

# 跨平台

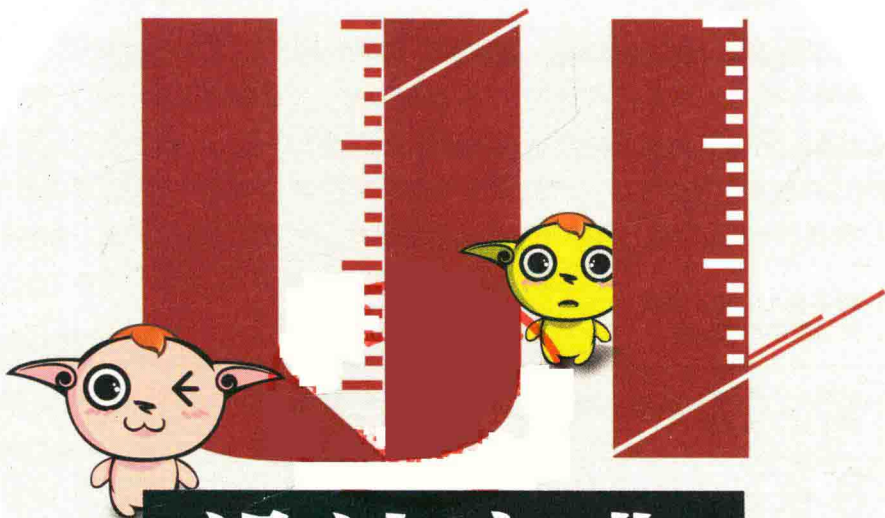


## 设计宝典

黑马程序员 编著

中国铁道出版社  
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

# 跨平台



## 设计宝典

黑马程序员 编著

中国铁道出版社  
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

## 内 容 简 介

本教材针对的是已掌握 Photoshop 软件基本工具操作的人群，以既定的编写体例（实例+项目的形式）巩固对理论知识点的学习。在内容编排上，本书以移动端、PC 端和多媒体终端的 UI 设计作为主线，结合实例的演练和实际项目的操作，让读者更好地体会设计思路、技巧和理念。在内容选择、结构安排上更加符合从业人员职业技能水平提高的要求。书中的每个知识点都融入实例中，加深读者的理解。

全书共分 11 章，以 Photoshop CC 作为基础操作软件，提供了 14 个精选实例和 3 个综合项目。每个精选实例均有详细的制作步骤，以帮助读者全面、快速掌握知识。全书按照基础—进阶—项目的编写思路，全面、系统、规范性地对 UI 设计的相关知识进行了梳理，实例丰富，实操性强。

本书附有配套视频和实例源文件，并且为了帮助初学者更好地学习本书的内容，还提供了在线答疑，希望得到更多读者的关注。

本书既可作为高等院校本、专科相关专业的 UI 设计课程的教材，也可作为 UI 设计爱好者以及初级 UI 设计师的培训教材，是一本适合业内人士阅读与参考的读物。

### 图书在版编目（CIP）数据

跨平台 UI 设计宝典 / 黑马程序员编著. —北京：中国铁道出版社，2018.8

ISBN 978-7-113-24556-6

I. ①跨… II. ①黑… III. ①人机界面—程序设计  
IV. ①TP311.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2018）第 114949 号

书 名：跨平台 UI 设计宝典  
作 者：黑马程序员 编著

策 划：秦绪好 翟玉峰  
责任编辑：翟玉峰 李学敏  
封面设计：王 哲  
封面制作：刘 颖  
责任校对：张玉华  
责任印制：郭向伟

读者热线：（010）63550836

出版发行：中国铁道出版社（100054，北京市西城区右安门西街8号）

网 址：<http://www.tdpress.com/51eds/>

印 刷：中煤（北京）印务有限公司

版 次：2018年8月第1版 2018年8月第1次印刷

开 本：787 mm×1 092 mm 1/16 印张：17.5 字数：403 千

印 数：1~2 000 册

书 号：ISBN 978-7-113-24556-6

定 价：68.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书，如有印制质量问题，请与本社教材图书营销部联系调换。电话：（010）63550836

打击盗版举报电话：（010）51873659



# 前言

受“互联网+”时代崛起的影响，许多行业纷纷踏入互联网行业。面对竞争日趋激烈的互联网市场，UI设计成为提升用户对产品直观体验的决定因素。界面的美观度、规范化、交互性直接决定了一个公司在用户心中的形象。众多互联网公司对用户界面设计的需求让UI设计成为一个热门岗位。

## 为什么要学习这本书

尽管UI行业发展迅速，UI设计师需求量激增，但在国内真正高水平的、能充分满足市场需要的UI设计师却为数甚少。由于缺乏对UI设计规范的深入了解、专业技能训练，甚至缺乏项目开发经验，一些UI设计师很难满足企业对UI人才的需求。因此UI设计行业虽然市场前景看似一片光明，但是如不解决本质问题，未来也将岌岌可危。因此我们觉得有必要推出一本全面的、系统的、规范性的UI设计书籍，为UI设计师提供一个良好的学习与交流的资源，帮助UI设计师快速提高自身水平。

