|  |
| --- |
| **网站界面(UI)设计复习题** |

### 一、单选题

1．UI是User Interface的简称，通常是指（ ）

|  |
| --- |
| A、人机交互 |
| B、操作逻辑 |
| C、用户界面 |
| D、图形设计 |
| 正确答案：C |

2.（ ）是指软件产品的“外形”设计。

|  |
| --- |
| A、交互设计 |
| B、图形设计 |
| C、测试与研究 |
| D、树状结构 |
| 正确答案：B |

3.（ ）是指测试图形设计的美观性和交互设计的合理性，主要通过目标用户问卷调查的形式来衡量UI设计的是否达标。

|  |
| --- |
| A、测试与研究 |
| B、图形设计 |
| C、交互设计 |
| D、树状结构 |
| 正确答案：A |

4.移动端的爱奇艺App，在视频播放界面左边上下滑动可以（ ）。

|  |
| --- |
| A、调整亮度 |
| B、调整声音 |
| C、调整视频进度 |
| D、暂停播放 |
| 正确答案：A |

5.移动端的爱奇艺App，在视频播放界面右边上下滑动可以（ ）

|  |
| --- |
| A、调整亮度 |
| B、调整视频进度 |
| C、调整声音 |
| D、暂停播放 |
| 正确答案：C |

6.移动端的爱奇艺App，在视频播放界面最下方左右滑动可以（ ）。

|  |
| --- |
| A、调整亮度 |
| B、调整声音 |
| C、暂停播放 |
| D、调整视频进度 |
| 正确答案：D |

7.移动端的爱奇艺App，在视频播放界面双击可以（ ）。

|  |
| --- |
| A、暂停播放 |
| B、调整亮度 |
| C、调整声音 |
| D、调整视频进度 |
| 正确答案：A |

8.由于App启动页需要在不同的平台和操作系统上使用，所以UI中的启动页多为（ ）。

|  |
| --- |
| A、模糊图像 |
| B、灰度图像 |
| C、索引图像 |
| D、高清图像 |
| 正确答案：D |

9.在转换不同的格式时，考虑到图像的清晰度问题，对色彩的选用不宜超过256色，最好使用（ ）色的网页安全色。

|  |
| --- |
| A、16 |
| B、64 |
| C、128 |
| D、216 |
| 正确答案：D |

10.动态图片更容易形成软件UI的（ ）特征。

|  |
| --- |
| A、象征性 |
| B、美观性 |
| C、实用性 |
| D、个性化 |
| 正确答案：D |

11.如果是一系列产品的UI设计，应需要考虑设计的整体性和（ ）。

|  |
| --- |
| A、延续性 |
| B、实用性 |
| C、个性化 |
| D、美观性 |
| 正确答案：A |

12. UI的框架设计要对界面整体色彩进行合理搭配，需要将 （ ）放在显著位置。

|  |
| --- |
| A、主菜单 |
| B、Logo |
| C、滚动条 |
| D、状态栏 |
| 正确答案：B |

13. UI设计中的图标颜色不宜超过（ ）色。

|  |
| --- |
| A、16 |
| B、64 |
| C、128 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：B |

14.按钮也是图标的一种形式，UI设计中的按钮设计应该具有（ ）。

|  |
| --- |
| A、实用性 |
| B、个性化 |
| C、美观性 |
| D、交互性 |
| 正确答案：D |

15.在UI的标签设计过程中应注意（ ）部分的变化。

|  |
| --- |
| A、平面 |
| B、侧面 |
| C、转角 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：C |

16. UI界面设计中菜单设计选项的右边应为（ ）。

|  |
| --- |
| A、菜单名称 |
| B、图示 |
| C、快捷键 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：A |

17．（ ）系统由苹果公司开发的操作系统。

|  |
| --- |
| A、Harmony OS |
| B、iOS |
| C、Android |
| D、Wear OS |
| 正确答案：B |

18.规划产品的第一步工作是（ ），产品的一切都是建立在用户需求之上的，一个产品必须能满足用户需求才有其存在的价值。

|  |
| --- |
| A、用户分析 |
| B、竞品分析 |
| C、核心流程分析 |
| D、技术分析 |
| 正确答案：A |

19.产品层面的（ ），是从用户需求、产品功能、交互流程和视觉展示等方面进行分析和对比，总结出优劣势和机会。

|  |
| --- |
| A、用户分析 |
| B、竞品分析 |
| C、核心流程分析 |
| D、技术分析 |
| 正确答案：B |

20.在（ ）制定后，产品设计人员要与技术负责人共同分析，了解研发成本。

|  |
| --- |
| A、用户分析 |
| B、竞品分析 |
| C、核心流程 |
| D、技术分析 |
| 正确答案：C |

21.下列选项中，哪个选项属于市场分析的目的（ ）。

|  |
| --- |
| A、明确商业价值 |
| B、梳理信息逻辑 |
| C、确定整体流程 |
| D、梳理页面主题 |
| 正确答案：A |

22. BRD文档属于（ ）文档。

|  |
| --- |
| A、市场需求文档 |
| B、商业需求文档 |
| C、产品需求文档 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：B |

23.下列选项中，哪个选项属于信息架构的目的（ ）。

|  |
| --- |
| A、明确商业价值 |
| B、梳理产品结构 |
| C、明确用户目的 |
| D、明确页面主题 |
| 正确答案：B |

24.下列选项中，哪个选项属于业务流程的目的（ ）。

|  |
| --- |
| A、分清职责 |
| B、明确用户目的 |
| C、明确商业价值 |
| D、明确页面主题 |
| 正确答案：B |

25.下列选项中，哪个选项属于页面流程的目的（ ）。

|  |
| --- |
| A、分清职责 |
| B、梳理页面逻辑 |
| C、获得支持 |
| D、方便用户使用 |
| 正确答案：B |

26.下列选项中，哪个选项属于高保真产品原型的产出（ ）。

|  |
| --- |
| A、草图 |
| B、线框图 |
| C、交互式原型 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：C |

27.（ ）是用户体验的一个重要组成部分，它给用户带来最直观的印象。

|  |
| --- |
| A、视觉设计概念稿 |
| B、视觉设计图 |
| C、标注切图 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：B |

28.（ ）软件主要处理以像素所构成的数字图像。

|  |
| --- |
| A、Sketch |
| B、PxCook |
| C、Photoshop |
| D、Assistor PS |
| 正确答案：C |

29.（ ）是为图标设计和界面设计而生的。

|  |
| --- |
| A、Photoshop |
| B、PxCook |
| C、Assistor PS |
| D、Sketch |
| 正确答案：D |

30.（ ）被称为像素大厨，主要功能是帮助设计师完成设计稿的标注和切图工作。

|  |
| --- |
| A、Photoshop |
| B、PxCook |
| C、Sketch |
| D、Assistor |
| 正确答案：B |

31.（ ）主要负责细化产品逻辑和制作产品原型图。

|  |
| --- |
| A、项目经理 |
| B、产品经理 |
| C、UI设计师 |
| D、开发工程师 |
| 正确答案：B |

32.项目经理主要输出（ ）。

|  |
| --- |
| A、产品需求文档 |
| B、项目进度表 |
| C、原型图 |
| D、切图文件 |
| 正确答案：B |

33.（ ）不仅仅要给产品原型上色，还要根据实际具象内容和具体交互修改产品版式，甚至重新定义产品交互等。

|  |
| --- |
| A、开发工程师 |
| B、项目经理 |
| C、产品经理 |
| D、页面设计师 |
| 正确答案：D |

34.下列选项中不属于UI策划书书写内容的是（ ）。

|  |
| --- |
| A、明确开发目的 |
| B、精确定位目标用户 |
| C、App输出规范 |
| D、App的功能举例 |
| 正确答案：C |

35.每一个思维导图都有唯一一个（ ）。

|  |
| --- |
| A、子主题 |
| B、分支主体 |
| C、中心主题 |
| D、扩展主题 |
| 正确答案：C |

36.对互联网行业来说，“原型”是产品开发的初期阶段。一个（ ）原型设计能够辅助开发人员完美实现最终产品。

|  |
| --- |
| A、高保真 |
| B、低保真 |
| C、草图 |
| D、以上选项都正确 |
| 正确答案：A |

37.下列选项中，哪个选项属于用户设计交互的软件（ ）。

|  |
| --- |
| A、Photoshop |
| B、Axure RP |
| C、XMind |
| D、Illustrator |
| 正确答案：B |

38.下列选项中，哪个选项不属于UI设计的范围（ ）。

|  |
| --- |
| A、搜狗输入法 |
| B、个人的着装 |
| C、手机操作系统 |
| D、Windows操作系统 |
| 正确答案：B |

39.下列选项中，哪个选项不属于移动端设备（ ）。

|  |
| --- |
| A、iPhone |
| B、iWatch |
| C、Mac |
| D、iPad |
| 正确答案：C |

40.下列选项中，哪个手机没有使用Android系统（ ）。

|  |
| --- |
| A、小米 |
| B、三星 |
| C、华为 |
| D、苹果 |
| 正确答案：D |

41.下列选项中，哪个选项属于移动UI交互手势中的长按手势（   ）。

|  |
| --- |
| A、 |
| B、 |
| C、 |
| D、 |
| 正确答案：C |

42.下列选项中，哪个选项属于移动UI交互手势中的点击手势（   ）。

|  |
| --- |
| A、 |
| B、 |
| C、 |
| D、 |
| 正确答案：A |

43.（ ）功能主要是金融或者银行App使用。

|  |
| --- |
| A、广告投放 |
| B、精准营销 |
| C、个性化推荐 |
| D、风险监测 |
| 正确答案：D |

44.判断App开发的实际用途，以及开发的产品是否具有商业价值。以上描述体现了移动App项目策划书中（ ）书写内容。

|  |
| --- |
| A、精准定位目标用户 |
| B、明确开发目的 |
| C、App的操作系统 |
| D、App的功能举例 |
| 正确答案：B |

45.思维导图的内容并不是随意发散、随意安排的，是按照知识内部的结构进行分级加工的。以上描述体现了思维导图（ ）的特点。

|  |
| --- |
| A、焦点集中 |
| B、主干发散 |
| C、层次分明 |
| D、节点相连 |
| 正确答案：C |

46.在绘制思维导图的时候，一定要能够突出中心，如果一张思维导图不能让用户一眼看出它的中心主题，那么无疑是失败的。以上描述体现了思维导图（ ）的特点。

|  |
| --- |
| A、主干发散 |
| B、层次分明 |
| C、节点相连 |
| D、焦点集中 |
| 正确答案：D |

47.在拿到一张思维导图时，能够立即找到它的主干分支，而不是一片混乱。以上描述体现了思维导图（ ）的特点。

|  |
| --- |
| A、焦点集中 |
| B、节点相连 |
| C、层次分明 |
| D、主干发散 |
| 正确答案：D |

48.思维导图的内容不是孤立的，而是通过线条连接成了一个整体。每一条连线都代表着一条思考路径。以上描述体现了思维导图（ ）的特点。

|  |
| --- |
| A、主干发散 |
| B、节点相连 |
| C、层次分明 |
| D、焦点集中 |
| 正确答案：B |

49.下列选项中，哪个选项属于思维导图的正确操作流程（ ）。

|  |
| --- |
| A、创建中心主题→确立子主题→完善思维导图→优化思维导图 |
| B、确立子主题→优化思维导图→创建中心主题→完善思维导图 |
| C、创建中心主题→确立子主题→优化思维导图→完善思维导图 |
| D、确立子主题→创建中心主题→优化思维导图→完善思维导图 |
| 正确答案：A |

50.每一个思维导图都有（ ）中心主题。

|  |
| --- |
| A、1个 |
| B、2个 |
| C、3个 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：A |

51.（ ）是人们进行创作或设计构思时，通过记录和方案推敲绘制的不“正规”图。

|  |
| --- |
| A、低保真图 |
| B、高保真图 |
| C、草图 |
| D、设计图 |
| 正确答案：C |

52.（ ）是把设计构思转化为现实图形的有效手段，是用来记录设计制作的一种手段和过程。

|  |
| --- |
| A、草图 |
| B、低保真图 |
| C、高保真图 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：A |

53.设计师利用草图能够最大限度地捕捉脑海中的闪光点，然后快速对局部进行推敲、完善，对多个方案进行对比，从而得到理想的设计方案。以上描述体现了草图（ ）的特点。

|  |
| --- |
| A、自由性 |
| B、迅速性 |
| C、低成本 |
| D、概括性 |
| 正确答案：B |

54.草图是一种可视化的、更加清晰有效的沟通方式，简练明确的表达创意，草图的表现力直接影响到产品设计流程中的信息沟通。以上描述体现了草图（ ）的特点。

|  |
| --- |
| A、迅速性 |
| B、低成本 |
| C、概括性 |
| D、自由性 |
| 正确答案：C |

55.（ ）原型图主要用于公司内部人员的沟通和交流，即便于产品经理和设计人员之间进行初步沟通。

|  |
| --- |
| A、草图 |
| B、低保真 |
| C、高保真 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：B |

