



## 設計新趨勢 扁平化設計

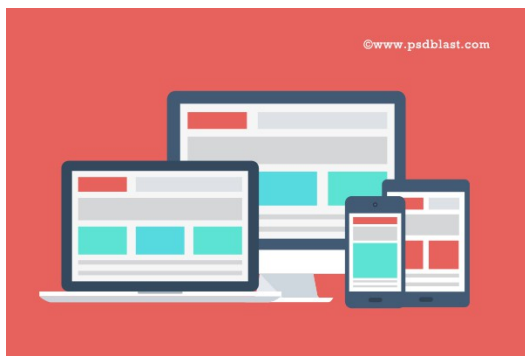
2015-09-27 記者 林儒均 文



人們的生活已經脫離不了設計。周遭的每樣物品，從牆上的海報、街道上的招牌，甚至到人手一台的手機，幾乎都可以歸納在設計的範疇當中。近年來，扁平化設計（Flat Design）捲土而來，以整潔、簡單為原則，逐漸形成新一代網頁設計、裝置介面設計的熱潮。

### 數位潮流下 扁平化崛起

在數位化的時代中，幾乎每個人手上都有一台智慧型手機，甚至平板電腦，但對於每位使用者來說，每台裝置的螢幕大小和解析能力可能不盡相同，根據手機網站《Opensignal》的調查，截至二〇一五年八月，全球就有24,093種不同的安卓系統（Android System）手機。在手機市場如此零碎的情況下，必須仰賴適應性更高的介面設計，而扁平化設計的向量化，由於內容安排簡易，更能因應不同大小的解析度或行動裝置來縮放大小或變更配置，更符合當今的需求。



扁平化設計由於配置簡單明瞭，容易因應不同裝置而彈性變更配置。

（圖片來源/PSDblast）

除此之外，所有數位裝置的螢幕都是平面的世界。扁平化設計師認為，人們應該要接受平面裝置的特色，而非試著在2D的平面中試著建構3D的元素。因此，扁平化設計捨棄了浮雕、陰影、羽化等手法，講求極致簡單、乾淨俐落，運用單純的色塊去建構一切的圖案，使所有設計不具有深度（depth）以及維度（dimension）。

### 風格更迭 回歸樸實

扁平化設計並不是一個嶄新的概念，而是承襲了許多的經典設計主義。最早的扁平化設計可以追溯到包浩斯現代主義（Bauhaus）。一九二〇年代，當時工業革命已經將人們帶入了成熟的機械時代，卻也帶來了第一次世界大戰的毀滅性悲劇。於是開始有人認為需要一個截然不同的思考模式以及一個實用的行動準則，而包浩斯現代主義便在這樣的環境下誕生。取代當時盛行的維多利亞風格（Victorian Style）的華麗綴飾，包浩斯現代主義強調簡約、樸素以及務實。而一九五〇年代最盛行的國際字體風格（International Typographic Style）繼承了包浩斯的衣鉢，遵循簡約、樸實的風格，大量運用網格系統以及無襯線字體，且更加要求設計的功能性，因此非常注重設計內容以及頁面配置的階層結構（Hierarchy）。



國際字體風格，大量使用無襯線字體，遵循網格系統來安排其頁面配置。

媒體歷屆廣告

#### 推薦文章

- 印度的女兒 反思性侵暴力
- 跨界 古典與流行交響
- 刻劃愛情的二十六種面貌

#### 總編輯的話 / 楊淑斐



本期為二二三期，共三十三篇稿件，其中以評論類文章及文化現象居多。本期側欄廣告以交大網路電臺goto&Play為題，帶大家鎖定即將開播的節目內容，令人十分期待。

#### 本期頭題王 / 胡浣莊



懶惰，卻有深如溪壑的慾望，我不在意開心快樂，我只要抵達目標，我是胡浣莊。

#### 本期疾速王 / 羅宛君



逃不過3.14的大臉 躲不過比胸部還大的肥肚 懇求我的眼睛可以流的不是淚 而是油

#### 本期熱門排行



平凡的故事 不平凡的音樂  
趙廣絮 / 影評



斷尾求生 陣前拔柱驗民心  
胡浣莊 / 社會議題



再年輕一次 追尋青春夢想  
姚焯哲 / 影評



馬頤 孤島上的音樂詩人  
唐宜嘉 / 樂評



十字架的開端 贖罪的終點  
呂安文 / 書評

(圖片來源/flickriver)

此信念到了一九六〇年代末慢慢產生質變，設計師們過於嚴謹、呆板，並且視包浩斯現代主義為絕對的教條。因此，造成了另外一批新興設計師們的不滿，開始以擬真、裝飾性的設計反擊，隨著反對聲浪越演越烈，新的設計風格——擬真化主義（Skeuomorphism）也隨之誕生，並且逐漸成為新的主流。



擬真化主義的設計貼近真實生活的產品，並且運用大量陰影、漸層和材質。

(圖片來源/Apple Inc.)