## 如何使用本书

本教材针对的是已掌握Photoshop软件基本工具操作的人群，以既定的编写体例（实例+项目的形式）巩固对理论知识的学习。在内容编排上，本书以移动端、PC端和多媒体终端的UI设计作为主线，结合实例的演练和实际项目的操作，让读者更好地体会设计思路、技巧和理念。在内容选择、结构安排上更加符合从业人员职业技能水平提高的要求。书中的每个知识点都融入到实例中，加深读者的理解。

全书共分为11章，以Photoshop CC作为基础操作软件，提供了14个精选实例和3个综合项目。每个精选实例均有详细的制作步骤，以帮助读者全面、快速地掌握知识。各章讲解内容介绍如下：

第1章：介绍了UI设计的基础知识，包括UI设计概述、常用的UI设计工具、UI设计流程、UI设计原则等内容；

第2章：介绍移动端UI设计常识，主要包括移动应用平台、移动设备尺寸标准以及移动UI设计规范等内容；

第3章：介绍PC端UI设计常识，包括网页UI设计概述、移动端UI设计和网页UI设计的区别、网页UI设计特点、网页UI设计原则等内容；



第4章：介绍图标设计，包括图标类型、图标设计原则、图标设计技巧和设计风格等内容；

第5章：介绍移动端界面结构，主要包括栏、导航结构、内容视图、临时视图等内容；

第6章：介绍移动端常用控件，主要包括常用控件的介绍以及播放进度滑块设计和登录按钮设计实例解析；

第7章：介绍移动端设计适配，包括标注、切图以及使用第三方软件进行标注切图的方法等内容；

第8章：介绍网站页面布局和模块设计，包括网站页面布局、网站 logo 设计、网站导航设计、网站 banner 设计等内容；

第9章：介绍优选网 App 项目，包括项目概述、原型分析、项目设计定位、设计优化、标注切图等内容；

第10章：介绍极速云盘项目，包括项目概述、原型分析、项目设计定位、设计优化、标注切图等内容；

第11章：介绍小米电视界面项目，包括项目概述、原型分析、项目设计定位、设计优化、标注切图等内容。

全书按照基础—进阶—项目的编写思路，以基础知识结合实例+项目的方式，加深读者对所学知识的记忆。书中涉及图标、控件、界面结构、适配等与 UI 设计相关的内容。读者需要多上机实践，以便熟练掌握 UI 设计技巧。

## 如何领取课程

1. 扫描封底或者右侧的二维码，注册博学谷账号；
2. 点击底部导航栏“个人”，选择“我的优惠券”；
3. 输入封底刮刮卡中的优惠码，即可兑换相应的课程。



## 致谢

本教材的编写和整理工作由传智播客教育科技有限公司完成，主要参与人员有吕春林、王哲、姜婷、张鹏、李凤辉、陈亚坤、恩意等，全体人员在这近一年的编写过程中付出了很多辛勤的汗水，在此一并表示衷心的感谢。

## 意见反馈

尽管我们尽了最大的努力，但教材中难免会有不妥之处，欢迎各界专家和读者朋友们来信来函给予宝贵意见，我们将不胜感激。您在阅读本书时，如发现任何问题或有不认同之处可以通过电子邮件与我们取得联系。

请发送电子邮件至：[itcast\\_book@vip.sina.com](mailto:itcast_book@vip.sina.com)

