

## How-To Geek

---

# Windows: מ- Windows 1 עד 11

## היסטוריה חזותית של סמלי Windows



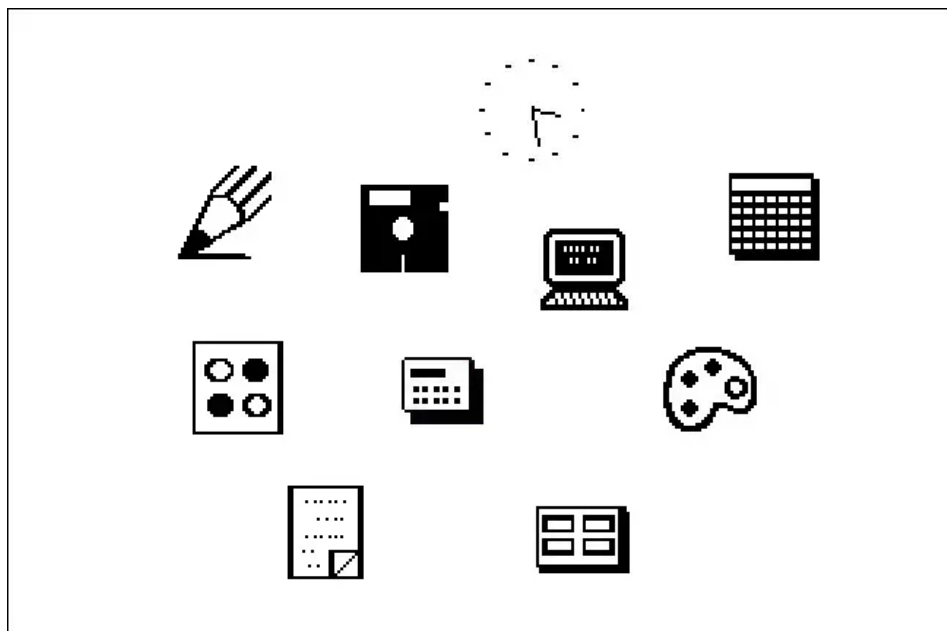
בנג'ן אדוארדס @benjedwards

קריאה של 4 דקות | EDT ביוני 2021, 06:40



Microsoft Windows בשלושת העשורים האחרונים פלוס, הסמלים של התפתחו לצד שיפורים ברזולוציות המסך ובעומק הצבעים. הנה מבט על שינוי לאורך זמן Windows הגודל והסגנון של סמלי.

## Windows 1.x (1985) ו- Windows 2.x (1987)

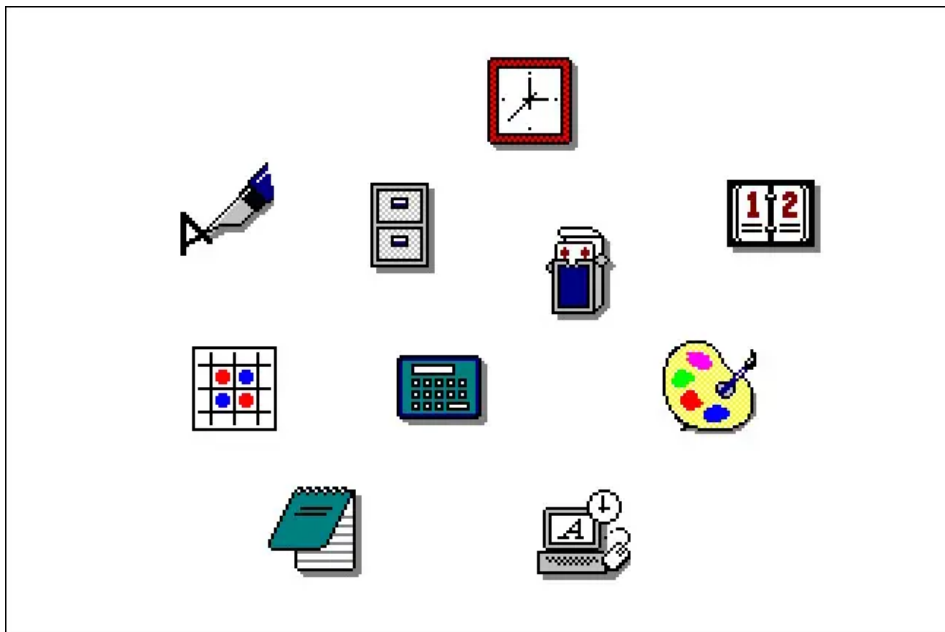


סמלי היישומים הפיעו רק אם, Windows בשתי המהדורות הראשונות של או (Windows 1.x -מזערת תוכנית [לשורת המשימות בתחתית המסך](#)) (ב סמלים היו איורים פשוטים בשחור-לבן. (Windows 2.x -לשולחן העבודה (ב בגודל  $32 \times 32$  פיקסלים.

