

编辑导语：无论是产品的一个启动logo，还是界面的标签栏，图标随处可见。那么，图标是什么？最初是什么样的？我们该何时使用它？本文作者对图标的发展作了总结分析，一起来看一下吧。

作为设计师，图标是从我们入门开始就会接触的老生常谈的东西，不论是产品的一个启动logo，还是界面的标签栏，甚至是我们的日常生活，它随处可见。

但是，你有没有想过，图标到底是什么？它最初是什么样的？我们该何时使用它，何时不使用它？该用什么样的？具体该怎么去绘制？成套图标该怎么保持一致性？如果你有任何一点疑惑，欢迎继续往下阅读。愿你在阅读过程中有所收获：)

一、上古时期

wikipedia将图标广泛定义为：Apictogram or ideogram displayed on acomputer screen.

翻译成中文就是：计算机屏幕上的象形图 (pictogram) 或表意文字 (ideogram) 。

要想深究这俩玩意儿，就需要追溯至数千年前的苏美尔及古埃及文明，那时文字尚未出现，人类为了方便得识别、表达和交换信息，便发明了一系列具有指代含义的图形和符号。

象形图其实属于表意文字的一种，他们之间最最简单的区别就是，前者代表了具象的事物，后者则代表了抽象的概念，为了让你们更好理解，我画了一幅图来举例：

左图的图标指代了“香烟”这个具象的、现实可见的事物，属于pictogram；而加上一个圈+斜杠后，就指代了“禁烟”这个抽象的概念，属于ideogram。

这些概念也就是我们今天所熟称的图标 (icon) ，并且直至今日我们依然在广泛使用。比如各种电子设备中的图标、地铁站中的箭头、卫生间标识，道路上的人行横道标识等等。

相比文字，图标不仅具有跨越语言的超级优势，我们人脑对于图标 (图形) 的辨识能力和记忆能力也远远高于文字，因此用图标代替冗长的文字信息可以快速提升信息的获取速度，人们只需要一瞥就可以快速获取信息。

二、图形用户界面的诞生

提到图标，就不得不提GUI (Graphic User Interface

) ，也就

是就是我们熟知的

图形用户界面。相比以前需要手动输

入指令的CLI

，引入视觉语言的GUI的信息呈现方式更加直观易懂，在人机交互上也利用鼠标让这一过程变得极为简单和高效。

CLI (command-line

int

erfac

e) 即命令行界面，比如上古时期的DOS。需要避免与之混淆的是TUI (Terminal user interface) ，即终端用户界面，我们重装电脑时使用的BIOS程序就是最常见的TUI。

GUI并非乔布斯

首创，而是诞生在上世纪70年代的施乐公司PARC实验室所发明的Alto电脑。Alto不仅首次实现了WIMP (Windows窗口、Icon图标、Menus菜单、Pointer指针)

概念，小巧易操作的特征

也让它成为了世界真正意义上的第一台个人电脑

(emmm那个时代的确是小巧了) 。

当年乔布斯去参观PARC实验室，被Alto电脑屏幕中牛逼的图形界面给彻底征服，和Alto比起来，自己的Apple II真的太逊色了。

乔布斯借走这个优秀的想法，挖来施乐的员工来研发具备GUI的个

人电脑，也就是我们熟知的Lisa和Macintosh（后改名为Mac），乔布斯还邀请盖茨来开发应用，但是盖茨看到了这玩意儿的钱途，招呼不打直接自己照葫芦画瓢搞了一套，推出了Windows一代，赚的盆满钵满。

而亲手创造GUI的施乐呢？由于高层太猪头，没有抓住市场机会而导致施乐错失了这块到嘴的肥肉，纵使后面研发了施乐之星，也因为过慢的速度和过高的价格被Macintosh和Windows按在地上摩擦。在施乐退隐后，市场理所当然得被苹果和微软称霸，直至今日，我们最常用的依然是macOS和Windows这两类操作系统（linux另说）。

虽然施乐给别人做了价值不菲的嫁衣，但是，施乐第一台个人电脑的GUI依然是值得称道的伟大灵感，对于互联网乃至世界的影响都极为深远。试想一下，如果实验室的天才们没有研发出Alto，或者施乐没有同意乔布斯的拜访，那很可能不会出现改变世界的Mac、iPhone和Windows。