黑马程序员  
2018年3月

# 目 录

|                      |    |                                  |    |
|----------------------|----|----------------------------------|----|
| 第1章 UI设计基础.....      | 1  | 2.3.2 UI尺寸规范.....                | 36 |
| 1.1 UI设计概述.....      | 2  | 2.3.3 文本规范.....                  | 42 |
| 1.1.1 什么是UI设计.....   | 2  | 2.4 认识App.....                   | 43 |
| 1.1.2 UI的发展史.....    | 3  | 2.4.1 什么是App.....                | 43 |
| 1.1.3 UI设计分类.....    | 6  | 2.4.2 App的优势.....                | 44 |
| 1.1.4 UI设计师必备技能..... | 9  | 2.4.3 App的分类.....                | 44 |
| 1.1.5 UI设计术语.....    | 10 | 2.4.4 App元素构成.....               | 45 |
| 1.1.6 互联网公司岗位架构..... | 10 | 第3章 PC端UI设计常识.....               | 49 |
| 1.2 常用的UI设计工具.....   | 12 | 3.1 网页UI设计概述.....                | 50 |
| 1.2.1 设计型工具.....     | 12 | 3.1.1 认识网页UI.....                | 50 |
| 1.2.2 辅助型工具.....     | 13 | 3.1.2 网页结构分析.....                | 50 |
| 1.3 UI设计流程.....      | 14 | 3.1.3 网页分类.....                  | 51 |
| 1.4 UI设计原则.....      | 16 | 3.2 移动端UI设计和PC端网页UI<br>设计区别..... | 54 |
| 1.5 UI设计要素.....      | 17 | 3.3 网页UI设计特点.....                | 54 |
| 1.5.1 设计风格.....      | 17 | 3.4 网页UI设计原则.....                | 57 |
| 1.5.2 设计色彩.....      | 19 | 3.5 网页的构成元素.....                 | 61 |
| 1.5.3 设计字体.....      | 26 | 3.6 网页UI设计规范.....                | 63 |
| 第2章 移动端UI设计常识.....   | 28 | 3.6.1 PC端屏幕分辨率.....              | 63 |
| 2.1 移动应用平台.....      | 29 | 3.6.2 网页设计尺寸大小.....              | 63 |
| 2.2 移动设备尺寸标准.....    | 31 | 3.6.3 网页设计命名规范.....              | 63 |
| 2.2.1 英寸.....        | 32 | 3.6.4 网页设计中字体编排.....             | 64 |
| 2.2.2 像素.....        | 32 | 第4章 图标设计.....                    | 65 |
| 2.2.3 分辨率.....       | 33 | 4.1 认识图标.....                    | 66 |
| 2.2.4 网点密度.....      | 33 | 4.1.1 什么是图标.....                 | 66 |
| 2.2.5 像素密度.....      | 33 | 4.1.2 图标类型.....                  | 66 |
| 2.3 移动UI设计规范.....    | 34 |                                  |    |
| 2.3.1 移动设备参数.....    | 34 |                                  |    |

|       |                           |     |       |                         |     |
|-------|---------------------------|-----|-------|-------------------------|-----|
| 4.1.3 | 图标设计原则 .....              | 67  | 5.5.2 | 实现步骤 .....              | 110 |
| 4.1.4 | 图标设计技巧 .....              | 69  | 5.6   | 【实例6】列表式内容视图...         | 113 |
| 4.1.5 | 图标设计流程 .....              | 70  | 5.6.1 | 实例分析 .....              | 113 |
| 4.2   | 图标设计风格 .....              | 73  | 5.6.2 | 实现步骤 .....              | 114 |
| 4.2.1 | 扁平化风格 .....               | 73  | 第6章   | 移动端常用控件 .....           | 117 |
| 4.2.2 | 拟物化风格 .....               | 74  | 6.1   | 认识控件 .....              | 118 |
| 4.3   | 【实例1】扁平相机图标<br>设计 .....   | 75  | 6.1.1 | 什么是控件 .....             | 118 |
| 4.3.1 | 实例分析 .....                | 75  | 6.1.2 | 控制器 .....               | 118 |
| 4.3.2 | 实现步骤 .....                | 76  | 6.1.3 | 按钮控件 .....              | 121 |
| 4.4   | 【实例2】微扁平钟表图标<br>设计 .....  | 79  | 6.1.4 | 表单控件 .....              | 122 |
| 4.4.1 | 实例分析 .....                | 79  | 6.2   | 【实例7】播放进度滑块<br>设计 ..... | 123 |
| 4.4.2 | 实现步骤 .....                | 80  | 6.2.1 | 实例分析 .....              | 123 |
| 4.5   | 【实例3】拟物化天气图标<br>设计 .....  | 84  | 6.2.2 | 实现步骤 .....              | 124 |
| 4.5.1 | 实例分析 .....                | 85  | 6.3   | 【实例8】登录按钮设计 .....       | 127 |
| 4.5.2 | 实现步骤 .....                | 85  | 6.3.1 | 实例分析 .....              | 127 |
| 4.6   | 【实例4】手机主题系统图标<br>设计 ..... | 90  | 6.3.2 | 实现步骤 .....              | 128 |
| 4.6.1 | 实例分析 .....                | 90  | 第7章   | 移动端设计适配 .....           | 131 |
| 4.6.2 | 实现步骤 .....                | 90  | 7.1   | iOS设计适配 .....           | 132 |
| 第5章   | 移动端界面结构 .....             | 96  | 7.1.1 | 设计基准选择 .....            | 132 |
| 5.1   | 栏 .....                   | 97  | 7.1.2 | 设计基准图 .....             | 132 |
| 5.2   | 导航结构 .....                | 97  | 7.2   | 标注 .....                | 135 |
| 5.2.1 | 什么是导航结构 .....             | 97  | 7.2.1 | 什么是标注 .....             | 135 |
| 5.2.2 | 导航结构的分类 .....             | 98  | 7.2.2 | 标注内容 .....              | 136 |
| 5.3   | 内容视图 .....                | 105 | 7.2.3 | 标注方法 .....              | 137 |
| 5.3.1 | 什么是内容视图 .....             | 105 | 7.3   | 切图 .....                | 137 |
| 5.3.2 | 内容视图的分类 .....             | 105 | 7.3.1 | 什么是切图 .....             | 137 |
| 5.4   | 临时视图 .....                | 108 | 7.3.2 | 切图内容 .....              | 137 |
| 5.4.1 | 什么是临时视图 .....             | 108 | 7.3.3 | 切图方法 .....              | 139 |
| 5.4.2 | 临时视图的分类 .....             | 108 | 7.3.4 | 切图原则 .....              | 140 |
| 5.5   | 【实例5】制作标签栏导航<br>图标 .....  | 110 | 7.3.5 | 切图输出类型 .....            | 142 |
| 5.5.1 | 实例分析 .....                | 110 | 7.3.6 | 命名规则 .....              | 144 |
|       |                           |     | 7.4   | 【实例9】改版Android页面...     | 144 |
|       |                           |     | 7.4.1 | 实例分析 .....              | 145 |
|       |                           |     | 7.4.2 | 实现步骤 .....              | 145 |



