru)

Używając opcji mieszania warstwy ustawmy na kształcie efekty blasku zewnętrznego i wewnętrznego (obydwa w kolorze czarnym, #000000), jak na Rys. 4.



Rys. 4: Dodawanie blasku wewnętrznego i zewnętrznego

Obraz powinien wyglądać jak na Rys. 5.



Rys. 5: Bieżący stan pracy

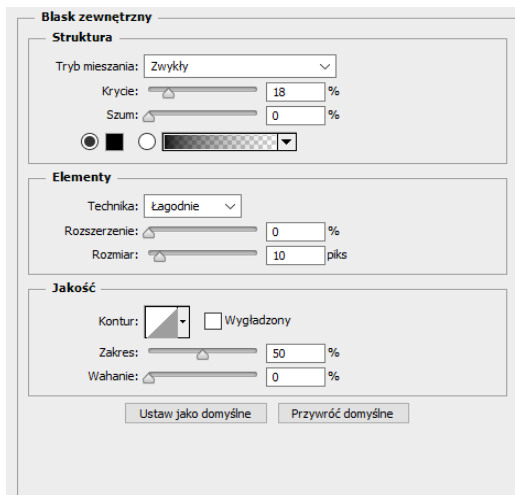
Wykonajmy teraz zaznaczenie odpowiadające dokładnie narysowanemu kołu (np. klikając z Cmd na warstwie “przycisk”). Rozszerzmy zaznaczenie o 5 pikseli.

Nie usuwając zaznaczenia utworzymy nową warstwę pod warstwą “przycisk”. Nazwijmy ją “margins”. Ustawmy kolor pierwszoplanowy na #D4D4D4 i drugoplanowy na #474747. Za

pomocą narzędzia gradientu wykonajmy pionowy gradient od jasnego do ciemnego ciągnąc mysz od dołu ku górze zaznaczenia.

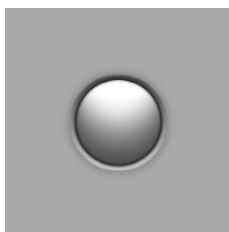
Ustawmy wtapianie zaznaczenia na 1 piksel. Odwróćmy zaznaczenie (Cmnd+Shift+I) i kilkakrotnie wykasujmy zaznaczony obszar (na zewnątrz koła), aby wygładzić koło marginesu.

Usuńmy zaznaczenie (Cmnd+D) i zastosujmy blask zewnętrzny (kolor czarny), jak na Rys. 6.



Rys. 6: Dodawanie blasku zewnętrznego

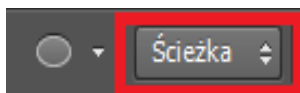
Powinniśmy mieć obraz jak na Rys. 7.



Rys. 7: Bieżący stan pracy

Kolejnym krokiem jest wykonanie symbolu zasilania.

Dodajmy nową warstwę na samej górze i nazwijmy ją "pierścień". Za pomocą narzędzia kształtu koła narysujmy centryczne koło o średnicy 100 pikseli. Upewnijmy się, że opcja *Ścieżki* jest zaznaczona (Rys. 8), aby utworzyć ścieżkę, bez wypełnienia.

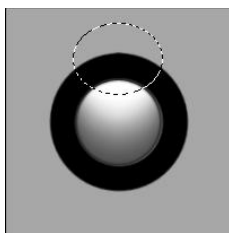


Rys. 8: Opcja "Ścieżki"

Ustawmy szerokość pędzla na 22 i wybierzmy styl z ostrymi brzegami (twardy pędzel). Zresetujmy kolory (D). Za pomocą narzędzia *Zaznaczania bezpośredniego* kliknijmy na linii ścieżki. Wybierzmy z menu kontekstowego *Obrysuj ścieżkę* (narzędzie: pędzel) dla zamalowania ścieżki. Następnie usuńmy linie ścieżki.

Usuniemy teraz górną część pierścienia. Używając zaznaczenia eliptycznego narysujmy elipsę ok. 80x65 pikseli, w górnej części obrazu jak pokazane na Rys. 9.

