

与空间的作用。面的联想意味深长,不同形状面的拓展,赋予造型形态的风格、含义都不尽相同,如三点之间、两线之间都可以构成面的感觉。面的体积通过大小对比、色彩对比、虚实对比、空间层次等关系构成,规则的面极为鲜明、强烈,不规则的面则随其变化还可加强或减弱某种感觉,被虚化的面可以起到衬托、协调、丰富整体画面构成的效果,这也是装饰色彩构成中常用的处理手法和表现形式,有些则被称为肌理效果,其变化更为丰富多样。面的处理还可根据物体的客观色彩进行简化、提炼、概括、取舍,删除那些在画面中不重要的色彩,降低画面的空间感,产生平面化、装饰化的艺术效果,由此形与色的表现必然更为理性、完整。

#### 四、点、线、面的组合构成

在装饰色彩构成中,通常使用点、线、面等造型要素塑造形体,表达设计思想和创作意图,它们的作用、性质因其所处的条件、环境不同而呈现差异。点是最小的语言单位,点的移动构成线,线的移动则构成面,它们之间并非独立、毫无关联的,而是相互依存、相互制约、相互呼应的,通过各自在形态上的表现差异共同组合成完整的画面。点、线、面本身包括了抽象的概念和具象的现实形状,都是通过点的大小、疏密、线的曲直、长短、面的张缩、虚实等变化,形成构成中的对比、调和、聚散、重叠、变异、均衡、层次、主从、呼应及肌理等关系。有时也会利用单一点、线或面表现物象,但更多的是采用点、线、面组合的方式,这是由形态情感和构成效果所决定的。常用的有以下几种主要方法:第一,以点、线、面为具象的造型方法,主要表现具体形象;第二,以点、线、面为抽象构成方法,表现抽象化的形式美;第三,以点、线、面为具象与抽象混合构成方法,表现现实形态与概念在构成中的相互作用;第四,以点、线、面为装饰方法,表现具体形象和装饰色彩构成效应;第五,以点、线、面为装饰效样,表现几何形态和构成内涵的装饰效果。以上这些方法,在实际装饰色彩构成中都是组合运用的,都是在点、线、面的有机作用下产生的各种不同的审美效果。

#### 结语

点、线、面在装饰色彩中的应用十分广泛。只有将点、线、面的构成有机组合,使装饰设计中的矛盾得到统一、色彩变化和谐,才能创作出具有审美效果的作品。

#### 参考文献:

- [1]张连生,尹文等.装饰色彩.辽宁美术出版社,2011.
- [2]王力强,文红.平面·色彩构成.重庆大学出版社,2003.
- [3](日)青木正夫.构成研究.郑丽,译.人民美术出版社,1992.

(作者单位:昆明学院)

编辑 王旭

## 浅析扁平化设计在现代设计中的地位和作用

曹舒

**摘要:**近年来,越来越多的程序的GUI变得平面化了,如谷歌、微软等,甚至苹果公司首席设计师Jony Ive也说过苹果会开始适当扁平化一点。于是很多人都问,为什么会有这样的趋势?扁平化设计是一次变革,扁平化设计应该是对一些设计者在过去几年里过度装饰的反抗。这应该是一个很好的进步,因为很多网站都是过度地装饰动画和插图,而这些对用户体验来说是毫无用处的。扁平化设计给网站的设计带来简洁之美,虽然它仍然在寻找更好的视觉表现以及给用户带来更好的体验的方法。扁平化设计是一个必然趋势,它并不是单纯为了减少审美疲劳而变化,主要是因为数码化程度越来越高的日常生活导致的。

**关键词:**扁平化 拟物化 数码 高效

随着时代的变化,在市场和用户决定一切的年代,一方面是拟物化作用越来越少而退出主流,另一方面是扁平化更适应新时代的需求。

### 一、扁平化设计在现代设计中的地位

#### 1. 何谓扁平化设计

扁平化设计完全属于二维,这个设计概念最核心的地方就是放弃一切装饰效果,诸如阴影、透视、纹理、渐变等能做出3D效果的元素。所有的元素的边界都干净利落,没有任何羽化、渐变或者阴影,这样可以更加简单、直接地将信息和事物的工作方式展示出来,减少认知障碍。