|                          |     |                       |     |
|--------------------------|-----|-----------------------|-----|
| 7.5 【实例10】标注登录页面 ....    | 148 | 9.1.1 项目名称 .....      | 192 |
| 7.5.1 实例分析 .....         | 148 | 9.1.2 项目定位 .....      | 192 |
| 7.5.2 实现步骤 .....         | 148 | 9.1.3 功能介绍 .....      | 192 |
| 7.6 【实例11】发现页面切图 ....    | 152 | 9.2 原型分析 .....        | 193 |
| 7.6.1 实例分析 .....         | 153 | 9.2.1 首页 .....        | 193 |
| 7.6.2 实现步骤 .....         | 153 | 9.2.2 搜索页 .....       | 193 |
| 第8章 网站页面布局和模块设计 .....    | 157 | 9.2.3 商品分类页 .....     | 194 |
| 8.1 网站页面布局 .....         | 158 | 9.2.4 商品详情页 .....     | 195 |
| 8.1.1 网站UI视觉规律 .....     | 158 | 9.2.5 登录注册页 .....     | 196 |
| 8.1.2 常见的网页布局方式 .....    | 159 | 9.2.6 购物车页 .....      | 196 |
| 8.2 网站Logo设计 .....       | 164 | 9.2.7 订单结算页 .....     | 197 |
| 8.2.1 Logo概述 .....       | 164 | 9.2.8 个人中心页 .....     | 198 |
| 8.2.2 网站Logo的作用 .....    | 164 | 9.3 项目设计定位 .....      | 198 |
| 8.2.3 网站Logo表现形式 .....   | 165 | 9.3.1 设计风格 .....      | 199 |
| 8.2.4 网站Logo设计流程 .....   | 165 | 9.3.2 颜色定位 .....      | 199 |
| 8.3 网站导航设计 .....         | 166 | 9.3.3 字体大小选择 .....    | 199 |
| 8.3.1 认识网站导航 .....       | 166 | 9.4 优选网App的设计优化 ..... | 200 |
| 8.3.2 网站导航的作用 .....      | 166 | 9.4.1 启动图标 .....      | 200 |
| 8.3.3 导航在网站中的位置 .....    | 167 | 9.4.2 启动页 .....       | 200 |
| 8.3.4 网站导航形式 .....       | 169 | 9.4.3 引导页 .....       | 201 |
| 8.4 网站Banner设计 .....     | 170 | 9.4.4 首页 .....        | 202 |
| 8.4.1 认识网站Banner .....   | 170 | 9.4.5 搜索页 .....       | 207 |
| 8.4.2 Banner设计特点 .....   | 171 | 9.4.6 搜索结果页 .....     | 208 |
| 8.4.3 Banner设计原则 .....   | 171 | 9.4.7 商品分类页 .....     | 209 |
| 8.4.4 Banner构图方式 .....   | 173 | 9.4.8 商品详情页 .....     | 211 |
| 8.5 【实例12】咨询公司Logo... .. | 175 | 9.4.9 登录注册页 .....     | 212 |
| 8.5.1 实例分析 .....         | 175 | 9.4.10 购物车页 .....     | 214 |
| 8.5.2 实现步骤 .....         | 175 | 9.4.11 订单结算页 .....    | 215 |
| 8.6 【实例13】导航设计 .....     | 178 | 9.4.12 个人中心页 .....    | 216 |
| 8.6.1 实例分析 .....         | 178 | 9.5 优选网App的标注切图 ..... | 218 |
| 8.6.2 实现步骤 .....         | 178 | 9.5.1 启动图标 .....      | 218 |
| 8.7 【实例14】耳麦Banner ..... | 182 | 9.5.2 启动页 .....       | 219 |
| 8.7.1 实例分析 .....         | 183 | 9.5.3 引导页 .....       | 219 |
| 8.7.2 实现步骤 .....         | 183 | 9.5.4 首页 .....        | 219 |
| 第9章 优选网App项目 .....       | 191 | 9.5.5 搜索页和搜索结果页 ..... | 220 |
| 9.1 项目概述 .....           | 192 | 9.5.6 其余页面 .....      | 222 |



