界面设计是为了满足[软件](http://baike.baidu.com/view/37.htm)专业化标准化的需求而产生的对软件的使用界面进行美化优化规范化的设计分支。具体包括软件启动封面设计，软件框架设计，按钮设计，面板设计，菜单设计，标签设计，图标设计，滚动条及状态栏设计，安装过程设计，包装及商品化。

**软件界面设计介绍（ZT）**

　　在设计的过程中有较多注意的关键问题，以下列出几点:

**(1)软件启动封面设计--Splash**

①应使[软件](http://baike.baidu.com/view/37.htm)启动封面最终为高清晰度的图像，如软件启动封面需在不同的平台、[操作系统](http://baike.baidu.com/view/880.htm)上使用将考虑转换不同的格式，并且对选用的色彩不宜超过256色，最好为216色安全色。

②软件启动封面大小多为主流[显示器分辨率](http://baike.baidu.com/view/2064864.htm)的1/6大。

③如果是系列软件将考虑整体设计的统一和延续性。在上面应该醒目的标注制作或支持的[公司标志](http://baike.baidu.com/view/2445759.htm)、产品商标，软件名称，版本号，网址，版权声明，序列号等信息，以树立软件形象，方便使用者或购买者在软件启动的时候得到提示。

④插图宜使用具有独立版权的，象征性强的，识别性高的，[视觉传达](http://baike.baidu.com/view/132926.htm)效果好的图形，若使用摄影也应该进行数位处理，以形成该软件的个性化特征。

**(2)软件框架设计**

软件的框架设计就复杂得多，因为涉及软件的使用功能，应该对该软件产品的程序和使用比较了解，这就需要[设计师](http://baike.baidu.com/view/282148.htm)有一定的软件跟进经验，能够快速的学习软件产品，并且在和软件产品的程序开发员及程序使用对象进行共同沟通，以设计出友好的，独特的，符合程序开发原则的软件框架。

①软件框架设计应该简洁明快，尽量少用无谓的装饰。

②应该考虑节省屏幕空间，各种分辨率的大小，缩放时的状态和原则，并且为将来设计的按钮，菜单，标签，滚动条及状态栏预留位置。

③设计中将整体色彩组合进行合理搭配，将软件商标放在显著位置，主菜单应放在左边或上边，滚动条放在右边，状态栏放在下边，以符合视觉流程和用户使用心理

**(3)软件按钮设计**

①软件按钮设计应该具有交互性，即应该有3到6种状态效果：

⑴点击时状态；

⑵鼠标放在上面但未点击的状态；

⑶点击前鼠标未放在上面时的状态；

⑷点击后鼠标未放在上面时的状态；

⑸不能点击时状态；

⑹独立自动变化的状态。

②按钮应具备简洁的图示效果，应能够让使用者产生功能关联反应，群组内按钮应该风格统一，功能差异大的按钮应该有所区别

**(4)软件面板设计**

　　软件面板设计应该具有缩放功能，面板应该对功能区间划分清晰，应该和对话框，弹出框等风格匹配，尽量节省空间，切换方便。

**(5)菜单设计**

　　菜单设计一般有选中状态和未选中状态，左边应为名称，右边应为[快捷键](http://baike.baidu.com/view/103895.htm)，如果有下级菜单应该有下级箭头符号，不同功能区间应该用线条分割。

**(6)标签设计**

　　标签设计应该注意转角部分的变化，状态可参考按钮。

**(7)图标设计**

　　图标[设计色彩](http://baike.baidu.com/view/1911023.htm)不宜超过64色，大小为16x16、32x32两种，图标设计是方寸艺术，应该加以着重考虑视觉冲击力，它需要在很小的范围表现出软件的内涵，所以很多图标设计师在设计图标时使用简单的颜色，利用眼睛对色彩和网点的空间混合效果，做出了许多精彩图标。

**(8)滚动条及状态栏设计**

　　滚动条主要是为了对区域性空间的固定大小中内容量的变换进行设计，应该有上下箭头，滚动标等，有些还有[翻页](http://baike.baidu.com/view/374246.htm)标。状态栏是为了对软件当前状态的显示和提示。

**(9)安装过程设计**

　　安装过程设计主要是将软件安装的过程进行美化，包括对软件功能进行图示化。

**(10)包装及商品化**

　　最后软件产品的包装应该考虑保护好软件产品，功能的宣传融合于美观中，可以印刷部分产品介绍，产品界面设计。

[编辑本段](http://baike.baidu.com/view/43210.htm)**软件界面设计规则**

**易用性：**

按钮名称应该易懂，用词准确，屏弃没楞两可的字眼，要与同一界面上的其他按钮易于区分，能望文知意最好。理想的情况是用户不用查阅帮助就能知道该界面的功能并进行相关的正确操作。

