



您现在的位置: > 简体版 > 设计视角 > 设计论文 > 综合 > 浅谈图形界面设计中的隐喻

所有文章快捷检索

浅谈图形界面设计中的隐喻

Go [高级检索] 提示: 关键词间使用空格

发布时间: 2009-04-14

» 张雅秋 供稿

[未经书面授权, 严禁转载任何内容!]

Page: 1

--张雅秋 (华东师范大学设计学院)

内容摘要: 界面隐喻是指导用户界面设计和实现的基本思想。隐喻作为普遍的认知和情感表达方式, 在图形界面设计中的应用显得尤为重要。本文从分析界面和隐喻的概念入手, 结合用户心理需求, 分析了界面设计中隐喻产生的基础, 隐喻在界面使用中的优势, 以及对界面设计师的建议和启发。

关键词: 图形界面设计 GUI 隐喻

计算机发展的早期, 人机之间的通信通过机器语言完成, 从早期的穿孔纸带、汇编语言, 到20世纪60年代中期的问答式对话、文本菜单等交互界面, 直到今天的视线追踪、语音识别、感觉反馈等具有多种感知能力的交互装置。用户界面的发展历经了批处理、命令行、图形界面三个阶段, 现在人机界面进入了图形用户界面 (Graphical User Interface, GUI) 的时代。

图形用户界面设计(Graphical User Interface Design)是一种结合计算机科学、美学、心理学、行为学, 及各商业领域需求分析的人机系统工程, 强调人一机一环境三者作为一个系统进行总体设计。图形用户界面的主要特点是桌面隐喻、WIMP技术、直接操作和所见即所得。其中界面隐喻 (Metaphor) 是指用现实世界已经存在的事物为蓝本, 对界面组织和交互方式比拟, 将人们对这些事物的知识 (如与这些事物进行交互的技能) 运用到人机界面中来, 从而减少用户必须的认知和努力。界面隐喻是指导用户界面设计和实现的基本思想。早在1996年发布的OS/2 Warp 4中 (图1), 界面隐喻采用办公的桌面为蓝本, 把图标放在屏幕上, 用户不用键入命令只受用鼠标选择图标就能调出一个菜单, 用户可以选择想要的选项。随后3D图标便成为了主流。虽然那时还只是16色, 一些图标解读还有些问题, 但其中一些隐喻很独特。



(图一)

一、隐喻在图形界面设计产生的基础

1) 技术制约的解放

理想的界面交互模式便是“用户自由”、“利用人的日常技能进行”, 强调无需特别训练或不需要训练。人从日常环境走向计算环境时原本具有的技能便是所谓的“日常技能”。旧式的文本界面 (text interface), 例如DOS系统, 主要以键盘为输入端, 采用文字输入命令 (command) 形式。对于早期的“纯粹”的计算机问题和为数极少的计算机专家而言, 命令语言及程序语言界面是足够的。但是当计算机大量应用于CAD/CAM、字处理、MIS等非数值计算领域之后, 需要进行大量几何的、空间的、非数值的、非符号的信息处理手段, 此时界面的复杂性、抽象性, 对记忆负荷要求等限制了计算机应用的深入和普及。1970年苹果公司率先开发具有直观显示操作特性的图形操作界面系统 (Apple Macintosh), 随之IBM进一步发展和微软公司直接操纵、图形表征的用户界面技术的迅速推广, 使得视窗化的操作界面在今天已深入人心, 用户操作计算机的困难度大大降低。这是计算机操作界面设计的一大飞跃。

2) 用户认知心理

从认知心理学上讲, 在日常生活中,人们往往参照对熟知的、有形体的、具体的事物的感知经验来认知、思维、经历和理解那些无形的、难以定义的抽象概念,并根据不同的熟知概念之间的结构关系,以隐喻性的思维方式完成对目标域抽象概念结构关系的构建和理解。这种隐喻性的思维方式是基于熟知事物与陌生抽象概念之间的联想。界面设计的依据建立在认知理论基础之上。GUI通常的特征是窗口化 (windows)、图标化 (icons)、菜单化 (menu) 和按键化 (push-buttons), 其深层意义是对应人类认知模型的行动控制方式, 解决的是视觉呈现与行为模型的一致关系。例如窗口、菜单形式对应人类认知过程中信息的逻辑组织结构; 按键对应行动中的执行-回应模型; 图标的抽象符号既可表意, 又可以引发想象, 激发使用兴趣等。

3) 信息社会对情感的需求

19世纪末出现的现代主义的“形式追随功能”通过损失产品的内涵来将目光聚焦在了产品形态的物理的功能属性上, 将使用者心理和社会文化相关的内涵意义被忽略了。现代主义通过排斥多元丰富的形式语汇, 运用高度简化和一致性的功能性形式语汇, 使产品变得千篇一律。