56.（ ）原型图是经过精心设计渲染，模拟交互效果，接近真实产品，给客户提供最直接的模拟体验。

|  |
| --- |
| A、草图 |
| B、低保真 |
| C、高保真 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：C |

57.下列选项中，哪个选项不属于UI策划书书写内容（ ）。

|  |
| --- |
| A、明确开发目的 |
| B、精准定位目标用户 |
| C、App输出规范 |
| D、App的功能举例 |
| 正确答案：C |

58.使用Axure RP软件制作交互原型时如不想某个元件发生移动操作，可将其设置为（ ）。

|  |
| --- |
| A、隐藏状态 |
| B、锁定状态 |
| C、显示状态 |
| D、解锁状态 |
| 正确答案：B |

59．每一个思维导图都有唯一一个（ ）。

|  |
| --- |
| A、子主题 |
| B、分支主题 |
| C、中心主题 |
| D、扩展主题 |
| 正确答案：C |

60.对互联网行业来说，“原型”是产品开发的初期阶段。一个（ ）原型设计能够辅助开发人员完美实现最终产品。

|  |
| --- |
| A、草图 |
| B、低保真 |
| C、高保真 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：C |

61.下列选项中，哪个选项不属于思维导图软件（ ）。

|  |
| --- |
| A、MindManager |
| B、XMind |
| C、Photoshop |
| D、MindNow |
| 正确答案：C |

62.下列选项中，哪个选项不属于思维导图的基本类型（ ）。

|  |
| --- |
| A、圆圈图 |
| B、气泡图 |
| C、方框图 |
| D、树状图 |
| 正确答案：C |

63.在思维导图中，（ ）是一种类比图。

|  |
| --- |
| A、圆圈图 |
| B、桥形图 |
| C、树状图 |
| D、气泡图 |
| 正确答案：B |

64.在开发移动App项目时，（ ）表达了设计师的设计雏形，能够帮助设计师进行方案推敲、捕捉概念、记录想法、图纸表达和沟通。

|  |
| --- |
| A、设计图 |
| B、草图 |
| C、低保真图 |
| D、高保真图 |
| 正确答案：B |

65.下列选项中，哪个选项不属于草图的特点（ ）。

|  |
| --- |
| A、美观性 |
| B、自由性 |
| C、迅速性 |
| D、概括性 |
| 正确答案：A |

66.下列选项中，哪个选项不属于设计原型的参与者（ ）。

|  |
| --- |
| A、UI设计师 |
| B、销售经理 |
| C、产品经理 |
| D、UE设计师 |
| 正确答案：B |

67.相对草图原型，（ ）原型更加清晰和整洁，也适用于正式场合的PPT形式宣讲。

|  |
| --- |
| A、设计图 |
| B、低保真 |
| C、高保真 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：B |

68.（ ）是贯穿版式设计最基础、最重要的原则之一，它能建立起一种整齐划一的外观，带给用户有序一致的浏览体验。

|  |
| --- |
| A、对齐 |
| B、对称 |
| C、分组 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：A |

69.（ ）是指将同类别的信息组合在一起，直观的呈现在用户的面前。

|  |
| --- |
| A、对齐 |
| B、对称 |
| C、分组 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：C |

70.下列选项中，哪个选项属于列表式布局的特点（ ）。

|  |
| --- |
| A、可以直观展示产品的各项内容，便于浏览者快速便捷的操作 |
| B、通常采用一行三列的布局方式 |
| C、常见于以图片信息为主导的App |
| D、能够在较小的屏幕中显示多条信息，用户通过上下滑动的手势能获得大量的信息反馈 |
| 正确答案：D |

71.下列选项中，哪个选项属于陈列馆式布局的特点（ ）。

|  |
| --- |
| A、可以直观展示产品的各项内容，便于浏览者便捷操作 |
| B、能够在较小的屏幕中显示多条信息，用户通过上下滑动的手势能获得大量的信息反馈 |
| C、常见于以图片信息为主导的App |
| D、通常采用一行三列的布局方式 |
| 正确答案：A |

72.下列选项中，哪个选项属于宫格式布局的特点（ ）。

|  |
| --- |
| A、通常采用以图片信息为主导的App |
| B、通常采用一行三列的布局方式 |
| C、能够在较小的屏幕中显示多条信息，用户通过上下滑动的手势能获得大量的信息反馈 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：B |

73.下列选项中，哪个选项属于列表式布局的优点（ ）。

|  |
| --- |
| A、有限性层次展示清晰明了，可展示内容较长的菜单 |
| B、在同样高度的范围内可放置更多的菜单，方便浏览者浏览经常更新的内容 |
| C、符合用户习惯和黄金比例的设计方式 |
| D、能够直接展示页面中最重要的内容信息 |
| 正确答案：A |

74.下列选项中，哪个选项属于陈列馆式布局的优点（ ）。

|  |
| --- |
| A、有限性层次展示清晰明了，可展示内容较长的菜单 |
| B、符合用户习惯的黄金比例的设计方式 |
| C、在同样高度的范围内可放置更多的菜单，方便浏览者浏览经常更新的内容 |
| D、能够直接展示页面中最重要的内容信息 |
| 正确答案：D |

75.下列选项中，哪个选项属于宫格式布局的优点（ ）。

|  |
| --- |
| A、能够直接展示页面中最重要的内容信息 |
| B、符合用户习惯的黄金比例的设计方式 |
| C、有限性层次展示清晰明了，可展示内容较长的菜单 |
| D、在同样高度的范围内可放置更多的菜单，方便浏览者浏览经常更新的内容 |
| 正确答案：B |

76.下列选项中，哪个选项属于卡片式布局的优点（ ）。

|  |
| --- |
| A、能够全面展示页面中的内容信息 |
| B、符合用户习惯的黄金比例的设计方式 |
| C、能够直接展示页面中最重要的内容信息 |
| D、在同样高度的范围内可放置更多的菜单，方便浏览者浏览经常更新的内容 |
| 正确答案：C |

77.下列选项中，哪个选项属于列表式布局的缺点（ ）。

|  |
| --- |
| A、不适合展示顶层入口框架 |
| B、不能显示太多入口次级内容 |
| C、灵活度不高 |
| D、页面入口功能过多时，显得笨重且不实用 |
| 正确答案：C |

78.下列选项中，哪个选项属于陈列馆式布局的缺点（ ）。

|  |
| --- |
| A、灵活度不高 |
| B、不能显示太多入口次级内容 |
| C、不适合展示顶层入口框架 |
| D、页面入口功能过多时，显得笨重且不实用 |
| 正确答案：B |

79.下列选项中，哪个选项属于宫格式布局的缺点（ ）。

|  |
| --- |
| A、页面入口功能过多时，显得笨重且不实用 |
| B、灵活度不高 |
| C、不适合展示顶层入口框架 |
| D、不能显示太多入口次级内容 |
| 正确答案：D |

80.下列选项中，哪个选项属于卡片式布局的缺点（ ）。

|  |
| --- |
| A、页面入口功能过多时，显得笨重且不实用 |
| B、不适合展示顶层入口框架 |
| C、灵活度不高 |
| D、不能显示太多入口次级内容 |
| 正确答案：A |

81.（ ）配色方法，适用于表达简洁、高雅和干练的印象。

|  |
| --- |
| A、邻近色 |
| B、同色系 |
| C、对比色 |
| D、互补色 |
| 正确答案：B |

82.（ ）是指在色相环上位置呈三角对立的颜色。

|  |
| --- |
| A、邻近色 |
| B、同色系 |
| C、互补色 |
| D、对比色 |
| 正确答案：D |

83.（ ）是指在色相环上位置完全相对的颜色。

|  |
| --- |
| A、同色系 |
| B、邻近色 |
| C、对比色 |
| D、互补色 |
| 正确答案：D |

84.在UI设计中，可以使用（ ）的搭配来突出界面中重要信息的表现，从而使重要信息达到醒目的视觉效果。

|  |
| --- |
| A、同色系 |
| B、邻近色 |
| C、互补色 |
| D、对比色 |
| 正确答案：D |

85.使用（ ）搭配的UI能够表现出一种力量、气势与活力，具有非常强烈的视觉冲击力。

|  |
| --- |
| A、同色系 |
| B、互补色 |
| C、邻近色 |
| D、对比色 |
| 正确答案：B |

86.（ ）是最适合表现积极、热情的色彩，常用于综合性电商类移动UI设计中。

|  |
| --- |
| A、橙色 |
| B、黄色 |
| C、蓝色 |
| D、红色 |
| 正确答案：D |

87.（ ）给人一种舒适感，它没有红色那么强的刺激性，常用于生活和美食类的移动UI设中。

|  |
| --- |
| A、绿色 |
| B、紫色 |
| C、黄色 |
| D、橙色 |
| 正确答案：D |

88.（ ）能够体现出小孩子毫不掩饰的阳光感，能够表现非常自然、轻松，无拘无束的明快感。

|  |
| --- |
| A、红色 |
| B、蓝色 |
| C、黄色 |
| D、绿色 |
| 正确答案：C |

89.（ ）能够直接体现出自然能量的颜色，生命与自然共存。绿色能够表现稳重、平和，拥有朴素而自然的安稳感。

|  |
| --- |
| A、绿色 |
| B、黄色 |
| C、紫色 |
| D、蓝色 |
| 正确答案：A |

90.（ ）常用于表现冷静而理智的行业。

|  |
| --- |
| A、红色 |
| B、蓝色 |
| C、紫色 |
| D、黄色 |
| 正确答案：B |

91.（ ）是女性特有的幻想世界，带有幻想和温柔的感觉，体现优雅、艳丽。

|  |
| --- |
| A、红色 |
| B、蓝色 |
| C、绿色 |
| D、紫色 |
| 正确答案：D |

92.（ ）颜色给人带来生长、和平、健康、通行、平静、舒缓和安全等的感觉。

|  |
| --- |
| A、红色 |
| B、橙色 |
| C、紫色 |
| D、绿色 |
| 正确答案：D |

93.在专业设计中（ ）被称之为万能色。

|  |
| --- |
| A、红色 |
| B、黄色 |
| C、绿色 |
| D、蓝色 |
| 正确答案：D |

94.通常采用一行三列的布局方式，且有利于内容区域随手机屏幕分辨率不同而自动调整的布局方式是（ ）。

|  |
| --- |
| A、卡片式布局 |
| B、陈列馆式布局 |
| C、列表式布局 |
| D、宫格式布局 |
| 正确答案：D |

95.下列选项中，哪个选项不属于UI设计的颜色系统（ ）。

|  |
| --- |
| A、确定主色 |
| B、确定辅色 |
| C、确定按钮色 |
| D、确定设计风格 |
| 正确答案：C |

96.在生鲜、旅游类的移动UI设计中常常选择使用（ ）进行配色设计。

|  |
| --- |
| A、红色 |
| B、蓝色 |
| C、绿色 |
| D、黄色 |
| 正确答案：C |

97.（ ）是一种引人注目的色彩，能够体现出积极、开放和欢乐的感觉。

|  |
| --- |
| A、红色 |
| B、黄色 |
| C、绿色 |
| D、紫色 |
| 正确答案：B |

98.（ ）可以表现出阳光、开放、稳定、明快、健康的感觉，并且还能够体现出温暖幸福的意象，让人联想到开朗的笑容，使人情绪变得轻松。

|  |
| --- |
| A、蓝色 |
| B、紫色 |
| C、橙色 |
| D、绿色 |
| 正确答案：C |

99.在iOS界面设计中，列表的高度要大于（ ）。

|  |
| --- |
| A、20px |
| B、40px |
| C、60px |
| D、80px |
| 正确答案：D |

100.图标设计可以使产品的功能（ ），更容易被人理解。

|  |
| --- |
| A、抽象化 |
| B、具象化 |
| C、立体化 |
| D、平面化 |
| 正确答案：B |

101.系统图标的最大尺寸为（ ）。

|  |
| --- |
| A、22px×22px |
| B、44px×44px |
| C、66px×66px |
| D、87px×87px |
| 正确答案：B |

102.（ ）图标将文字作为图标的主体物。

|  |
| --- |
| A、英文风格 |
| B、图形风格 |
| C、中文风格 |
| D、数字和特殊符号风格 |
| 正确答案：C |

103.（ ）是提取产品名称中最具代表性的一个文字进行字体设计。

|  |
| --- |
| A、多字形式 |
| B、字体加几何图形组合形式 |
| C、字体加图形组合形式 |
| D、单字形式 |
| 正确答案：D |

104.（ ）是将产品名称直接放置在设计中。

|  |
| --- |
| A、多字形式 |
| B、字体加几何图形组合形式 |
| C、字体加图形组合形式 |
| D、单字形式 |
| 正确答案：A |

105.（ ）是提取产品名称的首字母进行设计。

|  |
| --- |
| A、多英文字母形式 |
| B、单英文字母形式 |
| C、字母加图形组合形式 |
| D、字母加背景图案组合形式 |
| 正确答案：B |