**易用性细则：**

1):完成相同或相近功能的按钮用Frame框起来，常用按钮要支持快捷方式。

　　2):完成同一功能或任务的元素放在集中位置，减少鼠标移动的距离。

　　3):按功能将界面划分局域块，用Frame框括起来,并要有功能说明或标题。

　　4):界面要支持键盘自动浏览按钮功能，即按Tab键的自动切换功能。

　　5):界面上首先应输入的和重要信息的控件在Tab顺序中应当靠前,位置也应放在窗口上较醒目的位置。

　　6):同一界面上的控件数最好不要超过10个，多于10个时可以考虑使用[分页](http://baike.baidu.com/view/159980.htm)界面显示。

　　7):分页界面要支持在页面间的快捷切换，常用组合快捷键Ctrl+Tab

　　8):默认按钮要支持Enter及选操作，即按Enter后自动执行默认按钮对应操作。

　　9):可写控件检测到非法输入后应给出说明并能自动获得焦点。

　　10):Tab键的顺序与控件排列顺序要一直，目前流行总体从上到下，同时行间从左到右的方式。

　　11):复选框和选项框按选择几率的高底而先后排列。

　　12):复选框和选项框要有默认选项，并支持Tab选择。

　　13):选项数相同时多用选项框而不用下拉列表框。

　　14):界面空间较小时使用下拉框而不用选项框。

　　15):选项数叫少时使用选项框，相反使用下拉列表框。

　　16):专业性强的软件要使用相关的专业术语，通用性界面则提倡使用通用性词眼。

　　2： 规范性：

　　通常界面设计都按Windows界面的规范来设计，即包含“菜单条、工具栏、工具厢、状态栏、滚动条、右键快捷菜单”的标准格式，可以说：界面遵循规范化的程度越高，则易用性相应的就越好。小型软件一般不提供工具厢。

[编辑本段](http://baike.baidu.com/view/43210.htm)**分类**

[软件界面](http://baike.baidu.com/view/43207.htm)其中的主要部分即为UI

　　UI(User Interface)即用户界面，也称人机界面。是指用户和某些系统进行交互方法的集合，这些系统不单单指电脑程序，还包括某种特定的机器，设备，复杂的工具等。

　　软件设计可分为两个部分：编码设计与[UI设计](http://baike.baidu.com/view/40824.htm)。编码设计大家都很熟悉，但是 UI设计还是一个很陌生的词，即使一些专门从事网站与多媒体设计的人也不完全理解UI的意思。UI的本意是用户界面，是英文User和　interface的缩写。从字面上看是用户与界面2个组成部分，但实际上还包括用户与界面之间的交互关系。

　　界面设计。在漫长的软件发展中，界面设计工作一直没有被重视起来。做界面设计的人也被贬义的称为“美工”。其实软件界面设计就像工业产品中的[工业造型设计](http://baike.baidu.com/view/1708895.htm)一样，是产品的重要卖点。一个友好美观的界面会给人带来舒适的视觉享受，拉近人与电脑的距离，为商家创造卖点。界面设计不是单纯的美术绘画，他需要定位使用者、使用环境、使用方式并且为最终用户而设计，是纯粹的科学性的艺术设计。检验一个界面的标准即不是某个项目开发组领导的意见也不是项目成员投票的结果，而是最终用户的感受。所以界面设计要和用户研究紧密结合，是一个不断为最终用户设计满意视觉效果的过程。

　　User interface也可以称之为用户接口或使用者接口，是系统和用户之间进行交互和信息交换的媒介，它实现信息的内部形式与人类可以接受形式之间的转换。

　　用户接口是介于使用者与硬件而设计彼此之间互动沟通相关软件，目的在使得使用者能够方便有效率地去操作硬件以达成双向之互动，完成所希望借助硬件完成之工作，用户接口定义广泛，包含了人机交互与[图形使用者接口](http://baike.baidu.com/view/40043.htm)，凡参与人类与机械的信息交流的领域都存在着用户接口。

　　用户和系统之间一般用面向问题的受限自然语言进行交互。目前有系统开始利用[多媒体技术](http://baike.baidu.com/view/3503.htm)开发新一代的用户界面。