自20世纪90年代以后, 人类社会发展到信息时代, 当物质层次的需要已然不是最主要的需求, 人们的主观感受越来越强烈, 人-人互动的减少和人-机互动的增多, 情感的需求更加强烈。设计中开始倾向于重视人的情感因素, 以期找到更准确与明晰的语义来加强使用者与产品之间的沟通, 从而引发使用者对产品的亲切、信任感等积极意义的体验情感; 同时想要借助符号的象征意义展现界面的深层内涵, 以弥补现代主义设计造成的文化内涵缺失的局面。

二、隐喻应用在界面设计中的益处

1) 隐喻传达操作功能



Toast Titanium

界面设计的图形化发展表明图像形式本身可以传达出意义，合理的设计可以方便使用者的认知和操作。设计师可以运用隐喻，通过寻找恰当的符号载体和这一功能特性联系起来，使抽象的功能意义以我们更为熟悉的方式呈现。Mac刻录软件Roxio Toast（图2）是可以算得上图标历史上最杰出的隐喻之一了，烤面包机更能诠释刻录软件“烧录”功能。

2) 情感引导

界面体现的是一种视觉样式，也可能是一种使用方式。有着丰富隐喻的界面本身就不再是中性的，而是有性格、有情感，能让人感受到意象、能感觉到情趣。隐喻所提供的比较，不仅强调了最初情境中的某些外观性质，而且使之充满了后来情景的意味。在隐喻里，通过共同特征的桥梁连接起来“宇宙”间的联系，每一种视觉式样，不管他们是一幅绘画、一座建筑、一种装饰或者一把椅子，都可以被看作是一种陈述，它们都能在不同程度上对人类存在的本质作出说明，展示设计者风格的一个特征。运用这种方式，隐喻成了表现情感的手段。

三、隐喻对图形界面设计的提示

1) 用户理解的多样性考量

与隐喻的理解联系在一起的是理解的多义性。每个人所能领略到的隐喻的境界都是个人的性格、情趣和经验的返照，而每个人的性格、情趣和经验都是彼此不同的；隐喻的基础是文化，文化结构的相似程度决定了理解的难易，某些区域和地方文化如果相似性很少，就不可避免地存在着难以理解的问题。在互联网的快速发展的今天，界面成为大众的交流平台。界面的可读性、认知性不可避免的受到全球多民族文化背景的“审判”。界面设计者尽量针对用户具体特征创造出适合绝大多数人普遍理解的图形符号。

2) 用户期待“可接受的创新”

接受美学提出的“审美经验期待视界”在艺术接受中表现为相互矛盾的两种趋势：定向期待与创新期待。一方面，接受者会自觉地把艺术与生活加以对照，定向地选择熟知的事物；另一方面，接受者的期待与新作品间应当有一个适度的审美距离，作品应是使接受者超出他原有的期待视野。也就是说，如果艺术作品让接受者感觉太“情理之中”，便会索然无味。接受者更期望看到“预料之外”的作品。但是，作品又不能过分超前，不能让读者的期待视野处于绝对陌生状态，这又会使读者感到难以接受。现代人长期的电脑操作容易产生视觉疲劳，需要新颖的界面吸引注意。然而，界面的图形设计认知功能是第一位的，要求快速捕捉认知，避免使用者花太多时间玩味。这就要求界面设计师要把握好隐喻的程度，合理的创新。当界面上布满华丽难理解的图标，就有可能迫使用户的注意力转移到图标而不是他所要处理的任务上。

3) 语境的重要性

狄尔泰说：“整体只有通过理解它的部分才能得到理解，而对部分的理解又只能通过对整体的理解。”隐喻在语言学中强调符号的使用情景——语境（context）。任何物体都不是孤立地出现在人类的生活场景中的，而是存在和其他事物的联系，包括周围物、生活场景、自然环境，以及更广泛的历史文化脉络。文脉的不同导致解读者对相同的符码产生不同的兴趣引起不同联想，从而产生不同的期望值。设计师便需要设身处地地考虑放在什么样的使用环境，并且整体界面采用相似的语境设计。

四、结语

隐喻在图形界面设计中就有着不可忽视的优势，获得良好的用户体验的关键是适当的隐喻。但是，虚拟世界不同于现实世界，界面设计师需要在隐喻和实现中取得平衡，合理的使用隐喻这一传达手段。

参考文献：

- 1 陈浩、高筠、肖金花，《语意的传达》，中国建筑工业出版社
- 2、[美]阿恩海姆：《抽象语言与隐喻》，见《艺术的心理世界》，周宪译，中国人民大学出版社，2001年版，第75页。
- 3f 汪晓春，《产品设计中界面的隐喻》，《装饰》，2005.1
- 4 杨琪，《艺术概论》，高等教育出版社
- 5 Denis Kortunov, 《10 Outstanding Metaphors in Icon Design》，
http://turbomilk.com/blog/cookbook/icon_design/10_outstanding_icon_metaphors/

相关链接

» None.

Page: 1

责任编辑: dolcn

设计在线链接代码



Designonline
http://www.DOLCN.com

正式启用CNNIC官方中文域名
设计在线.CN; 設計在線.CN; 设计在线.中国

© 1997-2008 DesignOnLine

关于我们 | 豁免条例 | 广告赞助 | 网站地图 | 活动支持 | 友好同盟 | 返回首页