106.（ ）是产品名称全称或者由几个单词首字母组合而成。

|  |
| --- |
| A、多英文字母形式 |
| B、单英文字母形式 |
| C、字母加图形组合形式 |
| D、字母加背景图案组合形式 |
| 正确答案：A |

107.（ ）是移动UI设计中使用最频繁的图标类型，也是最常见的图标类型。

|  |
| --- |
| A、启动图标 |
| B、单色图标 |
| C、双色图标 |
| D、工具图标 |
| 正确答案：D |

108.（ ）图标是通过线条的描边轮廓勾勒出来的，这种样式的图标多使用纯色的闭合轮廓。

|  |
| --- |
| A、线性 |
| B、单色 |
| C、双色 |
| D、断点 |
| 正确答案：A |

109.在线性图标的基础形状上，寻找一个缺口剪断，使图标具有透气性和线条的变化，使用此种方式绘制的图标被称为（ ）。

|  |
| --- |
| A、面性 |
| B、单色 |
| C、双色 |
| D、断点 |
| 正确答案：D |

110.使用（ ）绘制线性图标，图标的视觉效果更加和谐统一，包容性也更强。

|  |
| --- |
| A、互补色 |
| B、近似色 |
| C、渐变色 |
| D、对比色 |
| 正确答案：B |

111.使用（ ）绘制线性图标，使图标的层次更加分明，以及视觉效果更加出彩和具有记忆点。

|  |
| --- |
| A、互补色 |
| B、近似色 |
| C、渐变色 |
| D、对比色 |
| 正确答案：A |

112.使用（ ）的绘制方式显示工具图标，会使工具图标的视觉效果具有统一性和设计感。

|  |
| --- |
| A、双色层叠 |
| B、双色渐变 |
| C、底板渐变 |
| D、面性模糊 |
| 正确答案：C |

113.使用（ ）的绘制方式可以让线性图标的视觉效果更有质感。

|  |
| --- |
| A、互补色 |
| B、近似色 |
| C、渐变色 |
| D、对比色 |
| 正确答案：C |

114.使用（ ）的绘制方式显示图标，图标的视觉效果更加契合现实生活中的目标产品。

|  |
| --- |
| A、双色层叠 |
| B、面性写实 |
| C、底板渐变 |
| D、面性模糊 |
| 正确答案：B |

115.（ ）现在出现的频率越来越高，一般都集中在大型的运营活动中。

|  |
| --- |
| A、2.5D风格图标 |
| B、拟物风格图标 |
| C、多彩风格图标 |
| D、实物风格图标 |
| 正确答案：B |

116.（ ）是通过一系列非常激进的渐变和撞色实现的，有时还会使用彩色的阴影。

|  |
| --- |
| A、2.5D风格图标 |
| B、拟物风格图标 |
| C、多彩风格图标 |
| D、实物风格图标 |
| 正确答案：C |

117.在Android系统中，如屏幕大小为1080px×1920px的屏幕分辨率，那么系统通知图标的设计尺寸应为（ ）。

|  |
| --- |
| A、144px×144px |
| B、96px×96px |
| C、48px×48px |
| D、72px×72px |
| 正确答案：D |

118.在Android系统中，如屏幕大小为1080px×1920px的屏幕分辨率，那么启动图标的设计尺寸应为（ ）。

|  |
| --- |
| A、144px×144px |
| B、96px×96px |
| C、48px×48px |
| D、72px×72px |
| 正确答案：A |

119.在Android系统中，如屏幕大小为1080px×1920px的屏幕分辨率，那么操作栏图标的设计尺寸应为（ ）。

|  |
| --- |
| A、144px×144px |
| B、96px×96px |
| C、48px×48px |
| D、72px×72px |
| 正确答案：B |

120.在Android系统中，如屏幕大小为1080px×1920px的屏幕分辨率，那么上下文图标的设计尺寸应为（ ）。

|  |
| --- |
| A、144px×144px |
| B、96px×96px |
| C、48px×48px |
| D、72px×72px |
| 正确答案：C |

121.在iOS系统中，iPad主屏幕的图标尺寸为（ ）。

|  |
| --- |
| A、144px×144px |
| B、96px×96px |
| C、48px×48px |
| D、72px×72px |
| 正确答案：D |

122.在iOS系统中，iPhone X标签栏的图标尺寸为（ ）。

|  |
| --- |
| A、144px×144px |
| B、75px×75px |
| C、48px×48px |
| D、72px×72px |
| 正确答案：B |

123.在iOS系统中，iPhone 6工具栏的图标尺寸为（ ）。

|  |
| --- |
| A、44px×44px |
| B、75px×75px |
| C、48px×48px |
| D、72px×72px |
| 正确答案：A |

124.在进行移动UI设计时，系统图标的最大尺寸为（ ）。

|  |
| --- |
| A、144px×144px |
| B、75px×75px |
| C、44px×44px |
| D、72px×72px |
| 正确答案：C |

125.下列选项中，哪种图标风格识别性很强，易于品牌的传播和以及，同时能增加人的亲和力（ ）。

|  |
| --- |
| A、英文风格 |
| B、图形风格 |
| C、数字风格 |
| D、特殊符号风格 |
| 正确答案：C |

126.下列选项中，哪个选项属于图标格式（ ）。

|  |
| --- |
| A、ico |
| B、png |
| C、gif |
| D、fla |
| 正确答案：A |

127.下列选项中，哪种图标类型有颜色有形状（ ）。

|  |
| --- |
| A、2.5D图标 |
| B、扁平化图标 |
| C、拟物化图标 |
| D、3D图标 |
| 正确答案：B |

128. 2.5D图标通常由形状、颜色和（ ）组成。

|  |
| --- |
| A、线条 |
| B、阴影 |
| C、样式 |
| D、体积 |
| 正确答案：C |

129.(下列选项中，哪种图标类型最接近实物图标（ ）。

|  |
| --- |
| A、扁平化图标 |
| B、拟物化图标 |
| C、2.5D图标 |
| D、3D图标 |
| 正确答案：B |

130.（ ）的作用主要是展示App项目的相关产品。

|  |
| --- |
| A、文字 |
| B、图片 |
| C、图标 |
| D、导航 |
| 正确答案：B |

131.（ ）的作用主要是对活动或产品进行介绍。

|  |
| --- |
| A、文字 |
| B、图片 |
| C、图标 |
| D、导航 |
| 正确答案：A |

132.（ ）的作用主要是提示信息与强调产品的重要特征。

|  |
| --- |
| A、文字 |
| B、图片 |
| C、图标 |
| D、导航 |
| 正确答案：C |

133.（ ）指的是每英寸所包含的像素点的数目。

|  |
| --- |
| A、dpi |
| B、ppi |
| C、dp |
| D、sp |
| 正确答案：B |

134.（ ）指的是每英寸所包含的点的个数。

|  |
| --- |
| A、dpi |
| B、ppi |
| C、dp |
| D、sp |
| 正确答案：A |

135.下列选项中，哪个选项属于iPhone 6的设计像素（ ）。

|  |
| --- |
| A、640px×960px |
| B、640px×1136px |
| C、750px×1334px |
| D、1125px×2436px |
| 正确答案：C |

136.下列选项中，哪个选项属于iPhone X的设计像素（ ）。

|  |
| --- |
| A、640px×960px |
| B、640px×1136px |
| C、750px×1334px |
| D、1125px×2436px |
| 正确答案：D |

137.下列选项中，哪个选项属于iPhone SE的开发像素（ ）。

|  |
| --- |
| A、320px×480px |
| B、320px×568px |
| C、375px×667px |
| D、375px×812px |
| 正确答案：A |

138.下列选项中，哪个选项属于iPhone 12的开发像素（ ）。

|  |
| --- |
| A、320px×480px |
| B、320px×568px |
| C、375px×667px |
| D、390px×844px |
| 正确答案：D |

139.无论是栏高度还是应用图标，设计师提供给开发人员的切片大小，前者始终是后者的（ ）倍。

|  |
| --- |
| A、1 |
| B、1.5 |
| C、2 |
| D、2.5 |
| 正确答案：B |

140.在Adobe XD中按住键盘上的（ ）键，可激活工具箱中的矩形工具。

|  |
| --- |
| A、R |
| B、E |
| C、Y |
| D、L |
| 正确答案：A |

141.在Adobe XD中，按（ ）键可以还原当前操作。

|  |
| --- |
| A、Ctrl+T |
| B、Ctrl+Z |
| C、Ctrl+Alt+T |
| D、Shift+T |
| 正确答案：B |

142.在Adobe XD中，按住键盘上的（ ）键，可以绘制等比例的图形。

|  |
| --- |
| A、Ctrl |
| B、Shift |
| C、Alt |
| D、Delete |
| 正确答案：B |

143.在Adobe XD中，按（ ）键，即可将选中对象复制一个。（ ）

|  |
| --- |
| A、Ctrl+： |
| B、Ctrl+D |
| C、Ctrl+‘ |
| D、Ctrl+Alt+; |
| 正确答案：B |

144.在Adobe XD中，按照键盘上（ ）键，可拖曳复制一个画板

|  |
| --- |
| A、Ctrl |
| B、Alt |
| C、Enter |
| D、Shift |
| 正确答案：B |

145.下列选项中，哪个选项不属于Android系统中英文字体Roboto的字型。（ ）

|  |
| --- |
| A、Thin |
| B、Black |
| C、Normal |
| D、Regular |
| 正确答案：C |

146.下列选项中，哪个选项属于安卓开发用的长度单位。（ ）

|  |
| --- |
| A、dpi |
| B、ppi |
| C、dp |
| D、sp |
| 正确答案：C |

147.下列选项中，哪个选项属于字体单位。（ ）

|  |
| --- |
| A、dpi |
| B、ppi |
| C、dp |
| D、sp |
| 正确答案：D |

148.在iOS系统App界面中，很少使用（ ）颜色作为字体的颜色。

|  |
| --- |
| A、深灰色 |
| B、浅灰色 |
| C、纯黑色 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：C |

149.下列选项中，哪个选项属于Android系统中默认的中文字体（ ）。

|  |
| --- |
| A、宋体 |
| B、楷体 |
| C、幼圆 |
| D、思源黑体 |
| 正确答案：D |

150.以iOS系统的主流尺寸进行设计时，顶部操作栏的高度为（ ）。

|  |
| --- |
| A、40px |
| B、60px |
| C、88px |
| D、98px |
| 正确答案：C |

151.以iOS系统的主流尺寸进行设计时，可以设置的最小中文字号为（ ）。

|  |
| --- |
| A、20px |
| B、22px |
| C、24px |
| D、26px |
| 正确答案：A |

152.下列选项中，哪个选项属于电影院中电影屏幕使用的比例（ ）。

|  |
| --- |
| A、1:1 |
| B、4:3 |
| C、16:9 |
| D、2:3 |
| 正确答案：C |

153.下列选项中，哪个选项被称作黄金比例（ ）。

|  |
| --- |
| A、1:1 |
| B、4:3 |
| C、16:9 |
| D、1:0.618 |
| 正确答案：D |

154.（ ）的图片比例最常用，这类图像效果比较紧凑，多用在图片占比较大的App中，也常被用于产品列表和Banner中。

|  |
| --- |
| A、1:1 |
| B、4:3 |
| C、16:9 |
| D、5:8 |
| 正确答案：B |

155.（ ）的图片也是正方形构图，这种构图图片占比比较大，最能突出主题，比较适合表现小件的商品或人物头像。

|  |
| --- |
| A、1:1 |
| B、4:3 |
| C、16:9 |
| D、1:0.618 |
| 正确答案：A |

156.在设计界面内容布局时，一定要重视（ ）原则的运用。

|  |
| --- |
| A、美观性 |
| B、交互性 |
| C、邻近性 |
| D、对比性 |
| 正确答案：C |

157.制作App时，Banner的数量不可多于（ ）。

|  |
| --- |
| A、1个 |
| B、3个 |
| C、5个 |
| D、10个 |
| 正确答案：B |

158.下列选项中，哪个选项不属于App设计中最基本的元素（ ）。

|  |
| --- |
| A、文字 |
| B、图片 |
| C、导航 |
| D、图标 |
| 正确答案：C |

159.下列选项中，哪个选项属于iPhone XR的设计像素（ ）。

|  |
| --- |
| A、640px×960px |
| B、750px×1334px |
| C、828px×1792px |
| D、1125px×2436px |
| 正确答案：C |

160.交互动效应该是以提高产品的（ ）为前提，并且使用户觉得自然、含蓄的方式提供有效用户反馈的一种机制。

|  |
| --- |
| A、美观性 |
| B、可用性 |
| C、便捷性 |
| D、交互性 |
| 正确答案：B |

161.下列选项中，哪个选项属于用户对产品元素的正确感知顺序（ ）。

|  |
| --- |
| A、形状＞动态＞颜色 |
| B、颜色＞形状＞动态 |
| C、动态＞颜色＞形状 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：C |

