

色彩在手机游戏界面中的应用策略研究

蒋鑫

(河南科技大学, 洛阳 471023)

摘要: **目的** 研究色彩在手机游戏界面中的应用策略。**方法** 对手机游戏界面设计的相关文献作了分析和整理,从手机游戏界面设计和色彩的角度,对如何设计出让用户更为喜爱的手机界面进行了深入研究,并从视觉规律的角度对用户关于手机游戏界面的审美需求进行了研究。**结论** 为了促进国内手机游戏行业健康快速的发展,使得我国手机游戏行业的设计水平能够上升到更高的档次,必须将色彩的应用和手机游戏界面的设计进行有机结合,更好地提升用户体验,让手机游戏的界面为更多玩家所喜爱。

关键词: 手机游戏; 界面; 色彩; 设计

中图分类号: J513;TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2014)24-0115-04

Application Strategies of Color in Mobile Games Interface

JIANG Xin

(Henan University of Science and Technology, Luoyang 471023, China)

ABSTRACT: **Objective** To study the application strategy of color in mobile games interface. **Methods** It analyze and sorted the mobile games interface design literature, from the perspective of mobile games interface design and color, conducted a in-depth research to design the mobile interface which can be more loved by users, and researched the aesthetic needs of users for mobile games interface from the angle of the visual regularity. **Conclusion** In order to promote domestic mobile games industry healthy and rapid development, and enable the design level of mobile games industry in China to rise to a higher level, the application of color must be organically combined with the design of the mobile games interface, to better improve the user experience, and make the interface of mobile games more favorite for the majority of the players.

KEY WORDS: mobile games; interface; color; design

手机游戏的界面是承载手机游戏所有内容的一个平台,其中既包括手机游戏的所有操作信息,也包括了设计者想要向玩家呈现的所有内容,是玩家和整个手机游戏系统进行交互的一个平台。由于手机屏幕的大小有限,设计者想要呈现的一切都只能在几寸见方的空间里表现出来,导致手机游戏界面能够提供

给玩家的信息量是非常少的,并且受到玩家视域的限制,如果一味地提供过多的信息,玩家也无法接受。在我国的手游行业,一部分设计师没有意识到这方面的问题,持续地增加手机游戏界面的信息容量,将大量的文字和图画信息堆积到手机游戏界面中,不仅没能提升手机游戏的可玩性,还很容易使玩

收稿日期: 2014-08-02

基金项目: 洛阳市科技攻关项目(1401065A)

作者简介: 蒋鑫(1963—),男,河南永城人,硕士,河南科技大学副教授,主要从事图形创意设计与实践方向的研究。

家感到厌烦,对手机游戏的印象下降。从视觉审美规律的角度来说,这种堆积信息的方式不仅有违视觉审美的规律,而且也不能够起到传播信息的有效作用,反而会对玩家接收有用信息产生一定的干扰。一款手机游戏的界面中,色彩设计是十分重要的硬性因素,良好的色彩设计搭配,能够为玩家提供更加优质的视觉体验,同时也直接影响着手机游戏的整体质量以及玩家对于这款手机游戏的第一印象^[1-2]。

1 手机游戏界面设计的现状

伴随着我国手机游戏行业的不断发展,在一些龙头企业的带动下,手机游戏的研发商也开始重视用户体验的改善,行业内也开始重视关于界面设计的研究。一些存在认识误区的设计人士将界面设计者称为“美工”,将界面的设计工作简单地看作是对于游戏界面和图标的绘制工作,认为这只是游戏设计的附庸。将界面设计者的工作等同于平面设计,对于用户体验的重要性审视严重不足。一部分手机游戏的研发公司将技术人员的地位看得很高,而对于界面设计师却不够重视,没有将界面设计师放在与技术人员等同的位置,比如在进行游戏研发的过程中,更多地选择听取技术人员的意见,而忽视了界面设计师的意见的重要性。这就会导致在游戏设计的过程中,游戏的技术和外观设计难以达成和谐统一。界面设计的不断优化也需要倚仗技术的发展和 innovation,没有技术的保障,再好的想法也难以实现。在智能手机技术没有真正的普及前,大多数人使用的都是简单的黑白或者彩屏的没有操作系统的手机,在这样的手机载体上,手机游戏的发挥空间非常小,此时的手机游戏界面仅仅起到手机游戏的一个框架作用,因为手机游戏本身在那时还是一个十分简单的存在。随着时间的推移,手机科技的不断进步,用户对手机的要求提高的同时,也希望能够体验到更加优秀的手机游戏,因此对于手机游戏的设计提出了更高的要求。在这一阶段,手机游戏的界面不单单只是手机游戏的外壳,它已经成为手机游戏的一部分,成为手机游戏展示的一个重要方面,手机游戏界面的美观、个性化、易懂、便于操作都成为了手机游戏的卖点^[3]。

目前,我国手机游戏由于缺乏一定的设计经验以及对手机游戏界面设计的理解不深刻,在手机游戏的

界面设计方面仍存在着一些问题,主要表现在以下几个方面:(1)过分追求界面的华丽,界面过于繁复时,有喧宾夺主的问题;(2)没有意识到在手机游戏界面设计过程中视觉交互的重要性;(3)抄袭现象十分严重,“换汤不换药”的现象十分普遍;(4)游戏引导方面的工作做得太少;(5)没有做好机型适配方面的工作;(6)在移植PC端游戏的过程中,没有做好用户反馈的工作。