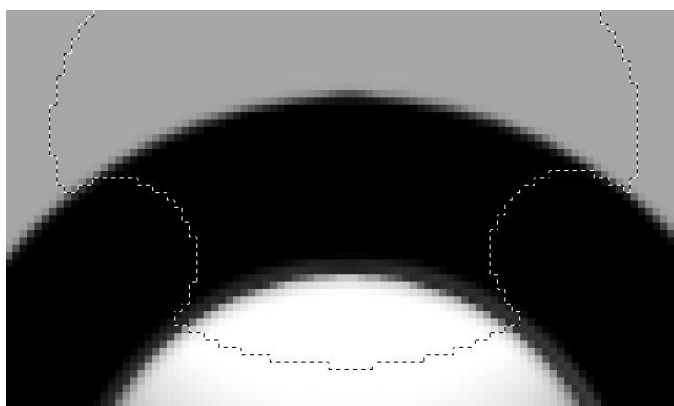
Powtórnie zmieńmy styl zaznaczenia na normalny (nie potrzebujemy już ścieżek) i powiększmy



Rys. 9: Dorysowanie elipsy

obraz (400 %). Wciąż używając narzędzia zaznaczenia eliptycznego, klawisza Alt (tryb odejmowania zaznaczeń) narysujmy koło (naciskając Shift na sam koniec, dla uzyskania “idealnego koła” – Shift trzymany w czasie rysowania zadziałałby jako tryb dodawania zaznaczeń). Używając spacji możemy odpowiednio przemieszczać koło zaznaczenia.

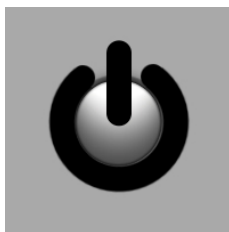
Używając tej metody odejmijmy od elipsy zaznaczenia dwa małe koła, aby otrzymać zaznaczenie jak pokazane poniżej (Rys. 10).



Rys. 10: Kształt zaznaczenia

Kiedy zaznaczenie jest gotowe, wykasujemy zaznaczony obszar pierścienia.

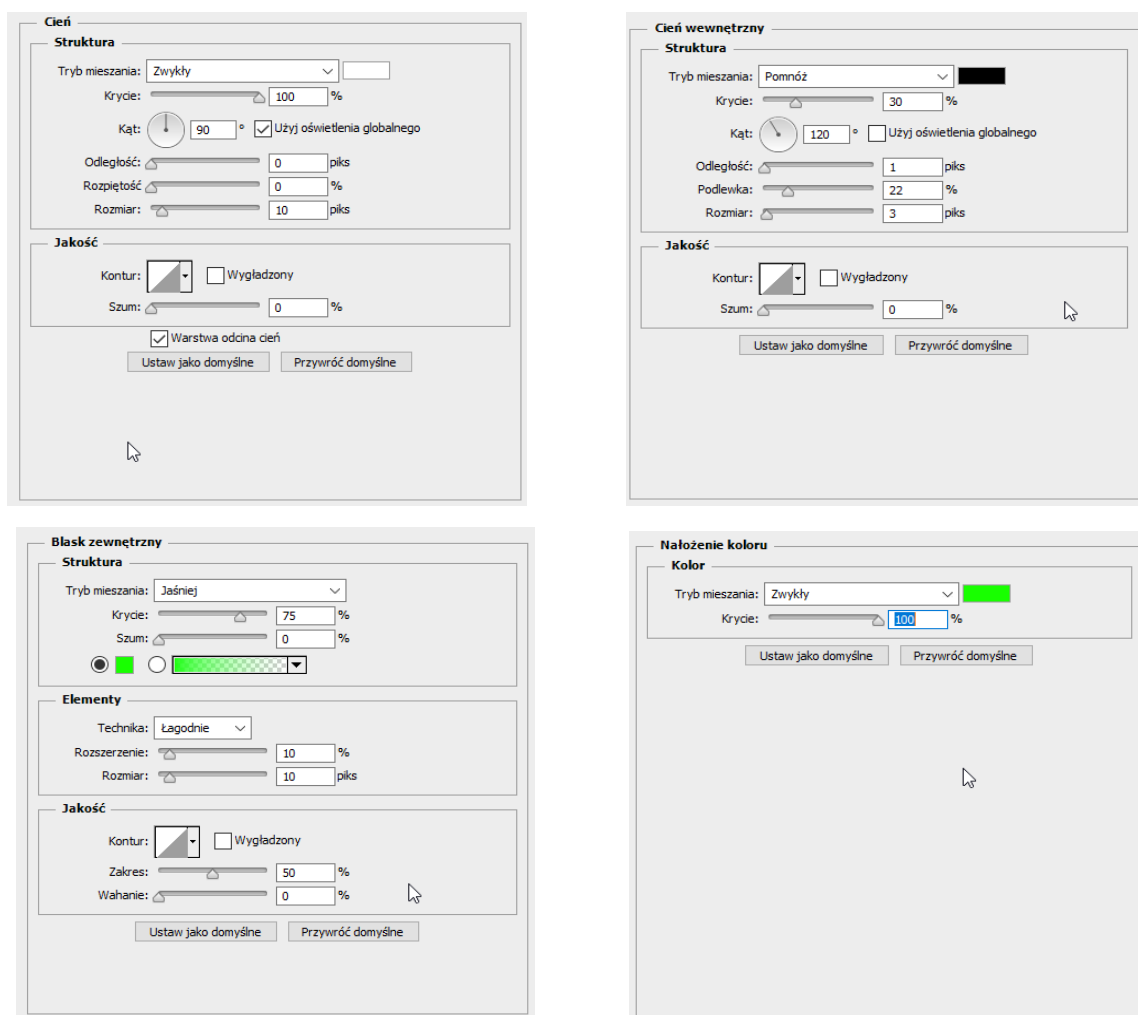
Utwórzmy nową warstwę i nazwijmy ją “linia”. Za pomocą narzędzia *Prostokąta zaokrąglonego* (rozmiar 22x75 pikseli i promień 100 pikseli) narysujmy kształt jak na Rys. 11.