162.下列选项中，哪个选项不属于交互动效的基础变化（ ）。

|  |
| --- |
| A、移动 |
| B、旋转 |
| C、缩放 |
| D、跳跃 |
| 正确答案：D |

163.在页面加载或点击某个按钮触发一个较长时间操作时，使用到的Loading效果或一些菜单图标的变换，都会使用（ ）动态效果。

|  |
| --- |
| A、移动 |
| B、旋转 |
| C、缩放 |
| D、属性变化 |
| 正确答案：B |

164.点击一个App图标，打开该App全屏界面时，就是以（ ）的方式展开的。

|  |
| --- |
| A、移动 |
| B、旋转 |
| C、缩放 |
| D、属性变化 |
| 正确答案：C |

165.（ ）是指元素的透明度、形状和颜色等属性在运动过程中的变化。

|  |
| --- |
| A、移动 |
| B、旋转 |
| C、缩放 |
| D、属性变化 |
| 正确答案：D |

166.自然界中大部分物体的运动都不是线性的，而是按照物理规律呈（ ）运动的。

|  |
| --- |
| A、曲线型 |
| B、面型 |
| C、点型 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：A |

167.在动效设计之前，需要结合产品进行思考，思路设计要符合提升产品的用户体验，要经过细致思考不要盲目。以上描述属于交互设计（ ）的创意想法。

|  |
| --- |
| A、了解动效的基本常识 |
| B、结合产品去设计 |
| C、学会拆解 |
| D、紧跟设计潮流 |
| 正确答案：B |

168.现今大部分的内容型产品、社区、电商APP应用等，都需要考虑到（ ）的问题，明确产品功能。

|  |
| --- |
| A、交互动效 |
| B、信息架构 |
| C、界面设计 |
| D、属性变化 |
| 正确答案：B |

169.（ ）是用户生理上的体验，强调用户在使用产品、系统或服务过程中的舒适性。

|  |
| --- |
| A、交互体验 |
| B、情感体验 |
| C、感官体验 |
| D、信任体验 |
| 正确答案：B |

170.（ ）是用户在操作过程中的体验，强调易用性和可用性。

|  |
| --- |
| A、交互体验 |
| B、情感体验 |
| C、感官体验 |
| D、信任体验 |
| 正确答案：A |

171.（ ）是用户心理方面的体验，强调产品、系统或服务的友好度。

|  |
| --- |
| A、交互体验 |
| B、情感体验 |
| C、感官体验 |
| D、信任体验 |
| 正确答案：B |

172.（ ）是一种用户经济活动的体验，强调商业价值。

|  |
| --- |
| A、交互体验 |
| B、情感体验 |
| C、价值体验 |
| D、信任体验 |
| 正确答案：C |

173.（ ）是指在界面中通过元素的动作变化，提醒用户关注界面中特定的信息内容。

|  |
| --- |
| A、转场过渡 |
| B、空间扩展 |
| C、关注聚焦 |
| D、内容呈现 |
| 正确答案：C |

174.想要设计出一个好的动效，首先必须拥有出色的（ ）。

|  |
| --- |
| A、技术 |
| B、想法 |
| C、尝试 |
| D、思考 |
| 正确答案：B |

175.在Adobe XD中，按住键盘上的（ ）键，依次单击图形，可以同时选中多个图形。

|  |
| --- |
| A、Enter |
| B、Shift |
| C、Ctrl |
| D、Alt |
| 正确答案：B |

176.在Adobe XD中，在使用方向键移动图形时，按住键盘上的（ ）键，可以一次移动10个单位。

|  |
| --- |
| A、Enter |
| B、Shift |
| C、Ctrl |
| D、Alt |
| 正确答案：B |

177.在Adobe XD中，使用键盘上的方向键可以调整图形的位置，每按一次方向键，将向对应的方向移动（ ）。

|  |
| --- |
| A、1个单位 |
| B、5个单位 |
| C、10个单位 |
| D、20个单位 |
| 正确答案：A |

178.设计师对移动UI设计稿进行标注，就是为App项目团队中的UI设计师和（ ）建立的一种交流载体。

|  |
| --- |
| A、产品经理 |
| B、项目经理 |
| C、销售经理 |
| D、开发工程师 |
| 正确答案：D |

179.元素在垂直方向上通常都是（ ）。

|  |
| --- |
| A、居顶 |
| B、居左 |
| C、居右 |
| D、居中 |
| 正确答案：A |

180.（ ）的元素只需标注与父级容器的左边距。

|  |
| --- |
| A、居顶 |
| B、居左 |
| C、居右 |
| D、居中 |
| 正确答案：B |

181.圆形图形包含4个锚点，每一个锚点都为（ ）。

|  |
| --- |
| A、直角点 |
| B、三角点 |
| C、曲线点 |
| D、尖角点 |
| 正确答案：C |

182.下列选择中，哪个选项属于切图中“背景”的命名（ ）。

|  |
| --- |
| A、nav |
| B、bg |
| C、tab |
| D、img |
| 正确答案：B |

183.下列选择中，哪个选项属于切图中“图片”的命名（ ）。

|  |
| --- |
| A、nav |
| B、bg |
| C、tab |
| D、img |
| 正确答案：D |

184.下列选择中，哪个选项属于切图中“标签栏”的命名（ ）。

|  |
| --- |
| A、nav |
| B、bg |
| C、tab |
| D、img |
| 正确答案：C |

185.下列选择中，哪个选项属于切图中“按钮”的命名（ ）。

|  |
| --- |
| A、nav |
| B、bg |
| C、tab |
| D、btn |
| 正确答案：D |

186.下列选择中，哪个选项属于切图中“图标”的命名（ ）。

|  |
| --- |
| A、nav |
| B、icon |
| C、tab |
| D、btn |
| 正确答案：B |

187.下列选择中，哪个选项属于切图中“导航栏”的命名（ ）。

|  |
| --- |
| A、nav |
| B、icon |
| C、tab |
| D、btn |
| 正确答案：A |

188.下列选择中，哪个选项不属于移动App UI设计标注的内容（ ）。

|  |
| --- |
| A、文字 |
| B、列表 |
| C、间距 |
| D、链接 |
| 正确答案：D |

189.下列选项中，哪个选项属于切图中“滑动”的命名（ ）。

|  |
| --- |
| A、Normal |
| B、Pressed |
| C、Slide |
| D、Default |
| 正确答案：C |

190.下列选项中，哪个选项不属于移动App项目中的通用元素（ ）。

|  |
| --- |
| A、背景 |
| B、图片 |
| C、基本主色 |
| D、线条 |
| 正确答案：B |

191. Android平台包含多种尺寸的屏幕分辨率，“点9”就是为了（ ）而诞生的一种切图方式。

|  |
| --- |
| A、放大缩小图片 |
| B、适配分辨率的多样性 |
| C、调整显示效果 |
| D、以上选项都不是 |
| 正确答案：B |

192.在水平维度上，页面元素的宽度拉伸适配情况较为复杂，下列选项中，哪个选项不属于常见的宽度拉伸适配（ ）。

|  |
| --- |
| A、等分适配 |
| B、百分比伸缩适配 |
| C、固定一边适配 |
| D、垂直适配 |
| 正确答案：D |

### 二、多选题

193. UI设计则是指对软件（   ）的整体设计。

|  |
| --- |
| A、人机交互 |
| B、操作逻辑 |
| C、操作系统 |
| D、界面美观 |
| 正确答案： ABD。 |

194.下列选项中，哪些选项属于UI设计范畴（ ）。

|  |
| --- |
| A、地铁自动售票机界面 |
| B、智能快递柜界面 |
| C、手机操作系统界面 |
| D、Windows操作系统界面 |
| 正确答案： ABCD。 |

195.下列选项中，哪些选项属于UI设计职能的划分（ ）。

|  |
| --- |
| A、图形设计 |
| B、交互设计 |
| C、测试与研究 |
| D、原型设计 |
| 正确答案： ABC。 |

196.交互设计主要是指软件的（ ）。

|  |
| --- |
| A、操作流程 |
| B、树状结构 |
| C、操作规范 |
| D、外形设计 |
| 正确答案： ABC。 |

197.下列选项中，哪些选项属于移动UI设计（ ）。

|  |
| --- |
| A、智能穿戴 |
| B、智能手机 |
| C、平板电脑 |
| D、智能手表 |
| 正确答案： ABCD。 |

198.下列选项中，哪些选项属于PC端网页UI通过鼠标展现的交互操作（ ）。

|  |
| --- |
| A、单击 |
| B、双击 |
| C、移入 |
| D、移除 |
| 正确答案： ABCD。 |

199.下列选项中，哪些选项属于移动端UI通过手指触控屏幕完成的交互操作（ ）。

|  |
| --- |
| A、旋转 |
| B、收缩 |
| C、长按 |
| D、滑动 |
| 正确答案： ABCD。 |

200.下列选项中，哪些选项属于非语言符号的类型（ ）。

|  |
| --- |
| A、语言符号的伴生符 |
| B、体态符号 |
| C、物化、活动化符号 |
| D、程式化、仪式化符号 |
| 正确答案： ABCD。 |

201.下列选项中，哪些选项属于UI设计的构成元素（ ）。

|  |
| --- |
| A、启动页设计 |
| B、界面框架设计 |
| C、按钮设计 |
| D、图标设计 |
| 正确答案： ABCD。 |

202.在设计启动页时，可以添加醒目的Logo，也可以在页面中添加（ ）。

|  |
| --- |
| A、名称 |
| B、版本号 |
| C、网址 |
| D、版权声明 |
| 正确答案： ABCD。 |

203.如果要在启动页中插图，图片需要具有（ ）。

|  |
| --- |
| A、独立版权 |
| B、象征性强 |
| C、识别性高 |
| D、视觉传达效果好 |
| 正确答案： ABCD。 |

204.下列选项中，哪些选项属于按钮的状态效果（ ）。

|  |
| --- |
| A、点击时状态 |
| B、鼠标悬停时状态 |
| C、不能点击时的状态 |
| D、独立自动变化的状态 |
| 正确答案： ABCD。 |

205. UI界面设计中的菜单设计通常情况下也分为选中状态和未选中状态，而且如果菜单是完整和美观的，那么这个菜单的每个选项都包含（ ）和（ ）两项内容。

|  |
| --- |
| A、注解 |
| B、文字 |
| C、图示 |
| D、图标 |
| 正确答案： BC。 |

206.智能手机和平板电脑的主流系统平台是（ ）系统和（ ）系统。

|  |
| --- |
| A、Android |
| B、iOS |
| C、Wear OS |
| D、Watch OS |
| 正确答案： AB。 |

207.智能手表的主流系统平台是（ ）系统和（ ）系统。

|  |
| --- |
| A、Android |
| B、iOS |
| C、Wear OS |
| D、Watch OS |
| 正确答案： CD。 |

208.相对于Android系统来说，iOS系统具有（ ）的特点。

|  |
| --- |
| A、稳定性高 |
| B、安全性高 |
| C、整合度高 |
| D、应用质量高 |
| 正确答案： ABCD。 |

209.下列选项中，哪些选项属于Android系统用甜点名称为系统的命名（ ）。

|  |
| --- |
| A、甜甜圈 |
| B、蜂巢 |
| C、棒棒糖 |
| D、姜饼 |
| 正确答案： ABCD。 |

210.相对于iOS系统来说，Android 系统具有（ ）的特点。

|  |
| --- |
| A、系统开源 |
| B、跨平台 |
| C、应用丰富 |
| D、整合度高 |
| 正确答案： ABC。 |

211.下列选项中，哪些选项属于移动UI的设计流程（ ）。

|  |
| --- |
| A、需求分析 |
| B、原型设计 |
| C、开发测试 |
| D、发布运营 |
| 正确答案： ABCD。 |

212.下列选项中，哪些选项属于需求分析的主要步骤（ ）。

|  |
| --- |
| A、用户分析 |
| B、市场分析 |
| C、核心流程分析 |
| D、技术分析 |
| 正确答案： ABCD。 |

213.下列选项中，哪些选项属于制作用户分析的主要目的（ ）。

|  |
| --- |
| A、确定目标用户 |
| B、了解用户的目的和行为 |
| C、了解用户的问题 |
| D、当前用户问题的解决方案 |
| 正确答案： ABCD。 |