או 2, תבחר שם קובץ מתוך רשימה Windows 1 -כדי להפעיל אפליקציות ב לא הראה MS-DOS Executive. MS-DOS Executive בתוכנית בשם (DOS ב- "dir" סמלים, אלא רק את שמות הקבצים (כאילו הקלדת את הפקודה כך, MS-DOS רצה כמעטפת גרפית בסיסית מעל Windows, באותם הימים שרשימת הקבצים הבסיסית הגיונית - גם אם היא לא הייתה מושכת ויזואלית כמו הגישות המאוחרות יותר.

[Windows 1.0 זוכר את Microsoft Windows: קשורים: 35 שנים של](#)

## Windows 3.0 (1990)



הציג את היכולת להציג אייקונים בעלי 16 צבעים בגודל  $32 \times 30$  Windows פיקסלים, והם הציגו מראה "תלת ממדי" חדש (כשמו כן [היה באותה תקופה](#) תכנן בעבר אייקונים Kare .) עם צללים מדומים, באדיבות האמנית [סוזן קארה](#) וגופנים עבור המקינטוש המקורי.

השתמשו בצבע בפעם הראשונה, וקאר העניק להם Windows עם 3.0 סמלי את השילוב הנכון של שובבות וחוש עסקי שהפכו אותם למושכים מאוד. היא קבעה ארכיטיפים בעיצוב אייקונים של מיקרוסופט שיסננו דרך יישומי Microsoft כאחד Windows וגרסאות עתידיות של Microsoft.

[הוא בן 30: הנה מה שעשה את זה מיוחד Windows 3.0](#): קשורים

## Windows 3.1 (1992)



בפירוט רב יותר, Windows 3.0 דמו לסמלים של Windows 3.1-סמלים ב למרות שהם עדיין  $32 \times 32$  פיקסלים ו-16 צבעים. אמנים במיקרוסופט השיגו זאת על ידי שימוש [באפקטים מתנוודים](#) בסמלים כדי לדמות עומק צבע רב יותר וכן על ידי שיפור אפקטים של צל בסגנון האיור.

## Windows 95 (1995)



עיצובים רבים של אייקונים קיבלו שיפוץ גרפי, אם כי חלקם, [Windows 95](#) -ב- Windows 95 רוב סמלי המערכת של Windows 3.1-עדיין מועברים מ נשלחו כברירת מחדל כתמונות של  $32 \times 32$  על  $32 \times 32$  פיקסלים עם 16 צבעים. עם זאת, הציג לראשונה תמיכה בסמלים Windows 95-המשמש ב Win32 של API-ה חבילת [Plus!](#)-של  $256 \times 256$  פיקסלים עם 16.7 מיליון צבעים. למעשה, עם ה תוספות (או [פריצת רישום](#)), תוכל להפעיל סמלים של 65,536 צבעים (שנקראו השתמשו בהם Windows 95 אז "צבע גבוה"), אם כי לא רבים ממשתמשי

[קשורים: חלונות 95 הופכים ל-25: כשחלונות נכנסו למיינסטרים](#)

## Windows 98 (1998)



נשלח עם סמלי 256 צבעים כברירת מחדל בגודל  $32 \times 32$  Windows 98 פיקסלים. ולראשונה, מיקרוסופט הציעה אייקוני מערכת רבים בגודל גדול יותר של  $48 \times 48$  פיקסלים. אלה היו אידיאליים למטרות נגישות ולשימוש עם צגים ברזולוציה גבוהה (אם כי השימוש בהם היה בדרך כלל נדיר באותה תקופה). עיצובים רבים של אייקונים (כגון המחשב שלי וסל המיחזור) קיבלו עדכונים, אך -ואפילו מ Windows 95 -חלונות 98 הסתמכו גם על סמלי מדור קודם רבים מ Windows 3.1, במקרים מסוימים.

## Windows Me (2000) ו- Windows 2000



נשלח עם אייקוני מערכת בצבעים 256, [Windows 2000](#), Windows 98, כמו שהיו זמינים בגודל  $32 \times 32$  ו  $48 \times 48$  פיקסלים. כמה אייקונים שולחניים מרכזיים קיבלו מתיחת פנים שוב, וצברו פרטים נוספים ועומק צבעים.