#### 2. 为什么要扁平化

其一,扁平化在很大程度上是出于信息化的诉求,弱化界面无用的图形干扰,让用户可以快速聚焦到信息上。特别是对于屏幕较小的移动设备,减少干扰尤为重要。其二,扁平化更像是一种矢量化,可以在一定程度上减弱对像素精度的依赖,从而可以创建出适应性更强的用户界面。特别是在设备屏幕多样化的今天,使用扁平化的设计创建响应式的用户界面也会更加容易。其三,审美需要。厚实的质感看多了,换个口味,来点清爽的扁平,多少能让人感觉眼前一亮。其四,扁平化除了视觉表现上的扁平,实际还包括信息架构上的扁平,能让用户更快得到关注的信息,也符合互联网去中心化的精神。所以说

扁平化是一种经得起推理、符合潮流的趋势。

### 3. 扁平化设计和拟物化设计的地位对比

其一,扁平化设计并不是为了拍扁而拍扁,它是一种设计理念,色块是它的外在表现形式。同样,拟物化也不应该不是为了拟物而拟物,立体是它的外在表现形式。如果说扁平化设计是一种极端,那么另一种极端是什么?虽然这两者的出发点不同,但不完全相反,似乎除了拟物化设计外,没有更适合当扁平化设计的对立的了,至少从实际流行度变化来看也确实是这样的。其二,拟物和扁平的冲突。拟物需要对物体的高度模拟和丰富的细节,于是需要质感、层次和阴影,这些最终都需要通过视觉元素来实现。但实际上用户最后需要关注的只是信息本身,这些视觉元素或许在用户使用初期是一种赏心悦目的装饰,但是久而久之,对用户来说就是一种干扰信息,因为用户需要的是更简单、更直接的信息。其三,接下来更多的随身设备如 google glass、iWatch,都需要将交互过程进一步简化,如果继续坚持拟物化,很难想象在 iWatch 这个狭小的屏幕上,如何呈现一个细节丰富的物体。所以说,拟物化其实和扁平主义是背道而驰的。在形式追随功能的原则指导下,不得不放弃拟物,而实现功能最大化。

## 二、扁平化设计在现代设计中的作用

### 1. 拟物化设计的缺点

其一,失效。当一个数码设备可以完成听音乐、写东西、看地图、打电话等一切任务的时候,传统的东西必然会失去竞争力而逐渐退出历史舞台,那时候,就算想拟物也没东西可以用来拟了。图标就是个很好的例子,如代表“保存”的3.5英寸软盘、代表“留言”的磁带、书签……有些年轻人甚至连话筒也不认识,认为所谓电话,就是iphone这样的一块金属。画个平的、立体的闹钟在未来也会出现这样的问题,没人知道长着两只大耳朵的钟就是闹钟。笔者最后一次见到闹钟还是在迪斯尼动画里。在这样的趋势下,拟物化就算依然奏效,设计师也得谨慎选择了。其二,拟物化的滥用。事实上很多拟物化设计并没有遵从拟物化设计的初衷。不给记事软件加封皮会影响用户理解吗?日历年程序有个翻页动画会帮助用户理解程序用法吗?在现实世界中,当按下一个按钮,人们能感受到它的弹性和弹力,但是在手机或者屏幕上,有物理上反馈的先天不足。人的意识知道物理性的存在而拟物化没有。所以至少对笔者来说,拟物化设计事实上没有达到预期效果。连Wikipedia也说:“一个产品的设计元素模仿在原始产品设计中是必要功能,但是在新的设计中变为装饰的设计元素。”其三,数码渗入生活。人们对数码产品的印象是随着产品普及度变化的。在计算机还是普及度有限的事物时,数码产品在一些人眼中是有点神秘的,但是现在数码产品广泛地渗入人们的生活并成为人们日常生活不可分离的一部分后,数码产品对人们不再有神秘感。听歌得靠它、找资料得靠它、报名得靠它、找路得靠它、制订计划得靠它……计算机的使用频率如此之高,使得人们对计算机的印象慢慢转向效率、靠谱、万能。对于这样的生活必需品,人们需要它具有很精致甚至华丽的外观吗?笔者相信随着普适计算的渗入,计算机对人们来说会变得越来越纯粹——执行必需的任务,执行完就关掉。现在计算机是一些人熟悉得不能再熟悉的事物,一个记事程序未来