|                     |     |                               |     |
|---------------------|-----|-------------------------------|-----|
| 第10章 极速云盘项目.....    | 223 | 11.1.1 认识智能电视.....            | 251 |
| 10.1 项目概述.....      | 224 | 11.1.2 智能电视设计特点.....          | 251 |
| 10.1.1 项目名称.....    | 224 | 11.1.3 项目名称.....              | 253 |
| 10.1.2 项目定位.....    | 224 | 11.1.4 项目定位.....              | 253 |
| 10.1.3 竞品分析.....    | 224 | 11.1.5 功能介绍.....              | 253 |
| 10.1.4 功能介绍.....    | 224 | 11.2 原型分析.....                | 254 |
| 10.2 原型分析.....      | 225 | 11.2.1 首页.....                | 254 |
| 10.2.1 登录界面.....    | 225 | 11.2.2 热门推荐.....              | 254 |
| 10.2.2 主界面.....     | 225 | 11.2.3 影片详情.....              | 255 |
| 10.2.3 传输列表.....    | 227 | 11.2.4 播放影片.....              | 255 |
| 10.2.4 分享窗口.....    | 227 | 11.2.5 影视分类.....              | 256 |
| 10.2.5 新建下载任务.....  | 228 | 11.2.6 排行榜.....               | 256 |
| 10.2.6 锁定和验证码.....  | 229 | 11.2.7 系统设置.....              | 257 |
| 10.2.7 隐藏空间.....    | 230 | 11.2.8 网络设置.....              | 257 |
| 10.2.8 功能大全.....    | 230 | 11.3 项目设计定位.....              | 258 |
| 10.3 项目设计定位.....    | 231 | 11.3.1 设计风格.....              | 258 |
| 10.3.1 设计风格.....    | 231 | 11.3.2 颜色定位.....              | 258 |
| 10.3.2 颜色定位.....    | 231 | 11.3.3 字体大小选择.....            | 258 |
| 10.3.3 尺寸和字体规范..... | 231 | 11.4 小米电视界面的设计<br>优化.....     | 259 |
| 10.4 极速云盘的设计优化..... | 232 | 11.4.1 启动页.....               | 259 |
| 10.4.1 启动图标.....    | 232 | 11.4.2 首页.....                | 259 |
| 10.4.2 登录界面.....    | 233 | 11.4.3 热门推荐.....              | 261 |
| 10.4.3 主界面.....     | 235 | 11.4.4 影片详情.....              | 262 |
| 10.4.4 传输列表.....    | 239 | 11.4.5 播放影片.....              | 263 |
| 10.4.5 分享窗口.....    | 241 | 11.4.6 影视分类.....              | 265 |
| 10.4.6 新建下载任务.....  | 242 | 11.4.7 排行榜.....               | 266 |
| 10.4.7 锁定和验证码.....  | 243 | 11.4.8 系统设置.....              | 267 |
| 10.4.8 隐藏空间.....    | 244 | 11.4.9 网络设置.....              | 268 |
| 10.4.9 功能大全.....    | 245 | 11.5 小米电视界面项目的标注<br>切图.....   | 269 |
| 10.5 极速云盘的标注切图..... | 246 | 11.5.1 启动页.....               | 269 |
| 10.5.1 启动图标.....    | 247 | 11.5.2 首页.....                | 269 |
| 10.5.2 主界面.....     | 247 | 11.5.3 影片详情和播放影片... ..        | 270 |
| 10.5.3 传输列表和锁定..... | 248 | 11.5.4 热门推荐、影视分类和<br>排行榜..... | 272 |
| 第11章 小米电视界面项目.....  | 250 | 11.5.5 系统设置和网络设置... ..        | 272 |
| 11.1 项目概述.....      | 251 |                               |     |



# 第1章

## UI设计基础

### 学习目标

了解 UI 设计及其发展史。

熟悉常用的互联网术语，知道它们代表的含义。

理解 UI 设计的原则，能够按照原则要求进行 UI 界面设计。

随着互联网的快速发展，具备人性化意识的产品观念在各大公司之间日趋增强，UI 设计师也迅速进入人们的视野，成为人才市场上十分紧俏的职业，吸引了大量年轻设计师投身其中。然而什么是 UI 设计？UI 设计是如何发展起来的？本章将带领读者了解 UI 设计的相关知识，为后面的学习奠定基础。

## 1.1 UI设计概述

说起UI设计，很多新人以为UI设计只是绘制图标和手机界面。其实，图标只是UI设计中的一小部分。一个优秀的UI设计师往往兼具图标设计、美术设计、交互设计、网页设计、动效设计等多项技能，涉及移动端、PC端、多媒体终端等各个领域。本节将针对UI设计的基础知识进行详细讲解，带领读者认识UI设计。

### 1.1.1 什么是UI设计

从传统意义上来说，UI（User Interface，用户界面）设计是指用户界面的美化设计，但事实上UI设计不仅是指“用户与界面”的从属关系，还包括交互设计和用户体验设计。因此UI设计是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。