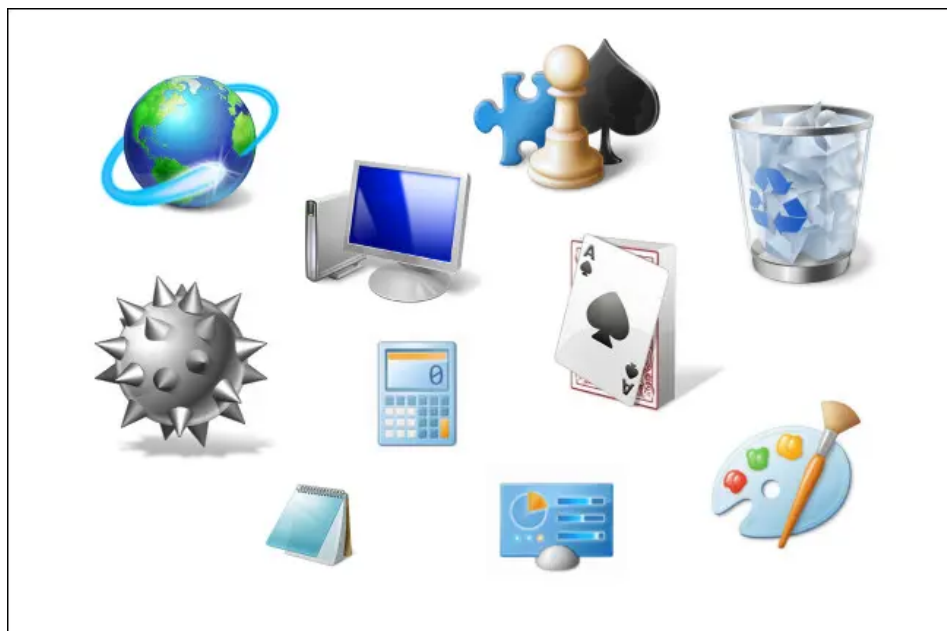


חדש שהדגיש אפקטים [Aero](#) כללה מיקרוסופט [ממשק](#) Windows Vista -ב נשלח עם סט של סמלי מערכת Windows, שקופים מבריקים וצללים. לראשונה 256 × 256 פיקסלים. הסט לא היה שלם, ואולם ניתן היה לשנות את גודל בוויסטה Windows האייקונים הקטנים יותר כך שיתאימו. בהתאם לכך, סייר אפשר לשנות את קנה המידה של סמלים באופן דינמי לגדלים שאינם סטנדרטיים בהתבסס על העדפתו האישית של המשתמש.

קבלו עיצוב מחדש Vista שרבי סמלי היישומים ו- שירות העיקריים של XP, כמו בסגנון כמו מיקרוסופט ניסתה להתאים את המראה Aero מלוטש, מבריק [Mac OS X](#) המודרני, עצמאית ברזולוציה של

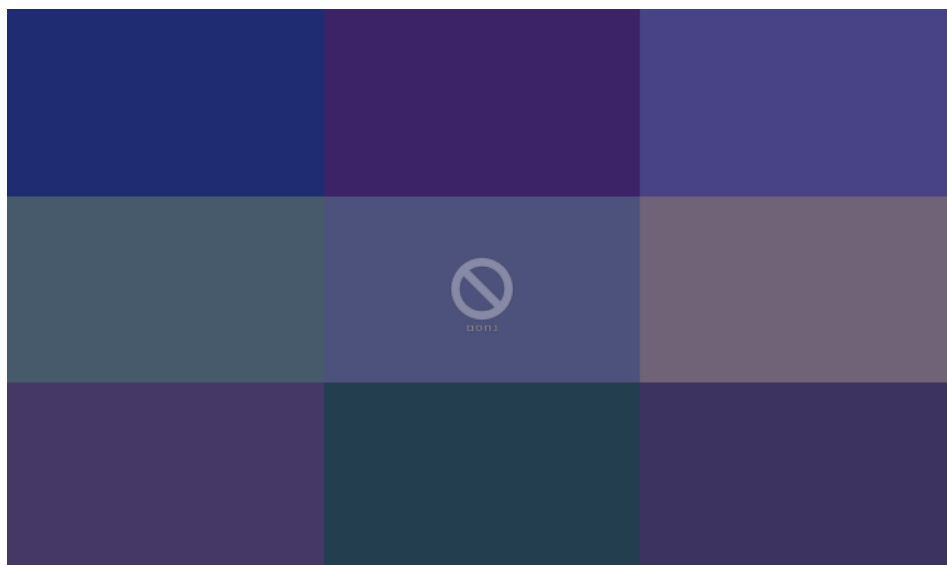
[Mac OS X](#) קשורים: [20 שנה מאוחר יותר: כיצד גרסת הביטא הציבורית של Mac-הצילה את ה](#)