对人们来说,或许就像现在一个笔记本对于人们:它的作用就应该是那么纯粹、简单。GUI的设计也必然会慢慢抛弃华丽的外皮,而专注于信息和任务本身。扁平化设计是非常适合这种需求的,当然也可以换过来说,拟物化设计在这种场景下是有点画蛇添足的。GUI的目标会从沉浸式转向碎片化,慢慢向平面设计、工业设计靠拢,而形成设计圈的大统一、生活材质的大统一。在更遥远的未来,或许按钮不叫按钮,而叫触发器之类更抽象的名字,或者干脆没有按钮这类东西,因为操纵电脑不再需要手,也许连GUI都不需要了,一切都将会是信息流而已。

论天下设计,简久必繁,繁久必简。不管是制作方还是用户,都会审美疲劳,就算不疲劳,有些产品需要标新立异、与众不同,也必然走向另外一个极端。

### 2. 扁平化设计的优点

其一,简约而不简单,搭配一流的网格、色彩设计,让看久了拟物化设计的用户感觉焕然一新。突出内容主题,减弱各种渐变、阴影、高光等拟真视觉效果对用户视线的干扰,让用户更加专注于内容本身,简单易用。设计更容易,优秀的扁平化设计只要保证良好的架构、网格和排版布局、色彩的运用等,开发更加简单。在数码设备普及度不高的时代,拟物化是有效果的,尤其对于孩子和老人来说,拟物化设计更直观、有趣。但是随着数码科技的发展,拟物化的好处会越来越来,随之带来的是开发成本增加。其二,使用更加高效。拟物化是时代过渡中的一种不得已。在未来人眼中,一个温度计的app要特地设计成实体温度计的样子是十分可笑的。拟物不等于高效,刻意拟物有时反而降低了效率。其三,缓解审美疲劳。拟物化设计的沉重感多少让人们开始审美疲劳,随着Windows 8的Metro界面发布,设计变得更简约、清晰势在必行。

### 结语

扁平化设计需要把注意力放在色彩上。因为没有其他过多修饰,需要通过色彩的对比告诉用户能做什么。扁平化设计设计得好,会给人简约、大气、干净、清爽的感觉,但如果设计得不好,反而会让用户无所适从。所以,无论采用拟物化设计还是扁平化设计,都要记住设计的一项基本原则:不要让用户思考。

拟物化设计通过将设计元素做得尽可能与现实中的一致,让用户一眼就明白产品有哪些功能;而扁平化设计通过抛弃修饰元素,突出内容,让用户一眼就能找到他们所关心的信息。笔者并不认为拟物化设计不好,只是用户看多了,自然或多或少都会有点审美疲劳。而扁平化设计使内容得到聚焦,在这个信息爆炸的时代,自然会深得人心。所以毫无疑问,扁平化设计至少在今后是一个趋势。当下正是拟物化的体系日趋完善、扁平化的体系刚刚建立的时期。就像一个初生的婴儿,虽然幼小,却有着无比旺盛的生命力和成长的潜力。纵使人们对拟物的时代有万般留恋,扁平化仍然不可避免。

(作者单位:辽宁广告职业学院)

编辑 伍 宝