Rys. 11: Linia wykonana za pomocą zaokrąglonego prostokąta

Powiązmy warstwy “linia” i “pierścień” (ikona łańcucha obok warstwy) i połączmy je (Cmnd+E). Zastosujmy teraz opcje mieszania, jak na Rys. 12 (cień: #FFFFFF, cień wewnętrzny: #000000, blask zewnętrzny: #18FF00, nałożenie koloru: #18FF00).

Na sam koniec zmniejszymy symbol, aby pasował do przycisku, wprowadźmy też gradient na spodniej warstwie (metaliczny wygląd).



Rys. 12: Opcje mieszania warstw

Zwróćmy uwagę, że jeżeli wyłączymy widoczność spodniej warstwy, i wykadrujemy (przytniemy) odpowiednio obraz, może on służyć jako ikona na dowolnym tłem (dla zachowania płynnej przezroczystości brzegów powinien zostać zapisany jako PNG).

1.2. Szklana ikona



Rys. 13: Cel ćwiczenia

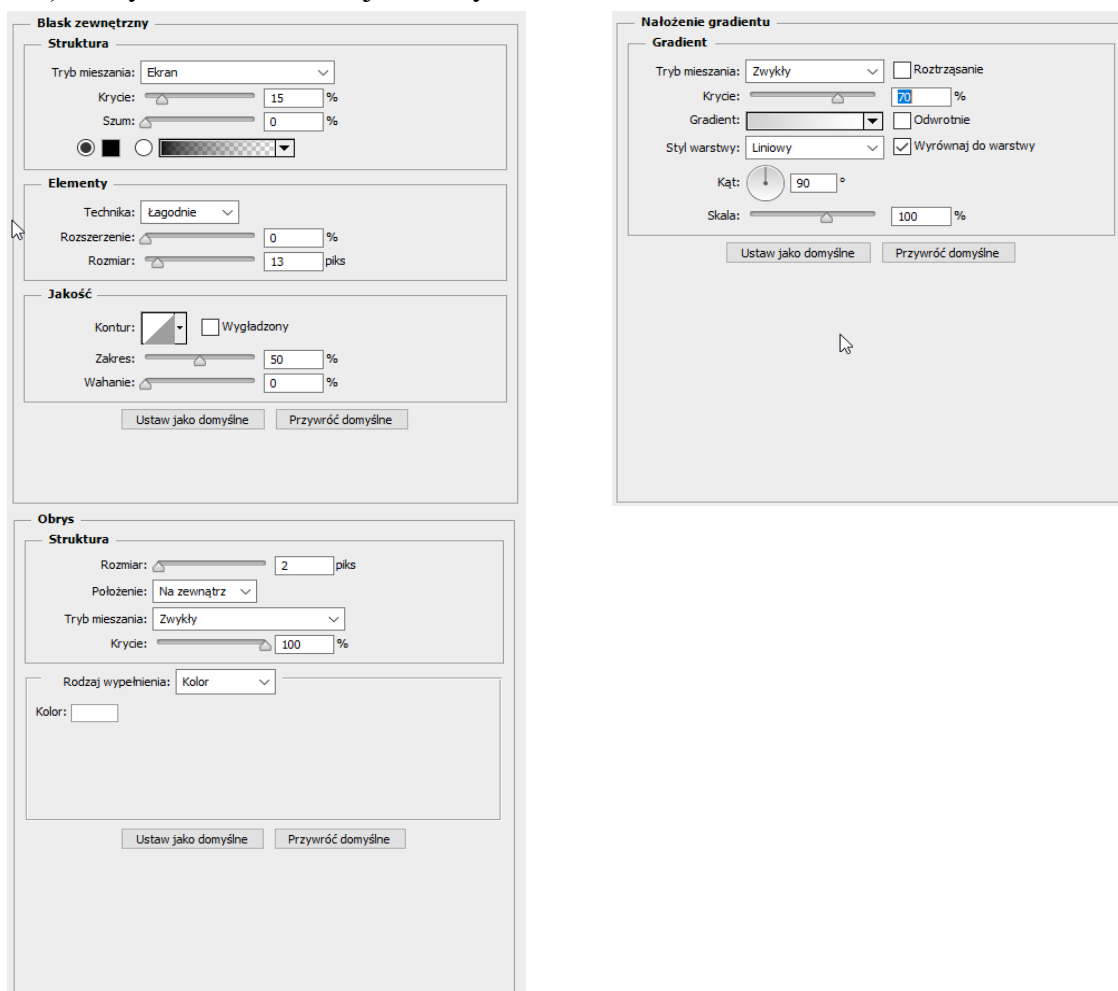
Podobnie, jak w poprzednim ćwiczeniu, symbol graficzny użyty na przycisku jest tylko przykładem, można zaprojektować serie przycisków z zupełnie dowolnymi obrazami.

Rozpoczynamy od nowego dokumentu wielkości 400x400 pikseli. Wykonajmy prostokąt z zaokrąglonymi rogami (bok ok. 100 pikseli) wypełniony kolorem jasnoszarym (#E7E7E7) umieszczony na środku dokumentu. Będzie on podstawą ikony (Rys. 14).