214.下列选项中，哪些选项是核心流程中包含的关键点（ ）。

|  |
| --- |
| A、角色 |
| B、任务 |
| C、信息流向 |
| D、时间阶段 |
| 正确答案： ABCD。 |

215.下列选项中，哪些选项属于设计团队前期接到的需求类型（ ）。

|  |
| --- |
| A、全新产品 |
| B、现有产品新增功能 |
| C、产品计划 |
| D、产品改版 |
| 正确答案： ABD。 |

216.下列选项中，哪些选项属于产出的文档类型（ ）。

|  |
| --- |
| A、WORD文档 |
| B、BRD文档 |
| C、MRD文档 |
| D、PRD文档 |
| 正确答案： BCD。 |

217.下列选项中，哪些选项属于信息架构的方法（ ）。

|  |
| --- |
| A、从上到下逻辑分类 |
| B、卡片分类 |
| C、平衡深广度 |
| D、思维导图 |
| 正确答案： ABCD。 |

218.下列选项中，哪些选项属于业务流程的分析角度（ ）。

|  |
| --- |
| A、角色 |
| B、任务 |
| C、信息流向 |
| D、时间阶段 |
| 正确答案： ABCD。 |

219.下列选项中，哪些选项属于页面流程的分析角度（ ）。

|  |
| --- |
| A、页面模块 |
| B、页面形态 |
| C、页面标题和编号 |
| D、判断异常页面 |
| 正确答案： ABCD。 |

220.下列选项中，哪些选项属于低保真产品原型的目的（ ）。

|  |
| --- |
| A、验证交互思路 |
| B、最终交互展现 |
| C、快速沟通 |
| D、视觉开发参考 |
| 正确答案： AC。 |

221.下列选项中，哪些选项属于高保真产品原型的目的（ ）。

|  |
| --- |
| A、验证交互思路 |
| B、快速沟通 |
| C、最终交互展现 |
| D、视觉开发参考 |
| 正确答案： CD。 |

222.下列选项中，哪些选项属于原型说明文档的分析角度（ ）。

|  |
| --- |
| A、内容限制规则 |
| B、页面及按钮状态 |
| C、操作反馈 |
| D、展示规则 |
| 正确答案： ABCD。 |

223.下列选项中，哪些选项是标注的内容（ ）。

|  |
| --- |
| A、边距 |
| B、控件颜色 |
| C、背景颜色 |
| D、字号大小 |
| 正确答案： ABCD。 |

224.下列选项中，哪些软件属于UI界面切图与标注工具的软件（ ）。

|  |
| --- |
| A、Photoshop |
| B、Sketch |
| C、PxCook |
| D、Assistor Ps |
| 正确答案： CD。 |

225.产品文档通常包括（ ）。

|  |
| --- |
| A、产品的规划 |
| B、市场分析 |
| C、竞品分析 |
| D、迭代规划 |
| 正确答案： ABCD。 |

226.下列选项中，哪些选项属于产品经理的主要输出工作（ ）。

|  |
| --- |
| A、项目进度表 |
| B、产品需求文档 |
| C、市场需求文档 |
| D、原型图 |
| 正确答案： BCD。 |

227.下列选项中，哪些选项属于UI设计师的主要输出工作（ ）。

|  |
| --- |
| A、设计稿 |
| B、切图文件 |
| C、项目进度表 |
| D、标注文件 |
| 正确答案： ABD。 |

228. UI设计存在的目的具有（ ）。

|  |
| --- |
| A、美观性 |
| B、实用性 |
| C、全面性 |
| D、使用性 |
| 正确答案： ABD。 |

229.下列选项中，哪些选项属于移动界面的制作系统（ ）。

|  |
| --- |
| A、iOS |
| B、Android |
| C、Windows Phone |
| D、Windows |
| 正确答案： ABC。 |

230.下列选项中的，哪些选项属于Android系统设备（ ）。

|  |
| --- |
| A、苹果手机 |
| B、华为手机 |
| C、小米手机 |
| D、诺基亚手机 |
| 正确答案： CD。 |

231.下列选项中，哪些选项属于界面设计中主要针对的系统（ ）。

|  |
| --- |
| A、iOS |
| B、Android |
| C、Windows Phone |
| D、Harmony OS |
| 正确答案： ABD。 |

232.在界面设计中，（ ）不属于移动设备的主流操作系统。

|  |
| --- |
| A、iOS |
| B、Harmony OS |
| C、Windows |
| D、Android |
| 正确答案： BC。 |

233.建立用户画像的作用，主要包括（ ）方面。

|  |
| --- |
| A、广告投放 |
| B、精准营销 |
| C、个性化推荐 |
| D、风险检测 |
| 正确答案： ABCD。 |

234.下列选项中，哪些选项属于移动App项目策划书的书写内容（ ）。

|  |
| --- |
| A、明确开发目的 |
| B、精准定位目标用户 |
| C、App的操作规范 |
| D、App的功能举例 |
| 正确答案： ABD。 |

235.思维导图是（ ）和（ ）的结合体。

|  |
| --- |
| A、单向思维 |
| B、发散性思维 |
| C、图形思维 |
| D、网状思维 |
| 正确答案： BC。 |

236.下列选项中，哪些选项属于思维导图的基本特点（ ）。

|  |
| --- |
| A、焦点集中 |
| B、主干发散 |
| C、层次分明 |
| D、节点相连 |
| 正确答案： ABCD。 |

237.下列选项中，哪些选项属于思维导图对于产品原型设计的作用（ ）。

|  |
| --- |
| A、优化大脑，提高沟通效率 |
| B、防止记忆或沟通的遗漏 |
| C、思路变得有条理 |
| D、互动价值 |
| 正确答案： ABC。 |

238.下列选项中，哪些选项属于思维导图软件（ ）。

|  |
| --- |
| A、Photoshop |
| B、MindManager |
| C、XMind |
| D、Adobe XD |
| 正确答案： BC。 |

239.下列选项中，哪些选项属于思维导图的类型（ ）。

|  |
| --- |
| A、圆圈图 |
| B、方框图 |
| C、气泡图 |
| D、树状图 |
| 正确答案： ACD。 |

240.下列选项中，哪些选型属于圆圈图的种类（ ）。

|  |
| --- |
| A、集中型圆圈图 |
| B、发散型圆圈图 |
| C、包围型圆圈图 |
| D、合成型圆圈图 |
| 正确答案： BC。 |

241.在开发移动App项目时，草图表达了设计师的设计雏形，能够帮助设计师进行（ ）。

|  |
| --- |
| A、方案推敲 |
| B、捕捉概念 |
| C、记录想法 |
| D、图纸表达和沟通 |
| 正确答案： ABCD。 |

242.下列选项中，哪些选项属于草图的特点（ ）。

|  |
| --- |
| A、美观性 |
| B、自由性 |
| C、迅速性 |
| D、概括性 |
| 正确答案： BCD。 |

243.构思草图可以主要围绕（ ）的表现展开。

|  |
| --- |
| A、名称 |
| B、图案 |
| C、图文结合 |
| D、纯文字 |
| 正确答案： ABCD。 |

244.线框图是一种低保真且静态的呈现方式，只要能明确表达（ ）即可，用于团队之间的讨论和反馈。

|  |
| --- |
| A、内容大纲 |
| B、信息结构 |
| C、导航 |
| D、布局 |
| 正确答案： ABCD。 |

245.原型常被称为（ ），它是一种让用户提前体验产品、交流设计构思和展示交互系统的方式。

|  |
| --- |
| A、设计图 |
| B、线框图 |
| C、原型图 |
| D、Demo |
| 正确答案： BCD。 |

246.下列选项中，哪些选项属于原型设计的参与者（ ）。

|  |
| --- |
| A、销售经理 |
| B、UI设计师 |
| C、产品经理 |
| D、UE设计师 |
| 正确答案： BCD。 |

247.一份完整的产品原型需要能够清楚地说明（ ）方面。

|  |
| --- |
| A、产品包括哪些功能和内容 |
| B、产品分为几个界面 |
| C、功能和内容在界面中的排版布局 |
| D、如何设计用户与产品的交互细节 |
| 正确答案： ABCD。 |

248.下列选项中，哪些选项属于制作产品原型的3个要素（ ）。

|  |
| --- |
| A、体验 |
| B、元素 |
| C、界面 |
| D、交互 |
| 正确答案： BCD。 |

249.互联网产品的价值离不开（ ）3大因素。

|  |
| --- |
| A、平台 |
| B、用户 |
| C、需求 |
| D、场景 |
| 正确答案： BCD。 |

250.下列选项中，哪些选项属于创建思维导图的常规操作流程（ ）。

|  |
| --- |
| A、创建中心主题 |
| B、确立子主题 |
| C、完善思维导图 |
| D、优化思维导图 |
| 正确答案： ABCD。 |

251.下列选项中，哪些选项属于使用Axure RP软件可以快速制作出的产品原型（ ）。

|  |
| --- |
| A、流程图 |
| B、线框图 |
| C、设计图 |
| D、架构图 |
| 正确答案： ABD。 |

252.下列选项中，哪些信息描述属于用户画像（ ）。

|  |
| --- |
| A、年龄 |
| B、性别 |
| C、城市 |
| D、收入 |
| 正确答案： ABCD。 |

253.线性思维是一种（ ）思维方式。

|  |
| --- |
| A、直线的 |
| B、单向的 |
| C、单维的 |
| D、相互的 |
| 正确答案： ABC。 |

254.非线性思维是一种（ ）的思维方式。

|  |
| --- |
| A、相互连接的 |
| B、单维的 |
| C、网状结构 |
| D、单向的 |
| 正确答案： AC。 |

255.下列选项中，哪些选项属于UI设计中版面设计的原则（ ）。

|  |
| --- |
| A、对齐 |
| B、单向 |
| C、对称 |
| D、分组 |
| 正确答案： ACD。 |

256.下列选项中，哪些选项属于UI设计布局的方式（ ）。

|  |
| --- |
| A、列表式布局 |
| B、陈列馆式布局 |
| C、宫格式布局 |
| D、卡片式布局 |
| 正确答案： ABCD。 |

257.在移动App项目中，界面通常由（ ）构成。

|  |
| --- |
| A、主色 |
| B、辅色 |
| C、点缀色 |
| D、文本色 |
| 正确答案： ABCD。 |

258.下列选项中，哪些选项属于构建移动UI颜色系统的基本流程（ ）。

|  |
| --- |
| A、确定风格 |
| B、确定主色 |
| C、确定辅色 |
| D、配色调整 |
| 正确答案： ABCD。 |

259.下列选项中，哪些选项属于暖色系（ ）。

|  |
| --- |
| A、蓝色 |
| B、红色 |
| C、橙色 |
| D、绿色 |
| 正确答案： BC。 |

260.下列选项中，哪些选项适用于蓝色系（ ）。

|  |
| --- |
| A、医疗 |
| B、清洁用品 |
| C、航空 |
| D、生鲜食品 |
| 正确答案： ABC。 |

261.下列选项中，哪些选项代表橙色的色彩意向（ ）。

|  |
| --- |
| A、温暖 |
| B、醒目 |
| C、成熟 |
| D、友善 |
| 正确答案： ABCD。 |

262.下列选项中，哪些选项代表蓝色的色彩意向（ ）。

|  |
| --- |
| A、中庸 |
| B、理性 |
| C、睿智 |
| D、包容 |
| 正确答案： ABCD。 |

263.下列选项中，哪些选项最易选择紫色作为主色的App（ ）。

|  |
| --- |
| A、交通类App |
| B、教育类App |
| C、社交类App |
| D、测试类App |
| 正确答案： CD。 |

264.下列选项中，哪些选项可以选择橙色作为主色的App（ ）。

|  |
| --- |
| A、购物类App |
| B、食品类App |
| C、工具类App |
| D、音乐类App |
| 正确答案： ABCD。 |

265.下列选项中，哪些选项是关于红色的正确叙述（ ）。

|  |
| --- |
| A、喜庆的颜色 |
| B、醒目的颜色 |
| C、振奋的感觉 |
| D、速度感 |
| 正确答案： ABCD。 |

266.下列选项中，哪些选项可以选择蓝色作为主色的App（ ）。

|  |
| --- |
| A、科技类App |
| B、教育类App |
| C、美食类App |
| D、婚庆类App |
| 正确答案： AB。 |

267.下列选项中，哪些选项不建议选择蓝色作为主色的App（ ）。

|  |
| --- |
| A、设计类App |
| B、婚庆类App |
| C、食品类App |
| D、购物类App |
| 正确答案： BCD。 |

268.下列选项中，哪些颜色属于冷色调（ ）。

|  |
| --- |
| A、红色 |
| B、橙色 |
| C、蓝色 |
| D、绿色 |
| 正确答案： CD。 |

269.下列选项中，哪些选项是关于紫色的正确叙述（ ）。

|  |
| --- |
| A、喜气 |
| B、优雅 |
| C、神秘 |
| D、紧迫感 |
| 正确答案： BCD。 |

270.下列选项中，哪些属于常见的图标造型（ ）。

|  |
| --- |
| A、圆形图标 |
| B、正方形图标 |
| C、横长形图标 |
| D、竖长形图标 |
| 正确答案： ABCD。 |

271.下列选项中，哪些属于常见的移动UI图标设计形式（ ）。

|  |
| --- |
| A、中文风格 |
| B、英文风格 |
| C、图形风格 |
| D、数字和特殊符号风格 |
| 正确答案： ABCD。 |

272.下列选项中，哪些属于中文风格图标（ ）。

|  |
| --- |
| A、单字形式 |
| B、字母和图形组合形式 |
| C、多字形式 |
| D、字体加图形组合形式 |
| 正确答案： ACD。 |

