

扁平化 UI 设计的“诚实”性及其表达原则

李 僮¹, 曹汝平²

(1.首都师范大学, 北京 100048; 2.上海工程技术大学, 上海 201620)

摘要: **目的** 探讨扁平化 UI 设计中的“诚实”性以及这一属性的视觉表达原则。**方法** 从问题和概念梳理出发, 首先探讨 UI 设计师的两个价值导向, 即以用户为中心以及聚焦有价值的产品功能。前者的核心是诚实地与用户沟通, 以便为他们带来更优化的服务方案和良好的体验; 后者有益于设计师尽可能用简练的界面设计元素将产品的价值体现出来。随后探究了扁平化 UI 设计的五个表达原则。**结论** 成本评估、去装饰化是 UI 设计的依据和理念, 这一点显示出相应的“诚实”性。“诚实的设计”对于净化生存环境, 提高人们生活的品质等都有着重要的积极意义。

关键词: 扁平化 UI 设计; 诚实性; 表达原则; 价值导向; 去装饰化

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2019)10-0018-04

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2019.10.004

Honesty in Flat UI Design and Its Expressive Principles

LI Tong¹, CAO Ru-ping²

(1.Capital Normal University, Beijing 100048, China;

2.Shanghai University of Engineering Science, Shanghai 201620, China)

ABSTRACT: This paper aims to explore the "honesty" in flat UI design and the visual expression principle of this attribute. Starting from combing the problems and concepts, this paper first explored two value orientations of UI designers, namely user-centered and focusing on valuable product functions. The core of the former was to communicate honestly with users in order to bring them better service schemes and good experiences. The latter was beneficial for designers to embody the value of products with concise interface design elements as far as possible. The five principles for flattening UI design were then outlined. Cost assessment and decoration are the bases and concepts of UI design, which shows the corresponding "honesty". "Honest design" has an important positive significance for purifying the living environment and improving the quality of people's lives.

KEY WORDS: flat UI design; honesty; expressive principles; value orientation; undecorate

扁平化设计的基本原则就是尽可能地减少设计元素。尤其在人机界面的设计与运用上, 主张放弃一切装饰效果, 如透视、纹理、凸凹、阴影等, 让所有设计元素干净利落, 用更少的按钮和选项让界面显得简洁有序。这与仿真风格的界面设计完全不一样, 因此也可以称为极简设计、诚实设计, 微软公司甚至称其为"Authentically Digital"^[1], 即人们常说的数字化设

计。值得注意的是, "Honest"和"Authentically"都有真诚、真实的涵义, 这就让“扁平化”不再仅仅是指向数字化时代表征的简约设计风格, 更是一种具备近似于绿色或生态设计的品质, 服务于现代生活的设计理念。这种品质和理念在与 VR 技术、虚拟化、数字审美等多种要素共同构成 GUI 设计的同时, 也让使用者减少认知障碍, 使他们更容易看到直观而清晰的界

收稿日期: 2019-02-01

作者简介: 李僮 (1990—), 男, 湖北人, 硕士, 首都师范大学视觉设计教育研究所研究员, 主要从事视觉设计与品牌设计方面的研究。

通信作者: 曹汝平 (1976—), 男, 湖北人, 博士, 上海工程技术大学副教授, 主要从事设计理论与视觉传达设计方面的研究。

面和内容,从而将信息有效地传达给使用者。这样既降低了用户的时间成本,又让他们获得了更好的使用体验。近年来,研究者多从风格和媒介应用的角度出发,聚焦扁平化设计的外在形式及其实用层面,却缺少对扁平化设计“诚实”性的探讨,因此本文拟对扁平化设计的“诚实”属性及其表达原则予以论述。

1 “诚实”的扁平化 UI 设计

1.1 概念溯源

扁平化设计这一概念将“极少”与“诚实”合二为一,较为恰当地概括出自身的特点、原则与内涵。从历史上看,以“诚实”为内涵或属性的设计,也就是“诚实的设计”并不是一个新鲜的概念。早在 1849 年,约翰·拉斯金在他的著作《建筑的七盏明灯》里就已提出了与建筑密不可分的七项设计原则:献祭、诚实、力量、美感、生命、记忆、忠实。其中第二个原则诚实指的是建筑材料与结构的整合必须要做到真实、诚实,不支持结构的欺骗、表面的欺骗和操作的欺骗。结构与功能、表面与装饰或形式、操作与起居行为都有着密不可分的关系,因此,欺骗只会削弱建筑的功能、形式和居住价值^[2]。由此观之,UI 设计也不应支持“欺骗”性的设计,而扁平化恰好能有效避免这种欺骗。