Rys. 14: Podstawa ćwiczenia

W opcjach mieszania warstwy nadajmy blask zewnętrzny, nałożenie gradientu (od #D2D2D2 do #FFFFFF) i obrys z ustawieniami jak na Rys. 15.



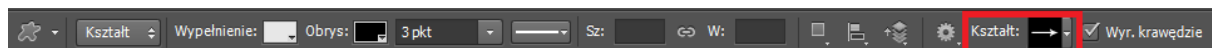
Rys. 15: Nadawanie opcji mieszania

Otrzymany obraz powinien wyglądać jak na Rys. 16.



Rys. 16: Bieżący etap pracy (podstawa ikony/przycisku)

Nadszedł czas na dodanie do ikony jakiegoś charakterystycznego kształtu. Użyjmy do tego dowolnego kształtu z paska opcji – Rys. 17.



Rys. 17: Kształty dowolne

Rozwińmy listę (Rys. 18) i z listy wybierzmy opcję “wszystkie”. Spowoduje to wyświetlenie wszystkich kształtów dostępnych w bazie.



Rys. 18: Rozwijanie menu kształtów dowolnych

Przeszukajmy listę w celu znalezienia kształtu “globusa” – Rys. 19.



Rys. 19: Kształt do umieszczenia na przycisku

Wróćmy do dokumentu. Narysujmy wybrany kształt wielkością dopasowaną do podstawy ikony. Nadajmy mu kolor ciemnoszary (#3E3E3E) – Rys. 20.