273.下列选项中，哪些属于英文风格图标（ ）。

|  |
| --- |
| A、单英文字母形式 |
| B、字母和图形组合形式 |
| C、多英文字母形式 |
| D、字体加图形组合形式 |
| 正确答案： ABC。 |

274.在App UI项目中，按照属性和摆放位置的不同进行划分，图标可分为（ ）。

|  |
| --- |
| A、启动图标 |
| B、工具图标 |
| C、断点图标 |
| D、装饰图标 |
| 正确答案： ABD。 |

275.下列选项中，哪些选项属于工具图标常见的设计风格（ ）。

|  |
| --- |
| A、线性风格 |
| B、面性风格 |
| C、线面结合风格 |
| D、扁平风格 |
| 正确答案： ABC。 |

276.下列选项中，哪些选项属于装饰图标常见的设计风格（ ）。

|  |
| --- |
| A、线性风格 |
| B、拟物风格 |
| C、2.5D风格 |
| D、扁平风格 |
| 正确答案： BCD。 |

277.下列选项中，哪些选项属于目前比较常见的启动图标（ ）。

|  |
| --- |
| A、线性形式 |
| B、图标形式 |
| C、文字形式 |
| D、面性形式 |
| 正确答案： BC。 |

278. Android系统中按照功能可以分为（ ）。

|  |
| --- |
| A、启动图标 |
| B、标签栏图标 |
| C、系统通知图标 |
| D、上下文图标 |
| 正确答案： ABCD。 |

279.下列选项中，哪些选项属于拟物化图标的组成部分（ ）。

|  |
| --- |
| A、形状 |
| B、线条 |
| C、质感 |
| D、阴影 |
| 正确答案： AC。 |

280.下列选项中，哪些选项属于扁平化风格形成的原因（ ）。

|  |
| --- |
| A、用户使用设备能力的成熟 |
| B、效率优先 |
| C、价格比较低 |
| D、容易制作 |
| 正确答案： ABD。 |

281.下列选项中，哪些选项属于扁平化图标类型（ ）。

|  |
| --- |
| A、iOS |
| B、Android |
| C、Windows Phone |
| D、小米 |
| 正确答案： ABCD。 |

282.下列选项中，哪些选项属于扁平化图标制作的正确规范描述（ ）。

|  |
| --- |
| A、先上色 |
| B、后上色 |
| C、先作形 |
| D、后作形 |
| 正确答案： BC。 |

283.下列选项中，哪些选项属于多字形式设计的图标（   ）。

|  |
| --- |
| A、 |
| B、 |
| C、 |
| D、 |
| 正确答案： BD。 |

284.下列选项中，哪些选项属于扁平风格图标（   ）。

|  |
| --- |
| A、 |
| B、 |
| C、 |
| D、 |
| 正确答案： BC。 |

285.在一款App UI中，最基本的元素包括（ ）。

|  |
| --- |
| A、图片 |
| B、文字 |
| C、导航 |
| D、图标 |
| 正确答案： ABD。 |

286.下列选项中，哪些选项属于英文字体Roboto的字形（ ）。

|  |
| --- |
| A、Thin |
| B、Light |
| C、Regular |
| D、Bold |
| 正确答案： ABCD。 |

287.下列选项中，哪些选项属于中文字体思源黑体的字形（ ）。

|  |
| --- |
| A、Thin |
| B、Light |
| C、Regular |
| D、Bold |
| 正确答案： BCD。 |

288.下列选项中，哪些选项属于常见的图片尺寸（ ）。

|  |
| --- |
| A、1:1 |
| B、4:3 |
| C、16:9 |
| D、5:8 |
| 正确答案： ABC。 |

289.下列选项中，哪些选项属于常用的全局边距（ ）。

|  |
| --- |
| A、20px |
| B、24px |
| C、30px |
| D、32px |
| 正确答案： ABCD。 |

290.一款App产品除了组件和控件以外，就是内容了。其中组件包括（ ）。

|  |
| --- |
| A、文字栏 |
| B、状态栏 |
| C、导航栏 |
| D、标签栏 |
| 正确答案： BCD。 |

291.(0分) 【章节名称：第五章】 【SN：162170】 【难度：0.5】 【状态： 完成待审核 】   
下列选项中，哪些选项属于制作iOS系统界面设计常用的字体（ ）。

|  |
| --- |
| A、宋体 |
| B、楷体 |
| C、方正黑体简 |
| D、方正中等线 |
| 正确答案： CD。 |

292.下列选项中，哪些选项属于4：3的比例（ ）。

|  |
| --- |
| A、iPhone4S |
| B、Pal(电视广播制式) |
| C、iPad |
| D、1024:768px |
| 正确答案： BCD。 |

293.制作iOS系统的界面设计时，会在界面边缘设置安全距离，它的作用包括（ ）。

|  |
| --- |
| A、便于查看界面内容 |
| B、防止用户的误操作 |
| C、提升界面美观度 |
| D、提升用户体验感 |
| 正确答案： BD。 |

294.下列选项中，哪些机型的倍率属于@2x（ ）。

|  |
| --- |
| A、iPhone SE |
| B、iPhone 6 |
| C、iPhone X |
| D、iPhone 12 |
| 正确答案： AB。 |

295.下列选项中，哪些选项属于交互动效的基础变化（ ）。

|  |
| --- |
| A、移动 |
| B、旋转 |
| C、缩放 |
| D、属性变化 |
| 正确答案： ABCD。 |

296.如要设计出一个好的动效，需要从（ ）方面进行构思。

|  |
| --- |
| A、结合产品去设计 |
| B、了解动效的基本常识 |
| C、学会拆解 |
| D、紧跟设计潮流 |
| 正确答案： ABCD。 |

297.当一个产品需要帮助其用户更好地从大量数据中获取信息时，就需要考虑信息架构了。越是以（ ）为核心业务的产品，信息架构越显得重要。

|  |
| --- |
| A、信息查询 |
| B、获取 |
| C、消费 |
| D、生产 |
| 正确答案： ABCD。 |

298.信息架构最初应用在数据库设计中，在交互设计中，主要用来解决（ ）和（ ）的问题。

|  |
| --- |
| A、文字 |
| B、内容设计 |
| C、界面 |
| D、导航 |
| 正确答案： BD。 |

299.进行产品信息结构设计，需要考虑（ ）方面的因素。

|  |
| --- |
| A、功能的相似性 |
| B、功能和功能之间的关系 |
| C、功能的使用频率 |
| D、系统的扩展性 |
| 正确答案： ABCD。 |

300.从用户的角度来说，用户体验是产品在现实世界的表现和使用方式，渗透到用户与产品交互的各个方面，包括用户对（ ）方面的体验。

|  |
| --- |
| A、品牌特征 |
| B、信息可用性 |
| C、功能性 |
| D、内容性 |
| 正确答案： ABCD。 |

301.下列选项中，哪些选项属于用户的基础体验（ ）。

|  |
| --- |
| A、感官体验 |
| B、交互体验 |
| C、情感体验 |
| D、信任体验 |
| 正确答案： ABCD。 |

302.下列选项中，哪些选项属于移动UI交互的类型（ ）。

|  |
| --- |
| A、转场过渡 |
| B、层级展示 |
| C、空间扩展 |
| D、关注聚焦 |
| 正确答案： ABCD。 |

303.下列选项中，哪些选项属于交互设计可以解决的问题（ ）。

|  |
| --- |
| A、加强软件的易用性 |
| B、让界面更具可用性 |
| C、加强软件的易学性 |
| D、为用户和界面之间架起桥梁 |
| 正确答案： ABCD。 |

304.下列选项中，哪些选项属于对交互设计正确的描述（ ）。

|  |
| --- |
| A、交互设计是解决应用的视觉效果 |
| B、交互设计力求有效的路径给用户 |
| C、交互设计力求提供最实用的路径给用户 |
| D、让用户更方便的通过产品解决问题 |
| 正确答案： BD。 |

305.下列选项中，哪些选项属于动效在UI界面中的作用（ ）。

|  |
| --- |
| A、信息可用性 |
| B、吸引用户注意力 |
| C、为用户提供操作反馈 |
| D、加强指向性 |
| 正确答案： BCD。 |

306.下列选项中，哪些选项属于交互设计需要遵循的习惯（ ）。

|  |
| --- |
| A、用户的文化背景 |
| B、用户群的人体机能 |
| C、坚持以用户为中心 |
| D、用户的浏览习惯 |
| 正确答案： ABCD。 |

307.在开发工程师按照UI设计稿进行开发的过程中，会遇到元素间距、字体大小和元素颜色等无法确定的问题，此时，工程师可以根据标注设计稿中的（ ）完成工作内容。

|  |
| --- |
| A、距离 |
| B、尺寸 |
| C、色值 |
| D、字体 |
| 正确答案： ABCD。 |

308.下列选项中，哪些选项属于移动App UI设计需要标注的内容（ ）。

|  |
| --- |
| A、文字 |
| B、布局控件属性 |
| C、列表 |
| D、间距 |
| 正确答案： ABCD。 |

309.在水平维度上，页面元素的宽度拉伸适配情况较为复杂，比较常见的有（ ）。

|  |
| --- |
| A、垂直适配 |
| B、等分适配 |
| C、百分比伸缩适配 |
| D、固定一边适配 |
| 正确答案： BCD。 |

310. 750px×1334px和640px×1136px两个尺寸的界面都使用@2x的像素倍率，根据以上情况无需适配的有（ ）。

|  |
| --- |
| A、系统图标 |
| B、文字 |
| C、高度 |
| D、宽度 |
| 正确答案： ABC。 |

311.下列选项中，哪些选项属于命名规范的原则（ ）。

|  |
| --- |
| A、较短的单词可通过去掉“元音”形成缩写 |
| B、较长的单词可通过去掉“元音”形成缩写 |
| C、较长的单词可取单词的头几个字母形成缩写 |
| D、可以运用一些约定俗成的英文单词缩写 |
| 正确答案： ACD。 |

312.下列选项中，哪些选项属于切图中的名词命名（ ）。

|  |
| --- |
| A、bg |
| B、nav |
| C、img |
| D、pop |
| 正确答案： 。 |

313.下列选项中，哪些选项属于切图中的操作命名（ ）。

|  |
| --- |
| A、bg |
| B、nav |
| C、play |
| D、pop |
| 正确答案： CD。 |

314.下列选项中，哪些选项属于切图中的状态命名（ ）。7

|  |
| --- |
| A、bg |
| B、slide |
| C、pressed |
| D、pop |
| 正确答案： BC。 |

### 三、判断题

315.随着时代的发展，多种多样的网站和软件出现在电子屏幕中，网站和软件是否能够被人们喜爱，UI界面设计的优劣是重要的条件之一。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

316.一个软件产品在编码之前不需要完成交互设计，也可以不用确立交互模型和交互规范。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

317. App特指安装在智能手机上的软件，用来完善原始系统的不足并展现个性化功能，是为用户提供更加丰富的使用体验的主要手段。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

318.移动设备的屏幕一般都比较小，又受到不同系统的限制，因此每一个页面中所容纳的内容较少，不需要通过多层级的方式扩充内容。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

319. PC端UI每一页需要尽量多放内容，从而减少页面层级。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

320. PC端网页UI通常需要使用手指点击操作。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

321.移动端App需要使用手指点击操作。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

322. PC端UI的图标一般比较小，而移动UI的图标则相对较大。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

323. PC端的启动页图像的大小多为主流显示器分辨率的1/5大。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

324.移动端的启动页大小需要完全占满手机屏幕。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

325. UI设计中的框架设计应该简洁明快，尽量少用无谓的装饰。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

326.设计师在界面框架设计阶段更应该考虑如何节省屏幕空间，各种分辨率下的大小，缩放时的状态和原则，以及为交互设计的按钮、菜单、标签、滚动条及状态栏预留位置。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

327.对于比较大型页面的UI，按钮的设计风格不需要统一。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

328. iOS 系统是一个完全封闭的系统，不开源，但是这个系统有着严格的管理体系和评审规则。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

329.由于iOS系统的封闭性及其对iTunes的过度依赖，系统的可玩性较弱。用户大部分数据的导入和导出都相对烦琐。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

330. iOS是一款面向未来和全场景的分布式操作系统。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

331. Android系统的最底层使用Linux内核、GPL许可证，也就意味着相关的代码是必须开源的。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

332. Wear OS系统是Android 系统的一个分支版本，专为智能手表等可穿戴智能设备设计。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

333.竞品分析应包含市场格局、公司战略之类的内容，商业层面的竞争关系可以放在商业市场环节去分析。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