**(חלונות 7) 2009)**



אך הוא שינה, Vista השתמש בעיקר באותה סמל שהוגדר כמו Windows 7 כמה סמלי מפתח עבור תוכניות כמו לוח הבקרה ומיקרוסופט פיינט. כמה אייקונים מתוקנים זכו למראה שטוח וראשוני יותר שהחל להרחיק את מיקרוסופט מסמלי 3/4 תצוגה מבריקים בוויסטה.

## Windows 8 (2012) ו- Windows 8.1 (2013)



חלונות 8 קיבלו עיצוב ממשק משתמש רדיקלי עם [ממשק המטרו](#). המטרו כלל סוג חדש של אייקון שנקרא "אריח חי" שאיפשר עדכוני מידע דינמיים בתוך האריח עצמו (בערך כמו מיני ווידג'ט) במסך ההתחלה.

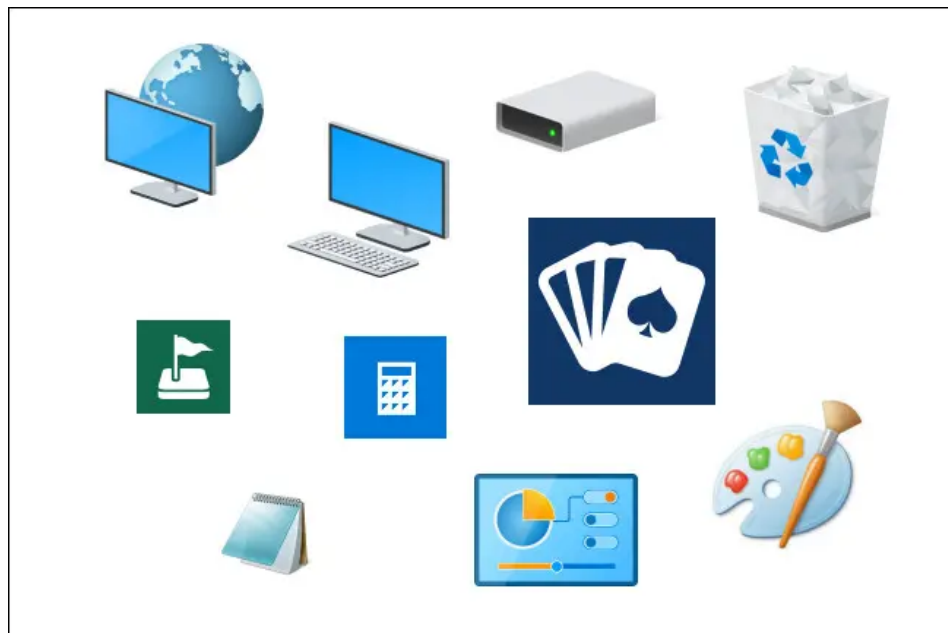
אייקונים רבים של אפליקציות הפכו לצלליות לבנות פשוטות, Windows 8 - כלל סמלים Windows 8, של עצמים או צורות על רקע צבעוני מלא. בנוסף



ומעלה Windows 7 -שולחניים רגילים (סייר הקבצים), שרובם הועברו מ

[כל מה שאתה יכול אולי לדעת: Windows 8 קשורים: סיור צילומי מסך של](#)