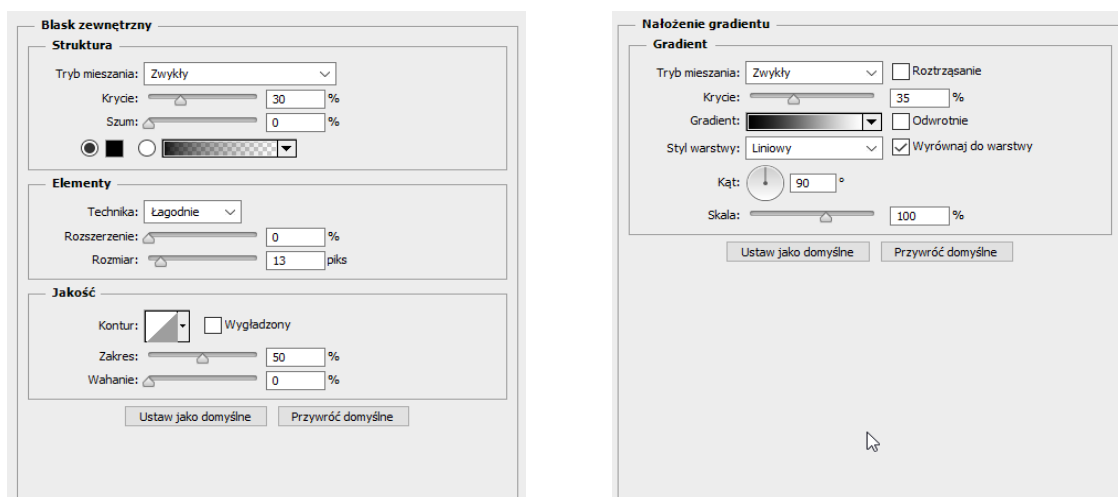
Rys. 20: Kształt na podstawie ikony

Teraz nałożymy na kształt kilka efektów (z opcji mieszania warstwy), zgodnie z ustawieniami podanymi na Rys. 22 (na następnej stronie).



Rys. 21: Zaznaczenie eliptyczne

Powinniśmy teraz nadać ikonie efekt szkła. Utwórzmy nową warstwę i za pomocą eliptycznego zaznaczenia wykonajmy elipsę na górze ikony (Rys. 21).



Rys. 22: Opcje mieszania

Wypełnijmy zaznaczenie na białe. Ustawmy krycie na 50 % i tryb na „nakładkę”. Wykonajmy duplikat warstwy i przesunijmy go w dolną część ikony. Efekt powinien wyglądać jak na Rys. 23.



Rys. 23: Efekt końcowy

Proszę wykonać w analogiczny sposób ikony „wyszukiwania” i „koszyka zakupowego”.

1.3. Szklane przyciski (à la MacOS)



Rys. 24: Cel ćwiczenia

Przyciski wykonane w podany sposób mogą być doskonałą dekoracją strony WWW.

Zaczynamy od dokumentu 150x50 pikseli z białym tłem. Za pomocą zaokrąglonego prostokąta wykonujemy rysunek jak poniżej (kolor dowolny) – Rys. 25.