334.产品需求文档主要是给开发人员做参考依据的，因此只需把产品层面的逻辑表达清楚即可。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

335.高保真原型不可以降低沟通成本。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

336. Photoshop既可以运行在Windows系统也可以运行在Mac OS系统。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

337. Sketch是MAC OS独占软件，该软件必须在MAC OS下才能安装并正常使用。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

338.使用PxCook之前，不需要先在设备上安装Adobe AIR。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

339. Assistor PS是扩展插件。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

340.(0分) 【章节名称：第一章】 【SN：161918】 【难度：0.5】 【状态： 已发布 】   
Assistor PS同时兼容Windows和Mac系统。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

341.思维导图创建的常规操作流程分为创建中心主题、确立子主题、完善思维导图和优化思维导图4个步骤。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

342.产品原型是用于表达产品功能和内容的示意图。原型设计是整个产品开发中最重要的，并且确定整个产品开发方向的存在。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

343.通常情况下，互联网产品原型是由产品经理独立完成的。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

344. HarmonyOS（鸿蒙系统）是一款面向未来和全场景的分布式操作系统。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

345. UI设计隶属于产品设计，其存在的目的是具有实用性和使用性。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

346. UI设计则是指对软件的人机交互、操作逻辑和界面美观的整体设计。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

347. HarmonyOS系统是一款面向未来和全场景（移动办公、运动健康、社交通信和媒体娱乐等）的分布式操作系统。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

348. PxCook也被称为像素大厨，主要功能是帮助设计师完成设计稿的标注和切图工作。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

349.产品经理主要负责细化产品逻辑和制作产品原型图。首先职责是在产品策划阶段向管理层提出产品文档建议。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

350.用户经常在各个App上购物，作为商品供给方，需要知道App的使用用户是什么样的，包括年龄、性别、城市、收入、购物品牌偏好、购物类型和平时的活跃程度等信息。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

351.想开发出一款成功的App产品，App的具体功能和界面细节不需要在UI设计阶段进行优化和填充。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

352.非线性思维是一种直线的、单向的、单维的和缺乏变化的思维方式。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

353.非线性思维则是相互连接的、非平面、立体化、无中心、无边缘的网状结构，类似于人的大脑结构和血管组织。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

354.在绘制思维导图的时候，一定要能够突出中心，如果一张思维导图不能一眼看出它的中心，那么无疑是失败的。以上描述属于思维导图节点相连的特点。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

355.思维导图的内容不是孤立的，而是通过线条连接成了一个整体。每一条连线都代表着一条思考路径。以上描述属于思维导图焦点集中的特点。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

356.目前流行的策划工具软件有很多，比较著名的有MindManager和XMind。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

357.在分散型圆圈图中，位于中间的圆圈是中心主题，一般会偏大一点；位于四周的圆圈是分支主题，面积应比中心主题稍微小点。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

358.树状图就如同一颗大树一样，该类型的思维导图不适用于对知识点的归纳和总结。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

359.草图是一个目标，是设计师通过图解思考并最终形成设计概念的工具。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

360.草图是把设计构思转化为现实图形的有效手段，是用来记录设计制作的一种手段和过程。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

361.在草图设计中，把大脑中构思的布局轮廓绘制出来，属于项目的创造、设计阶段，不追求效果和准确，不讲究细腻工整，也不必考虑细节。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

362.构思草图是相对产品开发而存在，不属于记录项目设计各种构想的原始文件夹。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

363.线框图是一种高保真且静态的呈现方式，只要能明确表达内容大纲、信息结构、导航和布局即可，用于团队之间的讨论和反馈。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

364.原型常被称为线框图、原型图和Demo，它是一种让用户提前体验产品、交流设计构思和展示交互系统的方式。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

365.随着互联网技术的日益普及，为了获得更好的原型效果，很多产品经理在采用“低保真”的原型，以确保策划与最终的展示效果一致。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

366.思维导图创建的正确操作流程为创建中心主题、确立子主题、优化思维导图和完善思维导图4个步骤。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

367.产品原型是用于表达产品功能和内容的示意图。原型设计是整个产品开发中最重要的，并且确定整个产品开发方向的存在。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

368.通常情况下，互联网产品原型是由产品经理独立完成的。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

369.用户经常在各个App上购物，作为商品供给方，需要知道App的使用用户是什么样的，包括年龄、性别、城市、收入、购物品牌偏好、购物类型和平时的活跃程度等信息，这些信息描述就是用户画像。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

370.草图是人们进行创作或设计构思时，通过记录和方案推敲绘制的不“正规”图。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

371.产品原型是用线条、图形描绘出的产品框架，是综合考虑产品目标、功能需求场景和用户体验等因素，对产品的各版块、界面和元素进行的合理性排序过程。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

372.列表式布局形式的特点在于能够在较小的屏幕中显示多条信息，用户通过上下滑动的手势能获得大量的信息反馈。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

373.陈列馆式布局的缺点是方式灵活度不高，同级内容过多时，用户浏览容易产生视觉疲劳，只能通过排列顺序、颜色来区分各个入口的重要程度。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

374.列表式布局的优点是布局层次展示清晰明了，视线流从上到下，浏览体验快捷，可展示内容较长的菜单或拥有次级文字内容的标题。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

375.陈列馆式布局的特点是通常采用一行三列的布局方式 。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

376.陈列馆式布局的优点是在同样高度的范围内可放置更多的菜单，流动性强，能够直观展现各项内容，方便浏览者浏览经常更新的内容。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

377.陈列馆式布局的缺点是布局菜单之间的跳转要回到初始点，容易形成更深路径，不能显示太多入口次级内容。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

378.宫格式布局的特点是通常采用一行三列的布局方式 。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

379.宫格式布局的优点是符合用户习惯和黄金比例的设计方式。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

380.宫格式布局的缺点是不适合展示顶层入口框架，而且，当界面内容过多时，会显得很杂乱，给浏览者一种眼花缭乱的感觉。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

381.卡片式布局的优点是能够直接展示页面中最重要的内容信息，分类位置固定，清楚当前所在入口位置，减少页面跳转层级，是浏览者轻松在个入口间频繁跳转。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

382.同色系的配色方法，适用于表达简洁、高雅和干练的印象，不主张色彩表现的设计类型，但容易给人呆板单调的感觉，所以在配色过程中要大胆地增加色调上的差异对比。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

383.对比色的配色方法，适用于表现大方、高雅和统一的印象，能够在色彩上营造出协调而连续的感觉。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

384.在UI设计中，可以使用对比色的搭配来突出界面中重要信息的表现，从而使重要信息达到醒目的视觉效果。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

385.使用互补色搭配的UI能够表现出一种力量、气势与活力，具有非常强烈的视觉冲击力。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

386.在UI配色设计过程中，很多时候都是主色与辅色一起确定的，辅色的作用是确定界面的色彩印象。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

387.在UI设计中，可以使用对比色的搭配来突出界面中重要信息的表现，从而使重要信息达到醒目的视觉效果。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

388.移动端界面的设计中最常见的分组方式就是卡片，能够为用户选择提供专注而又明确的浏览体验。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

389.在UI配色设计过程中，主色与辅色必须分开确定，主色的作用是确定界面的色彩印象，辅色的作用是为了平衡主色。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

390.绿色是人眼看到的最舒服的颜色，有镇定、安神的功效。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

391.紫色能够体现出小孩子毫不掩饰的阳光感，能够表现非常自然、轻松，无拘无束的明快感。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

392.蓝色代表冷静和理性，蓝色与白色的搭配，能够表现出干净、清爽的印象。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

393.版式设计即在有限的版面空间里，将版面的构成要素如文字、图片和控件等内容，根据特定的内容进行组合排列。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

394.对比色是指在色相环上位置呈三角对立的颜色。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

395.红色是最适合表现积极、热情的色彩，常用于综合性电商类移动UI设计中。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

396.黄色是女性特有的幻想世界，带有幻想和温柔的感觉，体现优雅、艳丽。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

397.洋红色是一种女性化的色彩，能够表现出女性的甜美感。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

398.广义的图标主要是指在计算机设备界面中的图形符号。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

399.狭义的图标指的是在现实中有明确指向含义的图形符号。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

400.图标设计是视觉设计的重要组成部分，其基本功能在于提示信息与强调产品的重要特征，它以醒目的方式传达信息，从而让用户指导操作的重要性。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

401.在iOS系统界面中底部标签栏的系统图标标准大小为48px×48px。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

402.设计师使用英文字母不容易设计出具备美感的应用图标。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

403.在使用字母组合设计图标时，需要考虑组合字母的可识别性，单排字母1~3个为宜，字母越多则识别性越低。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

404.图标设计的过于简洁，会提高图标的可识别性。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

405.扁平风格的图标，可以理解成是使用扁平插画的方式绘制出来的图标，除了继承扁平的纯色填充特性以外，相对于普通图标有更丰富的细节与趣味性。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

406.多彩风格图标是通过一系列非常激进的渐变和撞色实现的，有时还会使用彩色的阴影。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

407.操作栏和系统通知图标的官方推荐设计风格是象形、立体和不要有太多细节的形状。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

408.图标通常由底色块和主视觉组成，其中底色块更为重要，便于用户确定图标的功能。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

409.在iOS系统中，图标被应用到APP Store、应用程序、主屏幕、搜索、标签栏和工具栏/导航栏等位置，不同屏幕尺寸设备中图标的尺寸相同。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

410.在设计操作栏和系统通知栏上的图标时，如果图标比较细长，那么要向左或向右旋转45°来填满圆形区域。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

411.不同操作系统的App界面中，图标的设计尺寸会发生相应的调整和变化。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

412.图标设计可以使产品的功能立体化，更容易被人理解。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

413.多字形式不可以将产品名称直接放置在设计中。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

414.几何图形的运用可以增加应用图标的形式感和趣味性。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

415.单英文字母形式可以提取产品名称的任意一个字母进行设计。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

416.工具图标是移动UI设计中使用最频繁的图标类型，也是最常见的图标类型。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

417.线性风格的图标是通过线条的描边轮廓勾勒出来的，这种样式的图标多使用纯色的闭合轮廓。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

418.在Android系统中，如屏幕大小为1080px×1920px的屏幕分辨率，那么操作栏图标的设计尺寸应为48px×48px。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

419.在Android系统中，如屏幕大小为1080px×1920px的屏幕分辨率，那么上下文图标的设计尺寸应为48px×48px。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

420.单字形式通常是提取产品名称中最具代表性的一个文字进行字体设计。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

421. Material Design是由Google推出的全新的设计语言，谷歌表示，这种设计语言旨在为手机、平板电脑、台式机和其他平台提供更一致、更广泛的外观和感觉。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

422.为了统一团队中每一个人的制作规范，避免出现制作效果不一致的现象。在开始制作前往往要通过文本的形式创建一个制作规范文档。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

423.在一款App UI中，图片的作用主要是展示App项目的相关产品。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

424.在一款App UI中，文字的作用主要是提示信息与强调产品的重要特征。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

425.在一款App UI中，图标的作用主要是提示信息与强调产品的重要特征。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

426.设计师日常所说的2倍图、3倍图就是指屏幕中一个点有两个像素或3个像素。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

427.无论是栏高度还是应用图标，设计师提供给开发人员的切片大小，前者始终是后者1倍。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

428.在iOS系统中，需要使用字体本身的字重进行信息层级的划分。不可以使用设计软件中的字体加粗功能进行层级划分。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

429. Android系统中默认的中文字体为宋体。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

430. 4:3的图片比例给人视觉开阔的感受，有一种电影屏幕的感觉，适合表现风光人文，不适合人物全身近景。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

431. 4:3的图片比例最常用，这类图像效果比较紧凑，多用在图片占比较大的App中，也常被用于产品列表和Banner中。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

432. 2:1的图片也是正方形构图，这种构图图片占比比较大，最能突出主题，比较适合变现小件的商品或任务头像。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

433.全局边距是指页面内容到屏幕边缘的距离，整个应用的界面都应该以此为规范，以达到页面整体视觉效果的统一。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

434.在设计界面内容布局时，一定要重视邻近性原则的运用。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

435.在绘制图标时，图标的尺寸尽量设置为偶数，便于对齐图形。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

436. App的主界面中，每一个应用名称都远离其他图标，与对应的图标距离较远，让浏览者的浏览变得更直观。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

437.临近性原则指的是对于彼此接近的事物、元素，人们倾向于认为它们是相关的一种认知倾向。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

438.英寸指的是屏幕对角线的长度，英寸是一个长度单位，1英寸=2.45厘米。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

439.在iOS系统App界面中，很少使用纯黑色作为字体的颜色，大多数情况将使用深灰色和浅灰色、细体和粗体，来区分重要信息和次要信息。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

440.制作App时，Banner的数量不可超过１０个。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

441.制作App正文标题字号为２４～２８ｐｘ。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

442. ppi指的是每英寸所包含的像素点的数目。5

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

443. 16::9指的是图片的宽高比，比较适应人类双眼的视野习惯。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