第二次世界大战后,被誉为“新功能主义者”的德国工业设计师迪特·拉姆斯在其设计实践中提出了“好设计十大原则”,明确了“好的设计”就是诚实的设计(Honest)这一评判标准,其核心即“不要给消费者产品本身没有或者达不到的空头许诺感”^[3]。迪特·拉姆斯见图 1。值得一提的是,拉姆斯的设计原则影响了苹果电脑公司的史蒂夫·乔布斯和设计总监约翰·艾佛。简约、诚实、易懂且注重细节的设计充分体现在苹果系列产品之中,而随着这些产品而生的是产品形态的扁平化(薄)和 UI 界面的扁平化设计风格。这是数字化、智能化产品人机界面设计的良好开端。与此同时,“诚实的设计”理念也影响到中国。



图 1 迪特·拉姆斯
Fig.1 Dieter Rams

2011 年在深圳举办的“现代装饰国际传媒奖”,就是以“诚实设计”为宗旨,提倡设计师“诚实面对设计的本质,善待人,服务于人;诚实地面设计师的身份,不抄袭,有责任有担当”^[4]。综上所述,以“诚实”为属性的扁平化 UI 设计,既代表一种结构与功能特征,同时又涉及到设计师的价值取向。

1.2 设计师的价值取向

设计师的价值取向分为以下两个方面。首先,UI 设计师要以用户为中心。这一价值取向的核心是诚实地与用户沟通,以便为他们带来更优化的服务方案和良好的体验。从面向的群体来看,年轻用户作为数字时代的消费生力军,更愿意接受简洁、明快、时尚的设计风格。不论是从群体规模还是从情感交流、传播方面上看,他们都能成为扁平化 UI 设计的重要体验者,而他们的使用体验也将有助于界面的优化设计。再从实际情况来看,当越来越多的数字化、智能化产品和服务进入人们的日常生活中,也会不断地产生新的交流方式、媒介和新的视觉语言。这些智能化产品作为视觉信息生产、加工和传播的媒介,其界面设计需要设计师将人的日常行为,如聊天、娱乐、购物、阅读、检索、计划、提案、报表等进行整合,形成简约的图形图标,保证界面操作既简单又“傻瓜”。扁平化设计所具有的简约形式和明晰的功能正好可以直接屏蔽矫揉造作和混乱无序,用最少的视觉元素最大限度地满足用户在功能、感官等方面的要求。在这层意义上,“扁平”与“压缩”、“减约”同义,旨在通过简化设计所面对的层级,激发并提升设计师主动创新的活力。这应该是“扁平化”设计的优势。当然,这需要建立在与用户沟通的基础上,当用户从使用功能的便捷性角度对产品提出新的要求时,仿真外观与装饰性的界面设计风格将暂时退居二线。就今天的数字产品消费而言,简洁的界面设计比繁复的界面能更迅速而精确地传达视觉信息。基于诚实沟通基础的界面设计尽量地减少了设计师的主观干扰,不再模拟真实的视觉效果,转而建构扁平化的界面。这样不仅节省人力成本,而且能将更多的时间和精力聚焦在交互设计的本质特征上。

其次,UI 设计师应当聚焦在让用户可信且有相当价值的产品功能上。这一价值取向有益于设计师尽可能地用简练的界面设计元素将产品的功能体现出来。正如迪特·拉姆斯所说的“少,但是更好”^[5]。其中的方法、逻辑即探索 UI 设计规律,并将其视觉化为“对象”,以增强界面设计的灵敏度和可维护性,从而降低界面操作的不确定性,以此达到让用户信任甚至十分信赖的程度。譬如在内容切换时,适当添加一些柔和的过渡效果,既能保持界面的生动性,也能增强用户和界面的沟通度,毕竟人都会对移动、渐变等动态效果产生一定的兴趣。再比如界面中的模块化设计,设计师需要将多个或重复出现的复杂组件封装

成模块,并将它们“扁平化”为精细规划的视觉元素,以方便与其他的模块互动,最终达到减少界面复杂程度,同时增强界面秩序感与美观度的目的。一个明显的例子就是 2012 年面世的微软“Windows8”桌面系统,“Windows 8”界面设计见图 2。其扁平化的设计为界面设计提供了更多选择。此产品设计过程中的难点在于前期规划和执行方案,其方案的缜密度决定了后

期设计的有效性。所谓的有效是指设计师及其团队利用市场数据、消费行为分析、人工智能等一系列方法来帮助用户减少额外的操作,尽量节省用户的脑力与体力消耗,让人机交互行为显得更为流畅。更进一步地说,缜密的规划能让设计师保持前后设计的一致性,如此就能保证他们把时间和创造力集中在最有价值的内容上。这也充分体现了扁平化设计价值的有效策略。