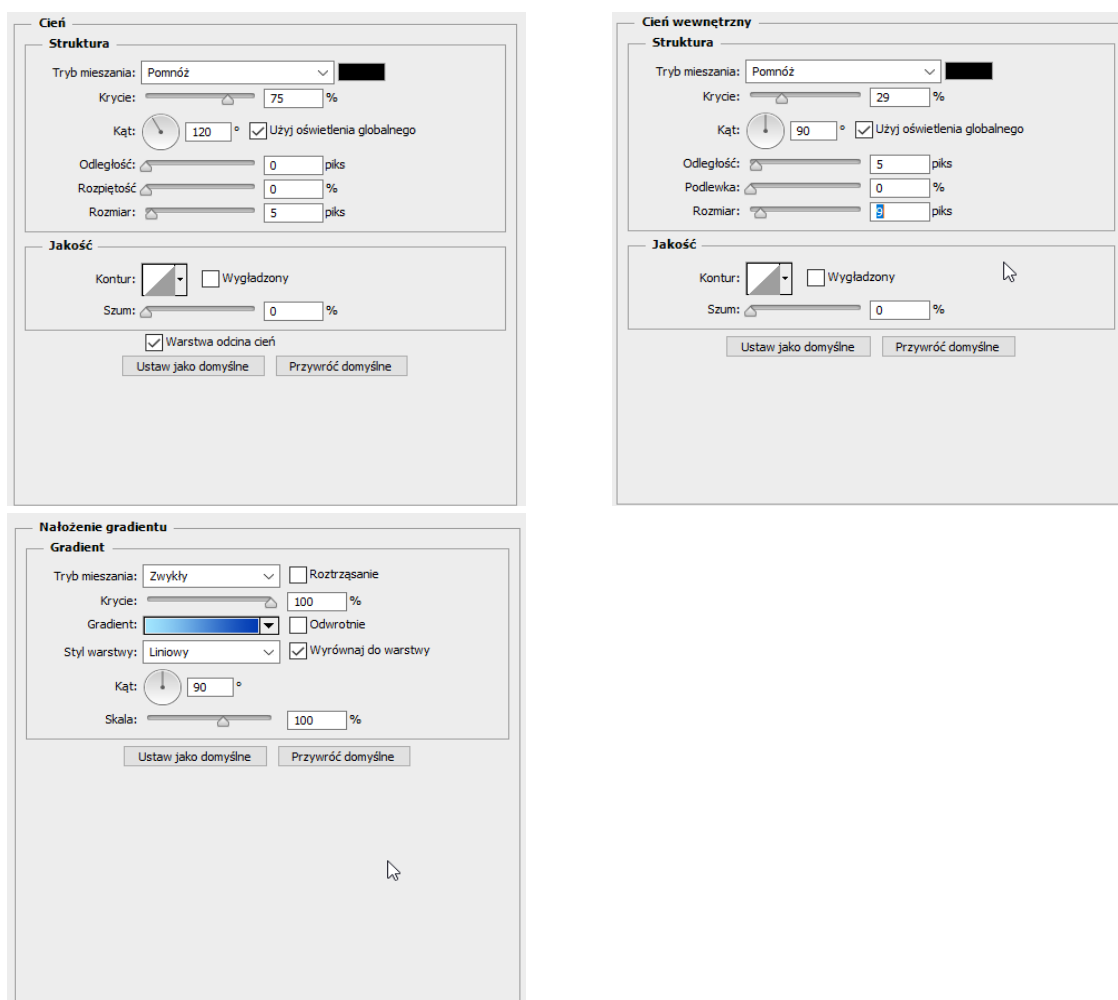


Rys. 25: Podstawa ćwiczenia

Rasteryzujemy warstwę i stosujemy opcje mieszania jak pokazane na Rys. 27 **na następnej stronie** (nałożenie gradientu z kolorami #A3E7FF i #0039B3). Obraz powinien wyglądać jak na Rys. 26.



Rys. 26: Efekt zmiany mieszania



Rys. 27: Opcje mieszania

Tworzymy nową warstwę na samej górze i zaznaczamy obszar kształtu (np. klikając na warstwie z Cmd). Zwążamy zaznaczenie o 1 piksel. Za pomocą zaznaczenia prostokątnego w trybie odejmowania (Alt) odejmujemy od zaznaczenia obszar jak pokazane na Rys. 28.



Rys. 28: Powstałe zaznaczenie

Wypełniamy zaznaczenie na biało i zmniejszamy krycie do ok. 60 % (Rys. 29).



Rys. 29: Efekt końcowy

Proszę utworzyć różne kolory przycisków oraz umieścić na nich odpowiednie napisy: Home, Oferta, Kontakt, O nas.

1.4. Świecący przycisk



Rys. 30: Cel ćwiczenia

Rozpoczynamy od nowego dokumentu 130x60 pikseli i wypełniamy go ciemnoszarym kolorem. Rysujemy zaokrąglony prostokąt w ciemniejszym kolorze (Rys. 31).



Rys. 31: Podstawa ćwiczenia

Nadajemy mu efekt odbicia światła – Rys. 32.



Rys. 32: Odbicie światła

Teraz stworzymy efekt świecenia.

Rasteryzujemy warstwę z prostokątem, zależnie od zastosowanej techniki tworzenia odblasku może istnieć konieczność połączenia warstw.

Za pomocą średniej wielkości pędzla (ok. 25 pikseli) i narzędzia *Rozjaśniania* rozjaśniamy górę, dół i “narożniki” prostokąta, mniej więcej tak, jak na rysunku Rys. 33.



Rys. 33: Zastosowane rozjaśnianie

Wybieramy większy pędzel (powinien pokrywać około połowy przycisku, np. 65 pikseli) i rozjaśniamy środek dolnej i górnej części – Rys. 34.