在擬真化主義取代了國際字體風格將近半個世紀後，美國科技公司微軟（Microsoft）接連在二〇〇七年以及二〇一〇年發表一系列以扁平化設計為概念的新產品，甚至連信奉擬真化主義的美國電腦公司蘋果（Apple Inc.）都於二〇一三年發表扁平化設計後的使用者介面，皆被視為是扁平化設計再度回歸主流設計風格的證明。

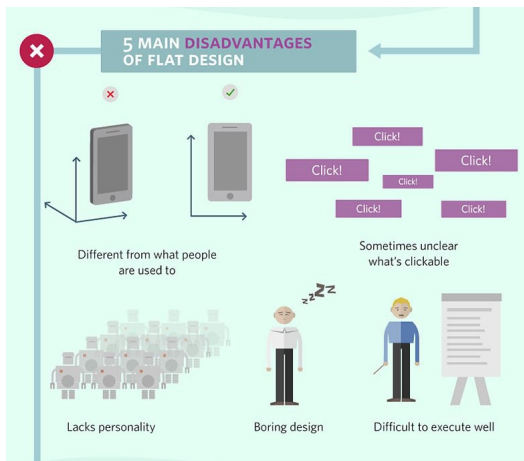
## 風格特色與批評

目前扁平化設計廣泛使用於介面設計上，其最主要的特色即為「平」、「無3D」，透過幾個基本的設計原則，創建出了簡單、乾淨、現代的設計風格。扁平化設計只使用最基本的元素，如圓形、矩形或三角形，以最簡易的組合去建構介面中的符號。由於扁平化設計將許多的視覺元素簡化甚至刪減，為了讓設計顯得更加醒目，除了大量地使用亮色調的色彩之外，也必須配合色彩心理學的使用。儘管扁平化注重每個設計的互動和可閱讀性，因而大量使用非襯線字體，讓使用者將注意力集中在內容上，但有時仍適度地使用特殊字體作為一個設計的美術元素，以防畫面顯得單調。扁平化設計的簡潔除了降低使用者在操作時的難易度之外，也因為刪除了多餘的視覺裝飾，減少了頁面載入時間、讓介面更彈性地在不同裝置中。



扁平化設計以簡易的元素、豐富的色彩和乾淨的排版為設計原則。(圖片來源/Naldz Graphics)

扁平化設計帶來了相當多的優點，卻也引起了擬真化主義者的批評。設計的內容儘管簡單，但要素間的關係卻只能透過顏色、形狀與相對位置去推測，無法從圖像本身直接觀察。由於過度簡化所有元素，使得物件間相似度過高，除了使得設計缺乏個人特色，也造成使用者無法辨認出互動元件，因而產生對於操作的混淆。而在所有圖像的表達都只能使用基本形狀的規則底下，扁平化設計也被認為無法恰當地表達出優雅、幽默等風格，因此時常被認為是無聊、缺乏情感的設計。相較之下，擬真化的設計儘管花費較多設計時間，但和現實生活中的物件更為相像、貼近，因此能夠更直接地幫助使用者理解每個圖像的功能。



指出扁平化設計在設計時的缺點。(圖片來源/webdesignerdepot)

### 趨勢與趨勢之後

放眼望去，各大網站或是各家手機品牌，幾乎都是使用扁平化設計，原因無他，正是為了因應碎片化 (Fragmentation) 的時代下，各式各樣的用戶群。以實用為最高原則，扁平化設計創造出簡單樸實的設計風格，讓使用者可以忽略數位裝置的差距，並且直觀地操作系統。

除此之外，扁平化設計也不斷地在進行改變，漸漸地加入更多元素，包含使用圖片、漸層填色以及使用陰影，某種意義上與擬真化主義融合了，對此，評論家約翰布朗利 (John Brownlee) 甚至提出了後扁平設計 (Post-flat Design) 的看法。



無論扁平化或擬真化設計，都逐漸融合，互相學習。(圖片來源/http://www.flatvsrealism.com)

無論未來的設計趨勢如何變更，正如同產品設計師威爾斯萊利 (Wells Riley) 所建議：「美學只是設計的其中一項工具，真正的目的是解決使用者的問題。」 (Aesthetics are just another tool in design, whose real purpose is solving user problems.)



#### 淺談「侏羅紀」的那些事

【侏羅紀世界】的推出，不僅造成締造高額收益，當中的議題設定與爭議，也引起廣泛討論。

#### 最強黑馬 詞曲兼備



介紹歌手李榮浩的作品與現在流行音樂的差異。

0則回應

排序依據 熱門



新增回應……

Facebook Comments Plugin

▲TOP