图 2 “Windows 8”界面设计
Fig.2 “Windows 8” interface design

1.3 “扁平化”属性

通过上述概念与设计师价值取向的探讨,已经触及扁平化 UI 设计的本质属性,即诚实、简洁、易用、节约、细致等。作为一种数字化时代的设计理念,扁平化 UI 设计的个性具备自由而且自主的文化张力,并形成人机交互界面设计领域的一股清流。当通过“扁平化”的设计语言进一步了解什么是“好设计”时,一方面需要关注其语言结构在形式表达方面的扁平化倾向;另一方面也要透过扁平化的符号、图形,探讨在和用户高频率、日常化的使用过程中其本质特征的形成涉及哪些变量,是否契合“诚实”所蕴含的可贵品质。正如史蒂夫·乔布斯设想的那样,界面设计适用于所有人的日常生活,苹果产品不需要专门学习就能轻松使用^[6]。他的设想在苹果、微软和谷歌等开发者的努力下,已逐步成为桌面端、移动端和平板端界面的常规认知。用户的学习成本及产品界面的理解难度日益降低,从而建构出更有层次感的 UI 使用体验。概括地讲,对现实物象的仿真界面设计已随着 UI 界面展示技术的成熟而失效,成本评估、去装饰化等已成为现今 UI 设计的依据和理念,这一点恰好与扁平化设计应该具备的“诚实”属性相符。可以预见地是,随着扁平化 UI 设计的逐渐完善,这样的属性将得到进一步强化。

2 “诚实”性的设计表达原则

尼尔·波兹曼认为:“表达思想的方式将影响所要

表达的思想内容”^[7]。作为人机界面的互动原则,扁平化 UI 设计的“诚实”性有着自身的表达方式。除了精练的设计语言,扁平化 UI 设计还融合了视觉传达所需的形式法则,譬如亲密、对齐、简明等。这些法则在设计表达过程中相互影响,可被灵活地应用且富有弹性。

1) 亲密。“亲密”取决于视觉元素的信息关联性高低。如果元素信息之间关联性高,则它们之间的距离就越接近,并且构成一个视觉单元。反之就会形成多个视觉单元。亲密程度的基本目标是实现视觉信息的有效组织,让用户对界面结构和信息层次一目了然。这些有组织的视觉单元所形成的纵、横向间距关系,一方面起到划分信息层次的作用;另一方面也让诸多视觉元素及其单元适用于不同尺寸的界面。设计师可以在水平轴上采用栅格布局来设置视觉元素,从而保证布局的灵活有序。在一组视觉单元的内部,元素的横向间距可视具体情况而有所区别。

2) 对齐。这一形式法则是信息管理的有效手段。在扁平化 UI 设计中,对齐原则减少了零乱元素的干扰。将视觉元素对齐不仅是视觉传达的需要,而且符合用户的认知期待,有利于让他们更准确地接收、理解信息。

3) 简明。这一形式法则指让用户直接进行有序操作,也可将其视为去除装饰的另一种表达。通俗点说,就是使用户用最少的时间获取尽可能多的信息。例如在同一界面里,当需要利用鼠标或手指触摸的方式移动图标或文件时,最好直接将移动范围限制在一

个维度(横向或纵向)让用户进行拖放,这样可以避免混乱的操作。

4) 简化交互。根据交互设计中的费茨定律,用户移动的目标越大,移动距离越短,就越容易进行操作^[8]。此定律启发了UI设计师:当他们在设计界面时,将按钮设计得大一点,用户操作的难度就会小一些;将相关内容设置得近一点,并增强它们的相似度,用户的选择时间和移动目标对象的时间就可以减少。这样设计的目的就是让内容和操作相互融合,从而简化交互过程。

5) 巧用过渡。这一原则的目的是让界面显得更加生动。当用户进行操作时,界面呈现的几种常见效果分别为:(1)滑入与滑出。它可以有效建构视觉动态效果。(2)窗口折叠。在视图切换时,这种效果有助于保留内容不被关闭,同时拓展出更多的浏览空间。(3)调出或传送。当点击页面元素时,调出或传送一个新对象,这是扩展界面空间的常用做法。当调出或传送时间较长时,可设置动态元素来分散用户的注意力,以缩短等待的感知时间,然而这一点有悖于扁平化设计的“诚实”性。