## Windows 10 (2015)

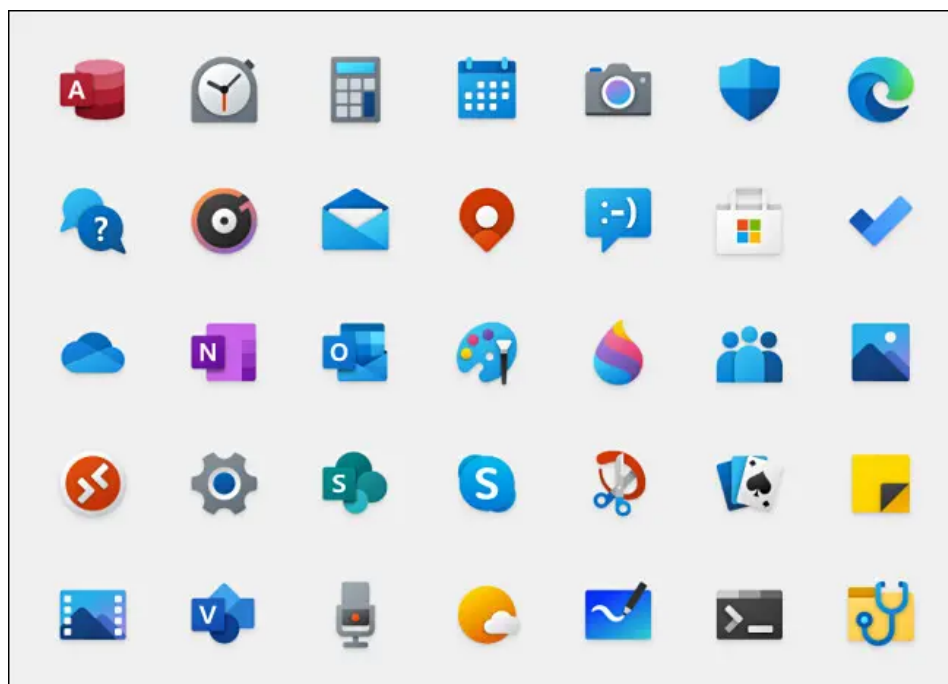


Live Tiles -העביר בתחילה את המראה של סמלי ה Windows 10, בהשקה תוך שימוש בסמלים של סייר הקבצים שהוחזקו גם מ Windows 8 של חלונות 10 כללו גם כמה סמלי שולחן. Windows 7 וגם מעידן Windows 8 עבודה שעוצבו מחדש עם מראה זוויתי יותר ושיפועים רכים יותר. מתישהו החלה לגלגל [אייקוני יישומים חדשים בחנות](#) Windows, בשנת 2020 השטוח והזוויתי לטובת סמלים Live Tile -[מיקרוסופט](#) שנטשה את מראה ה צבעוניים יותר עם עיצוב מעוגל יותר.

פרסומת

כפי שהוא נכון להיום, ערכת הסמלים של חלונות 10 היא עדיין שקית מעורבת ענקית של לפחות שלושה או ארבעה סגנונות אייקון מדור קודם שונים שהועברו Windows מגרסאות קודמות של

## (חלונות 11 ומעבר 2021)

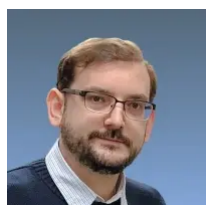


מיקרוסופט

בשנים האחרונות מיקרוסופט מקניטה סט אחיד של אייקונים חדשים לגמרי ואז מתכנתת [Windows 10X](#) -תחילה כללה אותם ב, Windows 10 עבור לשחרר אותם [בעדכון "עמק השמש" הקרוב](#) . עכשיו נראה שהאייקונים האלה במקום זאת - אבל רק הזמן יגיד [Windows 11](#) פשוט יתגלגלו עם

Metro / Live Tile -תנטוש את תפיסת ה Windows 11 יש לציין כי נראה כי ו-10 לחלוטין, כלומר לסמלים יכול להיות יותר עומק וצבע. עד Windows 8 של כה, מיקרוסופט הולכת למראה קריקטורה שטוח עם פירוט נמוך ושיפועים עדינים. זהו שינוי מבורך עבור משתמשים רבים, במיוחד אם מיקרוסופט יכולה -סוף סוף לעבור את השקית המעורבת של אייקונים מדור קודם הנמצאים כיום ב Windows 10. העתיד מחכה!

**[אישר: מה שלמדנו מהבניית הדליפה Windows 11](#): קשורים**



### בנג'י אדוארדס

How-To Geek. בנג'י אדוארדס הוא עורך משנה של

במשך למעלה מ-15 שנה הוא כתב על היסטוריה

The Atlantic, Fast Company, PCMag, PCWorld, Macworld, Ars Technica

בשנת 2005 הוא יצר וינטג' מחשוב ומשחקים, בלוג ו- Wired.

המוקדש להיסטוריה של הטכנולוגיה. הוא גם יצר את הפודקאסט "תרבות

» הטכנולוגיה" ותורם באופן קבוע לפודקאסט של רטרונאוט. [קרא את הביו המלא](#)

How-To Geek -המאמר לעיל עשוי להכיל קישורי שותפים המסייעים לתמיכה ב

הוא המקום אליו פונים כשאתה רוצה שמומחים יסבירו את הטכנולוגיה. מאז השקנו בשנת 2006, How-To Geek [?המאמרים שלנו נקראו יותר ממיליארד פעמים. רוצים לדעת יותר](#)