图标发展史（Star to XP）：图标第一次为大众所接触应该是从决定商用的施乐之星开始。从简陋的像素线性到现今的丰富多彩，其间历经了近半个世纪。这半个世纪到底发生了啥？图标最早长啥样？拟物图标是怎么来的？别急，且听我一道来。

下图就是施乐之星的GUI（1981年），David Canfield Smith博士创作了成套图标的设计，所有的图标都是由矩形和圆角矩形组成，并且文件夹和文档的折角样式被沿用至今。

Macintosh的GUI（1984年），由Susan Kare

所设计的图标在保持高度辨认性的同时显得更生动有趣，她很好得结合了ideogram来创作较为抽象的事物。那个带有表情的电脑icon是不是很熟悉？这就是macOS中「访达」功能的最早原型。

微软的Windows 1.0

（1985年），不得不说，它的设计让人一言难尽，撇开系统所预设的配色，不论是图标的阴影、细节还是风格都高度缺乏一致性，让人不得不怀疑是不是Steve Ballmer为节省预算亲自操刀。

Windows 3.0 (1990年) 的界面去除了以往的配色，并且图标部分由前苹果设计师 Susan Kare进行了重新绘制，不得不说整个界面都有了相当大的改观。

Windows 95

(1995年) 算是和我们目前桌面最相似的一版系统了，这版的GUI进行了更大胆的重设计，并且在左下角首次加入了熟悉的Start按钮，结合任务栏和桌面的布局一直沿用至今，图标部分也更为精致易懂。而微软的帝国之路也从win95开始正式打开。

Mac OS 8 (1997年) 中引入了大量的等轴测彩色图标，也就是我们现在常说的2.5 D图标，但是这种立体风格的导致图标辨识度受到很大的影响

，后面也很难见到这种风格的影子了。不过，目前这种风格常用在一些引导页、banner的插画中，空间感的塑造让这个风格有了有无之地。相比常规视角，往往更能抓住眼球。

Windows 98

(1998年) ，也就是我们小时候上微机课最常见的系统。图标相比95更加精致了，并且首次使用了渐变色来增强视觉层级。

而Mac OS X (2001年) 的界面堪称经典，相比上一代可以用巨变两个字来形容。

它首次定义了“拟物

”这个迷人的概念，所有图标都进行了照片级的超精细绘制，并且所有按钮加入了水晶般的质感和拉近用户距离的大圆角，这个版本也首次加入了DOCK来让用户快速进入一个程序，同时也赋予了大量的动画。

可以说，它的影响是颠覆性的，后续的所有拟物风格（不分pc和移动端）全部源自这版GUI！同时，它也影响了数代UI设计师

。（想起了Andrew自己入门时练到吐血的拟物图标。。）虽然十余年的拟物时代已经不在，但苹果这一款经典之作无疑是设计界的标杆。

btw，大量的半透明和反射效果让这个版本界面有一个很好听的名字，Aqua，翻译过来是水的意思。

而盖茨在2001年正式推出的Windows XP，也正是受Mac OS X精致的拟物风的影响。虽然同样是拟物风，但是过于绚丽的色彩和粗糙的质感总感觉有点买家秀的意思。

三、总结

每个改变世界的产品背后都有一段耐人寻味的故事~ 不论是古埃及文明中古老的象形文字，施乐之星中的黑白线性图标，亦或是Mac OS

中精致浪漫的拟物图标，撇去主观视觉上的满足，本质上其实都是为了更高效、快捷得展示和传达信息。

下半部分，我将为你带来XP之后的图标史，包括了移动端、扁平时代、material design等我们熟知的内容~

我是Andrew，我们下期见。

参考资料

[1]wikipedia.

[2]Operating System Interface Design Between 1981-2009,Wdd Staff.

[3]趣话电脑图标的前世今生, Marcin Wichary.

[4]苹果用户界面Aqua背后的故事,周兆熊.

[5]" Apple rattles lawyers at DesktopX over Aqua" . Lettice John.

[6]" Interview of Susan Kare" of Making at Macintosh.

#专栏作家#

Andrewchen；微信公众号：转行人的设计笔记，人人都是产品经理专栏作家。中科院硕士自学转行，擅长通过文字帮助年轻设计师成长和提效。延迟满足、长期主义。

本文原创发布于人人都是产品经理，未经许可，禁止转载。

题图来自 Unsplash，基于CC0协议。