通常我们接触的UI设计种类很多，例如：播放界面、登录界面、穿戴设备界面等都属于UI设计，如图1-1～图1-4所示。

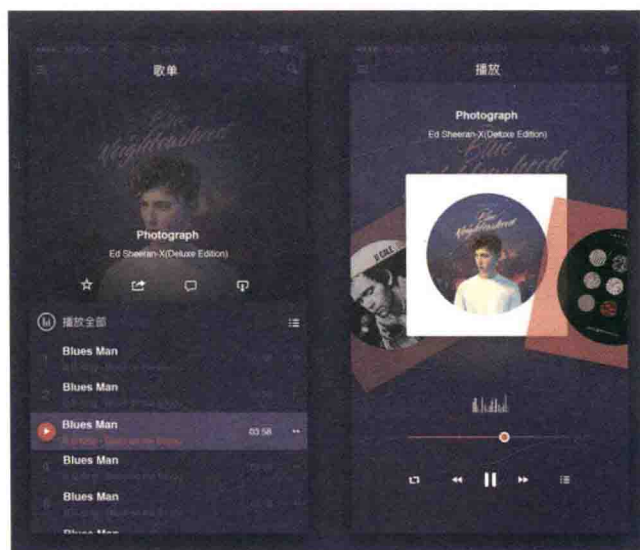


图 1-1 播放界面

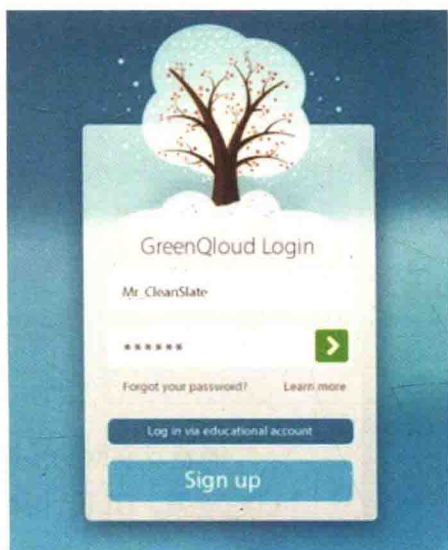


图 1-2 登录界面

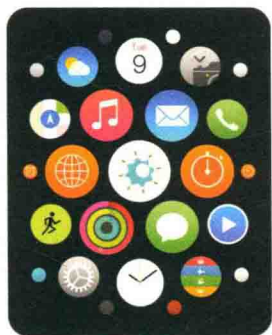


图 1-3 iwatch 界面



图 1-4 表型运动手环界面



## 1.1.2 UI的发展史

最初的操作界面不是特别友好，只是一个命令行界面，如图 1-5 所示。计算机只是被政府或大型机构使用，普通人完全没有使用能力。

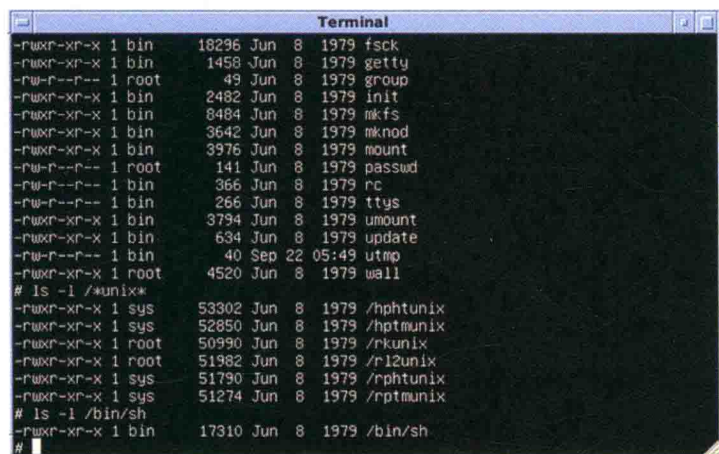


图 1-5 命令行界面

为了便于普通用户操作，1973 年施乐公司在第一台个人计算机——“奥托”界面中使用了桌面比拟 (Desktop metaphor) 和鼠标驱动的图形用户界面 (GUI) 技术，UI 设计初具雏形，并被逐渐应用到操作系统中。下面以微软 Windows 界面系统的发展为主线，追溯 UI 的发展历程。