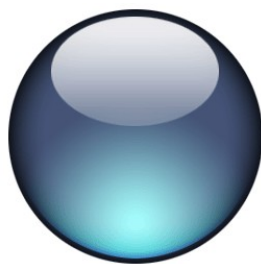
Rys. 34: Rozjaśnianie większym pędzlem

Na koniec możemy dodać opcje mieszania warstwy (np. blask zewnętrzny, cień), modyfikacje kolorów – Rys. 35.



Rys. 35: Efekt końcowy

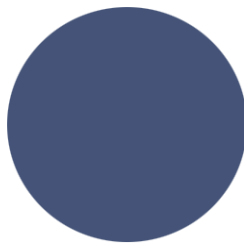
1.5. Szklana kula



Rys. 36: Cel ćwiczenia

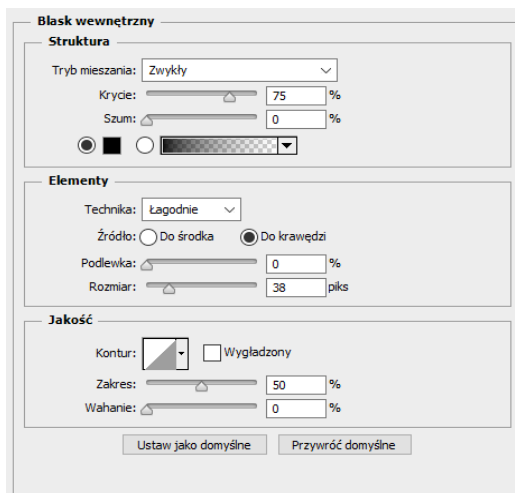
Zaczynamy od obrazu 500x500 pikseli (rozdzielczość 300 dpi) z białym tłem. Ustawiamy kolor pierwszoplanowy na #445377 i drugoplanowy na #97CBF4.

Tworzymy nową warstwę i rysujemy w niej narzędziem zaznaczenia eliptycznego koło (mniej więcej 1/3 wysokości obrazu). Wypełniamy zaznaczenie kolorem #445377. Powinno wyglądać jak na Rys. 37.



Rys. 37: Wypełnione zaznaczenie

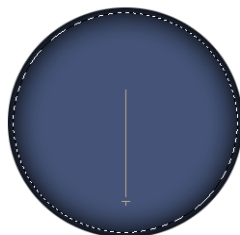
Nadajemy warstwie blask wewnętrzny (Rys. 38).



Rys. 38: Ustawienia blasku wewnętrznego

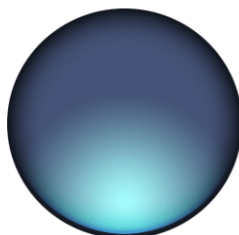
Tworzymy nową warstwę i nazywamy ją “blask”. Zaznaczamy obszar narysowanego wcześniej koła (pracujemy w warstwie “blask”) i zwężamy zaznaczenie o 5 pikseli.

Zamieniamy kolory pierwszoplanowy i drugoplanowy. Stosujemy gradient radialny od dołu zaznaczenia (Rys. 39). Usuwamy zaznaczenie (Cmnd+D).



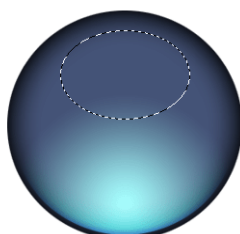
Rys. 39: Sposób zastosowania gradientu

Zmieniamy tryb warstwy na rozjaśnianie. Powinniśmy mieć efekt jak na Rys. 40.



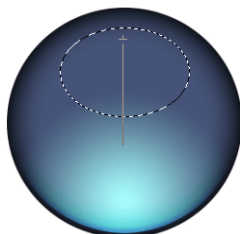
Rys. 40: Efekt zmiany krycia warstwy z gradientem.

W celu wykonania górnego odbłasku tworzymy nową warstwę i nazywamy ją “odblask”. Tworzymy w niej eliptyczne zaznaczenie (Rys. 41).



Rys. 41: Zaznaczenie eliptyczne

Jako kolor pierwszoplanowy ustawiamy biały. Stosujemy gradient liniowy od góry do dołu jak pokazane na Rys. 42. Usuwamy zaznaczenie. Zmniejszamy krycie warstwy na 90 %.



Rys. 42: Sposób zastosowania gradientu

Można zdeformować odbłask (transformacje), aby lepiej “pasował do powierzchni kuli”.