444.全局边距是指页面内容到屏幕边缘的距离，整个应用的界面都应该以此为规范，以达到页面整体视觉效果的统一。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

445.互动效应该是以提高产品的美观性为前提，并且使用户觉得自然、含蓄的方式提供有效用户反馈的一种机制。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

446.用户对产品元素的感知顺序为动态＞颜色＞形状。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

447.在产品的交互操作过程中恰当的加入精心设计的图片，能够向用户有效地传达当前的操作状态，增强用户对于直接操纵的感知，通过视觉化的方式向用户呈现操作结果。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

448.在页面加载或点击某个按钮触发一个较长时间操作时，使用到的Loading效果或一些菜单图标的变换，都会使用移动动态效果。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

449.点击一个App图标，打开该App全屏界面时，就是以缩放的方式来展开的。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

450.属性变化是指元素的透明度、形状和颜色等属性在运动过程中的变化。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

451.自然界中大部分物体的运动都不是线性的，而是按照物理规律呈面性运动的。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

452.如果动效想要表现的对象是一个沉甸甸的物体，那么它的起始动画响应的变化会比较慢。反之，对象如果是轻巧的，那么其起始动画响应的变化会比较快。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

453.信息架构的英文全称为Information Architecture，简称IA，是在信息环境中，影响系统组织、导览及分类标签的组合结构。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

454.用户体验是用户在使用产品或服务的过程中建立起来的一种纯客观的心理感受。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

455.信任体验是一种涉及从生理、心理到社会的综合体验，强调其可信任性。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

456.文化体验是一种涉及社会文化层次的体验，强调产品的时尚元素和文化性。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

457.在现实空间中，物体存在近大远小的原则，运动则会表现为远快近慢。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

458.当一个产品需要帮助其用户更好地从大量数据中获取信息时，就需要考虑信息架构了。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

459.一个好的交互动效设计应该是自然、舒适和锦上添花，绝对不是仅仅为了吸引目光而生拉硬套。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

460.在为移动UI设计交互时，可以充分发挥个人的想象力，使界面在方便操作的前提下更加美观和易用。不用遵循用户的一些习惯。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

461.用户平时在App应用界面中看到的一些最基础的动效，例如移动、旋转和缩放。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

462.用户体验是用户在使用产品或服务的过程中建立起来的一种纯主观的心理感受。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

463.设计师对移动UI设计稿进行标注，就是为App项目团队中的UI设计师和产品经理建立的一种交流载体。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

464.在开发工程师按照UI设计稿进行开发的过程中，会遇到元素间距、字体大小和元素颜色等无法确定的问题，此时，工程师可以根据标注设计稿中的距离、尺寸、色值和字体来完成工作内容。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

465.完美标注的设计稿其实是一张准确的工程图纸，能够让开发人员进行像素级还原，所以源文件本身必须经过规范、标准的操作。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

466.(0分) 【章节名称：第七章】 【SN：162044】 【难度：0.5】 【状态： 已发布 】   
由于屏幕规格的多样性，位置与尺寸通常是固定的值。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

467.在垂直维度上，图标、文字和栏目容器等大多数页面元素都发生变化，页面总高度的增加会让之前无法看全的内容显示更多。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

468.含有可变图片的容器。当图片宽度拉伸的时候，为了保持图像比例不变形，高度也会同步拉伸，从而撑高其父级容器的高度。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

469.在水平维度上，页面元素的宽度拉伸适配情况较为复杂，比较常见的有等分适配、百分比伸缩适配和垂直适配。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

470.元素在垂直方向上通常都是“居顶”。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

471.所有标注必须使用偶数，这是为了保证最佳的设计效果，避免出现0.5像素的虚边。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

472.标注的色彩单位使用像素值。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

473.文字字号单位使用像素。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

474.如果是多行文本，不需要将行高参数标注出来。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

475.标注所用的文字和线条色彩，要与背景图像有较大反差。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

476.对于比较复杂的设计稿，可以将其拆分为两份标注页面，一个专门标注位置和尺寸，另一份专门标注色彩与字号。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

477.切片资源尺寸必须为单数，是为了保证切片资源在程序员开发时高清显示。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

478. Android平台包含多种尺寸的屏幕分辨率，“点9”就是为了适配分辨率的多样性而诞生的一种切图方式。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

479. “点9”切图不用在技术端进行像素点的拉伸。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

480. “点9” 切图是后期拉伸的，因此文件越小越好。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

481.所谓的一稿两用，指的是设计师只需要设计iOS系统的移动App设计稿，然后将iOS系统的设计稿适配到Android系统设备中。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

482.设计师对移动UI设计稿进行标注，就是为App项目团队中的UI设计师和开发工程师建立的一种交流载体。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

483.在绘制图标时，图标的尺寸尽量设置为偶数，便于对齐图形。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

484.由于屏幕规格的多样性，位置与尺寸通常不是固定的值。用户要会剖析自己的设计稿，了解每个模块的构成。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

485.将设计声明写成一篇文档、一份表格或者一张图，然后交给开发人员，就能解决页面中许多问题。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

486.在水平维度上，页面元素的宽度拉伸适配情况较为复杂，比较常见的有等分适配、百分比伸缩适配和固定一边适配。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

487.设计师对移动UI设计稿进行标注，就是为App项目团队中的UI设计师和开发工程师建立的一种交流载体。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

488. “点9”是针对Android开发的一种特殊的切图，“点9”这个名称的由来是因为点9切图的命名后缀为“.9.png”。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：T。 |

489.一般情况下，移动App UI设计只需要标注列表和间距。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

490.标注对App界面开发人员来说是没有作用的，开发人员能不能完美的还原设计稿，很大一部分原因取决于自己的编程能力。

|  |
| --- |
| T、√ |
| F、× |
| 正确答案：F。 |

### 四、综合题

491.下图为一款创意家居App的首页面，该App主要销售一些年轻设计师设计的时尚家具，也为个人设计师提供展示和销售个人产品的平台。通过分析该App经营产品和页面风格，找出该App的目标用户为25~35之间的年轻用户，这些用户的居住环境通常为小户型；且购买这种类型产品的用户大多数是女性或者家庭用户。  
    该App隐藏关键词是小资和品质，用户希望在小户型中包含个性和品质的家具，潜意识里有对小资和品质的追求。试分析该App目标用户的从消费能力、购买频次为（  ）

|  |
| --- |
| A、不高、高频 |
| B、不高、低频 |
| C、高、低频 |
| D、高、高频 |
| 正确答案：A |

492.随着生活品质的不断提高，人们对于大自然绿色健康食品的需求越来越旺盛。下图为一款专门打造沙棘果以及沙棘周边的购物类产品，沙棘含有人体所需阿德400多种活性物质，其维生素C含量高，被称为“VC之王”，可以帮助人们在生活工作之余补充所学的活性物质。这款App产品不仅可以满足年轻人对于购物的需求，还可以通过浇水、收能量、收果子、喂养小鸡来获得对应的物品来兑换相关的失误商品。  
  根据以上内容分析得出该App项目UI的配色方案，即主色、辅色和字体颜色为（  ）

|  |
| --- |
| A、绿色、橙色、灰色 |
| B、绿色、黄色、黑色 |
| C、橙色、绿色、白色 |
| D、黄色、青色、灰色 |
| 正确答案：A |

493.下图为使用Adobe XD设计制作的运行在iOS系统中的外卖APP的页面UI，为了便于最后的输出适配，采用了iPhone X的@1x倍尺寸（375px×812px）设计制作。为了追求神秘感，页面中采用了黑色作为主色，黄色作为辅色，文本色为深灰色。  
    案例中应用了很多图片和文字，每一个标题名称都远离其他标题，与对应的文本和图标距离较近，保持亲密的关系，让用户的浏览变得更直观。试分析在布局页面时遵循了（  ）原则。

|  |
| --- |
| A、层层分级原则 |
| B、风格统一原则 |
| C、主题突出原则 |
| D、临近性原则 |
| 正确答案：D |

494.下图商城App界面尺寸和组件尺寸都采用XXHDPI分辨率尺寸。界面中将导航栏也作为设计的整体部分，参与整个界面的布局，使得界面顶部与底部的比例更接近黄金比例，页面整体效果更符合大众的审美。  
    界面中图标采用宫格布局方式，图标风格采用线性风格。该界面中产品图片较少，作为图标的图片教过，需要注意文字与图片的共性。试分析，文字与图片的距离对页面效果的影响（  ）。

|  |
| --- |
| A、太近页面清新，太远页面具有一致性 |
| B、太近页面臃肿，太远页面整洁 |
| C、太近页面臃肿，太远不能体现一致性。 |
| D、太近页面清新，太远页面规整 |
| 正确答案：C |

495.在设计App界面时，除了要符合系统规范外，对于App的边距也有一定的要求，特别是图文与屏幕边距。通常来说，在图片和和屏幕边距之间保留一定像素边距可以更好的引导用户竖向向下阅读，App界面中都设置了边距，既能保证所有页面的风格一致，又能引导用户向下浏览。  
试分析当图片留边距时，对用户浏览起到什么作用？

|  |
| --- |
| A、更加聚焦在每个图文本身，而非被留白引导往下翻阅； |
| B、用户更容易将注意力集中在每个图文内容本身； |
| C、图片直接割裂，造成在图片上的停留时间更长 |
| D、以上都正确 |
| 正确答案：A |

496.生活总离不开吃的，朋友聚会、客户谈生意这些基本上都是在饭桌上解决的，由此可见饮食在生活中的地位。而且“吃”这种行为必须用户亲力亲为，不能被别人所代替。基于目前这种情况，在互联网发达的今天，美食类APP就有了存在的必要了。  
  下图为一款美食App界面，不但为用户提供了便捷，更是将分享、优惠的功能融合在一起。用户可以对餐厅装潢、用餐环境、用餐服务及菜品进行评价。经营者可以通过美食APP不定时的将餐厅的优惠信息及最新菜单通过智能终端传播给更多的用户。试分析该款App的用户画像（  ）。

|  |
| --- |
| A、女性居多，20~29岁，追求快速、便捷，高购买频率 |
| B、男性居多，30岁以上，追求品质，偶尔购买 |
| C、女性居多，60岁以上，追求健康，偶尔购买 |
| D、男性居多，20~29岁，追求快速，低购买频率 |
| 正确答案：A |

497.下列播放器App界面包括艺术家、歌曲播放和曲库3个页面。由于播放器的特殊性，界面风格采用极简化设计。页面整体以突出播放对象为主，结构采用通栏和双栏排列，便于用户使用和查找。页面整体色调统一，风格独特，试分析该App界面中的主色、辅色和文本色。

|  |
| --- |
| A、黑色、深灰色、洋红色 |
| B、黑色、洋红色、深灰色 |
| C、洋红色、黑色、深灰色 |
| D、洋红色、深灰色、黑色 |
| 正确答案：B |

498.下图为一款茶文化App界面，囊括茶类、茶器和茶道等知识体系；每一天有超过30万茶友来这里学习、分享生活美学；是学茶、品茶和玩茶首选平台；平台中包括上百名非遗传承人及茶界大咖，上万名资深茶人的茶文及好茶分享；10000+篇关于茶类原创文章及教学视频，帮助用户一站式精通中式生活美学。  
  根据界面的配色和设计风格，试分析得出该款App产品目标用户的性别、年龄段、类型和购买能力（  ）。

|  |
| --- |
| A、女性、青年、时尚、购买力有限 |
| B、男性、中年、养生、购买能力强 |
| C、女性、老年、美容、购买能力强 |
| D、男性、老年、保健、购买能力弱 |
| 正确答案：B |

499.图标设计是UI视觉设计的重要组成部分，其基本功能在于提示信息与强调产品的重要特征，它以醒目的方式传达信息，从而让用户知道操作的重要性。在App UI项目中，按照属性和摆放位置的不同进行划分，可以将图标分为工具图标、装饰图标和启动图标3类。  
  工具图标是移动UI设计中使用最频繁的图标类型，也是最常见的图标类型。每个工具图标都有明确的功能。常见的设计风格有线性风格、面性风格和线面结合风格，试分析下图图标组采用了那种风格

|  |
| --- |
| A、线性风格 |
| B、面性风格 |
| C、线面结合风格 |
| D、以上都不是 |
| 正确答案：B |

500.下图为一款旗袍文化App项目的商店，页面功能齐全，分类清晰，全方位满足客户的需求。该App的目标用户为年轻女性，对美和传统文化有追求。整体页面主色使用了中国传统色，十样锦、朱砂和中国红。符合App主题的同时，也与婚庆旗袍图片很好的呼应。   
    虽然页面中文字不多，但层级分明，便于用户阅读。试分析在当前界面中采用了几种级别的文字。

|  |
| --- |
| A、3 |
| B、4 |
| C、5 |
| D、6 |
| 正确答案：B |