(1) 1985 年微软发布了 Windows 1.0 操作系统。系统界面如图 1-6 所示。

(2) Windows 2.0 发布于 1987 年，为人类带来了第一版 Microsoft Word 和 Excel 软件。系统界面如图 1-7 所示。

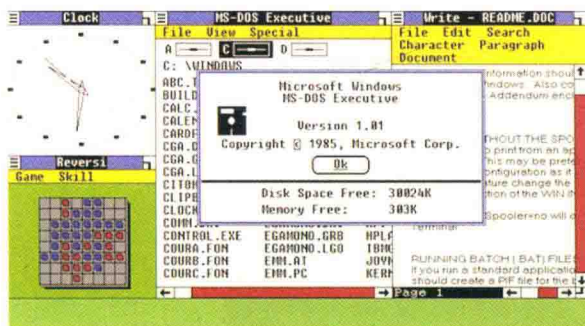


图 1-6 Windows 1.0 系统界面

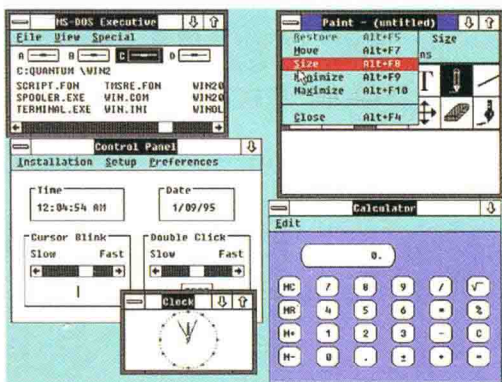


图 1-7 Windows 2.0 系统界面

(3) 1991 年的 Windows 3.1 让 Windows 成为 IBM-PC 的标配系统。系统界面如图 1-8 所示。

(4) 微软的 Windows 95 让 1995 年成为 PC 历史上的一个里程碑。系统界面如图 1-9 所示。



图 1-8 Windows 3.1 系统界面

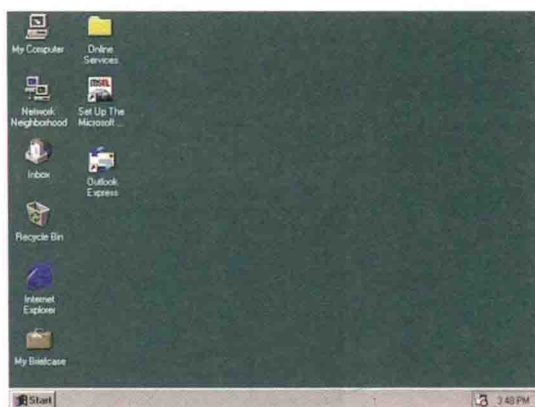


图 1-9 Windows 95 系统界面

- (5) 1998 年, Windows 98 横空出世, 但是界面上并没有太多改观。系统界面如图 1-10 所示。
- (6) 2000 年发布的 Windows ME 基本上也是 Windows 98 的加强版。系统界面如图 1-11 所示。

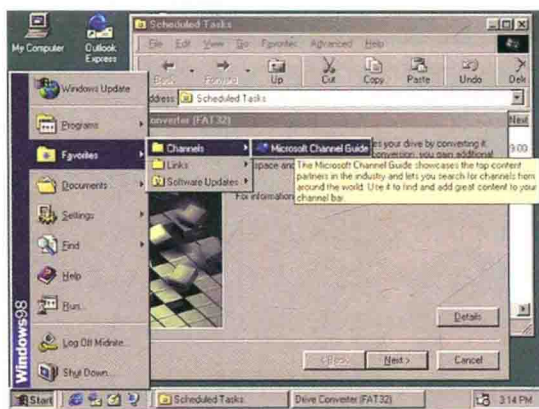


图 1-10 Windows 98 系统界面



图 1-11 Windows ME 系统界面

- (7) 2001 年, 微软发布了 Windows XP, 大幅改进了界面设计。系统界面如图 1-12 所示。



图 1-12 Windows XP 系统界面

- (8) 2006 年, 微软发布了 Windows Vista。系统界面如图 1-13 所示。



图 1-13 Windows Vista 系统界面

(9) 2007年，微软发布了 Windows 7，是继 Windows XP 之后用户使用最多的操作系统，从系统平台到界面设计都非常到位。系统界面如图 1-14 所示。