3 结语

扁平化不是UI设计的全部。从仿真设计到扁平化设计,虽然只是UI设计从不成熟到逐步成熟的一段演变过程,但两者之间存在的“信息表达以及交互模式上的差异”^[9]却是显而易见的。扁平化UI设计的出现,是经由仿真或拟物化形态演变而来的结果。它建立在人们对拟物图标的认知度上。如果需要让用户更快捷地获取信息,又不想搅乱整个界面,那么了解用户对扁平化设计的需求就显得十分重要了。

本文着眼于探讨扁平化UI设计的“诚实”性,是因为这种设计的属性与当代社会的发展趋势和绿色环保的设计理念相吻合。去除不必要的装饰效果,化繁为简,易懂耐用……这些都内化为扁平化设计的属性。“扁平化”为UI设计中看似难以联系的内容与形式找到可以互通的要素,并将这些要素视觉化为具体的界面。在这种共通的情境中,扁平化的设计语言让UI设计的表达呈现出较为典型的扁平化特征。透过扁平的界面元素及结构,设计师系统地建构出“诚实的设计”。他们不仅可以用全新的技术测量人机界面交互的尺度,而且可以在不同媒介、平台上熟稔地进行交互的可适应性调度。这些视觉甚至听觉上的设计可以表现出契合于扁平化UI设计所蕴含的诚实、绿色、简洁、细致的属性。同时,从社会道德或伦理层面上提倡“诚实的设计”,能极力减少那些夸张的用户界面设计,“让用户集中于数字界面,通过清晰的信息传递来快速实现功能”^[10],这对于净化数字化生存环境、提高人们的生活品质都有着重要的积极意义。本文从“扁平化”的角度思考处于技术理性和社会伦

理之间的“诚实”问题,目的是探索用户在虚拟交互空间中获取全新体验的可能途径。当然,如何促使扁平化UI技术层面的表达更好地与“诚实设计”深度融合是值得人们继续深入思考的问题。

参考文献:

- [1] 叶森. 对GUI设计平面化的多维度理解[J]. 设计, 2014(4): 95—96.
YE Sen. Understanding the Flat Design of GUI From Different Perspectives[J]. Design, 2014(4): 95—96.
- [2] 约翰·拉斯金. 建筑的七盏明灯[M]. 济南: 山东画报出版社, 2012.
RUSKIN J. The Seven Lamps of Architecture[M]. Jinan: Shandong Pictorial Press, 2012.
- [3] 王受之. 世界现代设计史(第二版)[M]. 北京: 中国青年出版社, 2015.
WANG Shou-zhi. A History of World Modern Design (2nd Edition)[M]. Beijing: China Youth Publishing House, 2015.
- [4] 熊晓丽, 陈慧中, 肖俊, 等. 诚实设计[J]. 现代装饰, 2011(12): 21—36.
XIONG Xiao-li, CHEN Hui-zhong, XIAO Jun, et al. Honest Design[J]. Modern Decoration, 2011(12): 21—36.
- [5] 焦振涛. 良好设计: 迪特·兰姆斯的设计哲学[J]. 装饰, 2013(1): 92—93.
JIAO Zhen-tao. Good Design: Design Philosophy of Dieter Rams[J]. Zhuangshi, 2013(1): 92—93.
- [6] 沃尔特·艾萨克森. 史蒂夫·乔布斯传[M]. 北京: 中信出版社, 2011.
ISAACSON W. Steve Jobs[M]. Beijing: Citic Press, 2011.
- [7] 尼尔·波兹曼. 娱乐至死[M]. 桂林: 广西师范大学出版社, 2011.
POSTMAN N. Entertainment to Death[M]. Guilin: Guangxi Normal University Press, 2011.
- [8] 唐诗斯, 秦拯, 欧露. 基于席克定律与费茨定律的菜单可用性研究[J]. 计算机工程与应用, 2016, 52(10): 254—258.
TANG Shi-si, QIN Zheng, OU Lu. Research on Menu Availability Based on Schick's Law and Fitz's Law[J]. Computer Engineering and Applications, 2016, 52(10): 254—258.
- [9] 谭征宇, 郭思思. 服务界面设计的拟物化和扁平化研究[J]. 包装工程, 2015, 36(12): 20—23.
TAN Zheng-yu, GUO Si-si. Research on Quasi-physical and Flat Design of Service Interface[J]. Packaging Engineering, 2015, 36(12): 20—23.
- [10] 任宏, 邹媛媛, 王丹丹, 等. 基于ERP的扁平化与拟物化图标认知效率研究[J]. 包装工程, 2018, 39(18): 186—190.
REN Hong, ZOU Yuan-yuan, WANG Dan-dan, et al. Cognitive Efficiency of Flat and Skeuomorphic Icons Based on ERP[J]. Packaging Engineering, 2018, 39(18): 186—190.