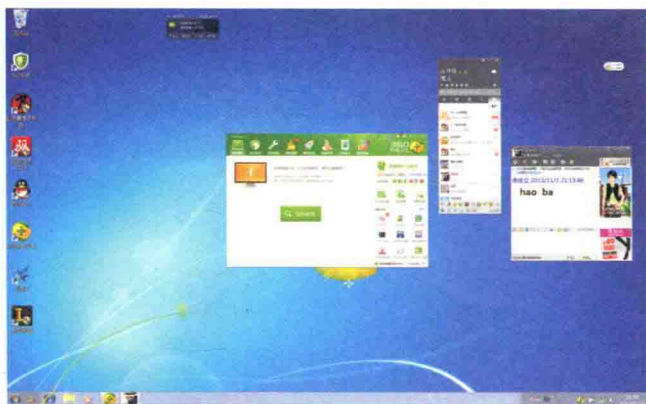


图 1-14 Windows 7 系统界面

(10) 2012年，微软发布了 Windows 8，把我们带到了扁平时代。系统界面如图 1-15 所示。



图 1-15 Windows 8 系统界面

(11) 2014年，微软发布了 Windows 10。系统界面如图 1-16 所示。



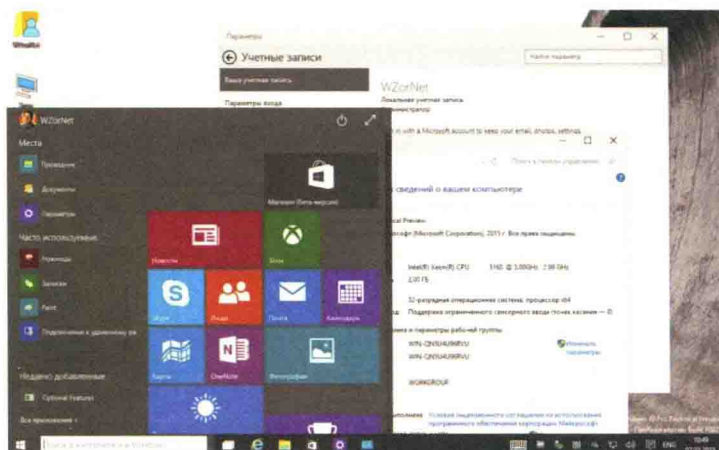


图 1-16 Windows 10 系统界面

### 1.1.3 UI 设计分类

UI 设计根据所应用到的终端设备可大致分为三类，分别为移动端 UI 设计、PC 端 UI 设计、其他终端 UI 设计。下面针对这三种分类进行详细讲解。

#### 1. 移动端 UI 设计

移动端一般指移动互联网终端，也就是通过无线技术上网接入互联网的终端设备，它的主要功能就是移动上网。在移动互联网时代，终端多样化成为移动互联网发展的一个重要趋势，除了手机之外还包含 Pad、智能手表等。因此移动端 UI 设计的界面也多种多样，如图 1-17 ~ 图 1-20 所示。



图 1-17 手机界面 1



图 1-18 手机界面 2



图 1-19 Pad 界面



图 1-20 智能手表界面

## 2. PC端UI设计

PC即Personal Computer(个人计算机)的简称。所谓PC端UI设计主要指用户计算机界面设计,其中包括系统界面设计、软件界面设计、网站界面设计,如图1-21~图1-23所示。



图 1-21 系统界面



图 1-22 软件界面

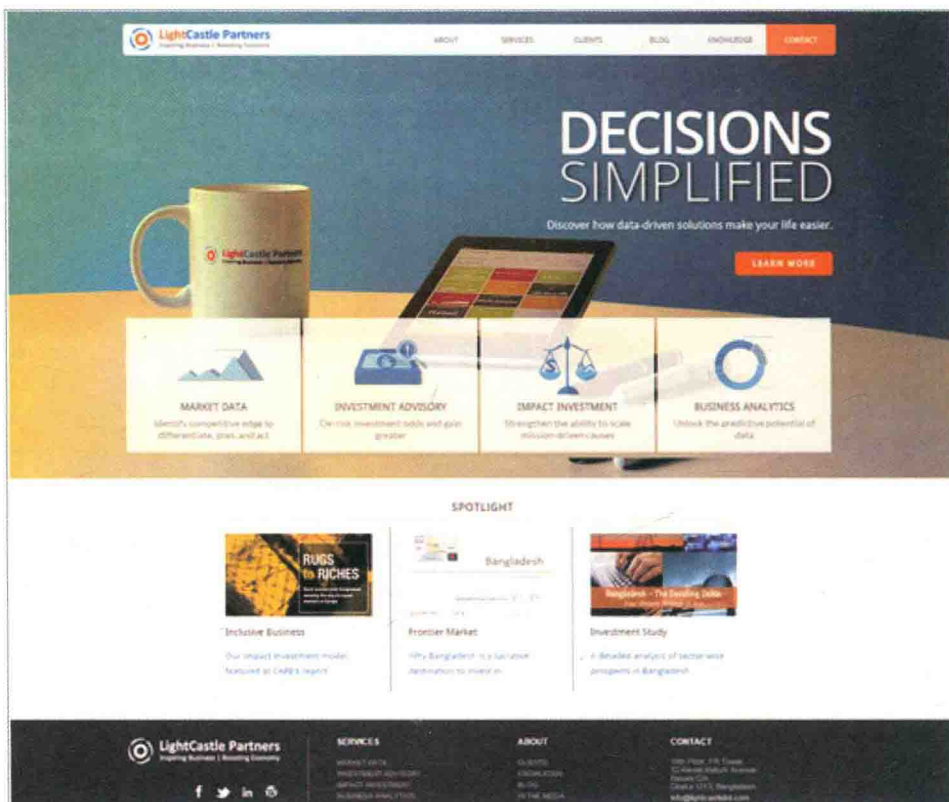


图 1-23 网站界面

### 3. 其他终端 UI 设计

除了前面所描述的终端设备需要用到 UI 界面设计外，当今市场中还包含许多其他终端设备，同样需要用到 UI 界面设计。例如，智能电视、车载系统、ATM 机等，如图 1-24 ~ 图 1-26 所示。



图 1-24 智能电视界面