在手机游戏的色彩设计方面也存在着一些干扰问题,其中以色彩过于复杂和色彩搭配失调所引起的干扰最为显著。在手机游戏界面设计的过程中,色彩是一种重要的影响因素,色彩的合理利用可以烘托游戏环境所需要的氛围。比如大面积地使用高亮色调可以烘托出一种平静祥和的氛围,比较适合女生喜爱的养成类游戏;大面积地使用冷色调可以烘托出一种阴森诡异的氛围,比较适合应用于冒险解密类的游戏。在游戏界面的设计中合理地运用色彩,可以起到提升用户体验的效果^[4-5]。

2 手机游戏界面中不同的色彩表现

受到视觉审美规律的影响,人们在欣赏画面的时候,最先映入眼帘的就是画面的色彩搭配,手机游戏界面的色彩风格将决定用户对手机游戏的第一印象。比如色彩比较亮丽,搭配比较具有冲击力的界面设计更容易吸引人的眼球。在手机游戏的界面设计中,视觉艺术是十分重要的一个方面。通过对现在国内手机游戏市场的一些研究分析可以发现,色彩设计对于手机游戏界面的表现效果主要体现为情感的表达、文化的差异、吸引注意力的能力、手机游戏界面的艺术性这4个方面。

2.1 色彩的运用

色彩设计在手机游戏界面中合理的运用,赋予了手机游戏更加强大的生命力和创造力,既保证了游戏信息的有效传达,又提升了手机游戏界面的表现力,大大提高了用户体验。在手机游戏的界面设计的过程中,色彩设计的合理运用,无论是从用户的理性感官还是从用户的感性心理上讲,都有着十分重要的作用。比如非常流行的手机游戏《水果忍者》,见图1,这款游戏的界面设计师在界面设计的过程中融入了大量具有古典气息的色彩元素,使得玩家在进入游戏后



图1 《水果忍者》

Fig.1 "Fruit Ninja"

就能感受到一股强烈的日本古风扑面而来,与此同时,鲜艳的色彩搭配又不失时尚感。众多手机用户对这款游戏爱不释手,无论老幼,都能够尽情地享受这款游戏带给他们的快乐。

2.2 色彩的搭配

在人们进行信息筛选的过程中,色彩是十分重要的影响因素,一味地在手机游戏的界面中增添过多的色彩,不仅不能够增加用户的辨识程度,而且很有可能会引起用户的反感。在对手机游戏界面进行设计的过程中,要对色彩进行合理的运用,失败的色彩搭配往往会影响人们对信息的读取和对手机游戏的整体感受。

目前在我国的手机游戏行业中,就手机游戏界面设计而言,特别是色彩的运用方面,普遍存在的问题有以下几点。

1) 设计师对色彩运用的认识存在误区。有的设计师将丰富的色彩当作是手机游戏界面设计中对于色彩的最好运用,色彩越鲜艳复杂的手机游戏界面就越能吸引更多的玩家。但通过对手机游戏市场的调查可以发现,玩家对于这类色彩过于驳杂的手机游戏往往有着严重的抵制情绪。太过复杂的色彩,使得手机游戏界面没有一个统一的色彩基调,很难形成和谐的搭配,也难以实现对各种游戏信息的有效整合和简化工作。比如在一些手机游戏中,设计者为了增加游戏的丰富性,在游戏中增添了过多的图标、文字、导航等信息,繁多的信息充斥着整个游戏,使得游戏界面显得十分混乱,不仅不能够有效地突出想要传达的重点信息,过于复杂的数据信息反而还会成为玩家的一种负担,使得玩家在进行游戏的过程中获得的乐趣大大减少,降低了用户的游戏体验。

2) 色彩搭配的失调使得玩家产生视觉疲劳。在手机游戏界面设计的过程中,色彩搭配的失调会很容易

使得玩家产生对游戏的厌倦情绪,造成视觉疲劳的主要原因有两个方面。一方面,游戏背景界面的颜色和文字的颜色搭配不当,使得两种颜色形成了较为强烈的反差,两者看起来属于两个不同层次,背景和文字的颜色不能良好地融入一个界面,存在冲突和孤立的感觉,画面显得极不协调。另一方面,背景和文字的颜色过于接近,或者使用了相同的色系,又或者是整体的颜色偏暗,画面整体看上去辨识度非常低,长时间将注意力集中在这样的游戏界面上会让玩家产生严重的视觉疲劳,增加玩家游戏后的视觉负担,对玩家从游戏界面中获取有效的游戏信息造成一定的阻碍,降低玩家的游戏体验,使得玩家失去对游戏的好感^[6]。

3 高色彩信息传达有效性的设计方法

在手机游戏的界面设计中,有效的色彩信息传达能够增添游戏的艺术感染力,有助于手机游戏的设计者进一步表现自己所需表达的内容,也更容易吸引玩家的注意力。在游戏界面设计的过程中更好地运用色彩,就必须重视色彩设计的科学性,这不仅是色彩设计的要求,也是手机游戏设计成功的关键。国内的手机游戏行业,技术性和艺术性的完美结合将是一个里程碑式的进步。这就要求手机游戏的界面设计师不仅仅具有较高的审美文化水平,还应具有良好的科学文化素养,只有这样才能将色彩设计科学地运用到手机游戏的界面设计中。色彩设计在手机游戏界面设计方面创造性的应用可以优化手机游戏的风格,避免手机游戏间的雷同现象,良好的界面色彩搭配可使得玩家在游戏中获得更好的视觉和操作体验,以最快的速度被带到游戏的环境中,对游戏界面的喜爱是玩家对游戏喜爱的一个重要因素。在分析了手机游戏界面中色彩因素的基础上,对于色彩设计方法的改进有以下建议^[7]。

1) 在色彩的运用方面,一般遵循量少而精的原则。色彩过于繁复、花哨就会使游戏界面显得十分混乱,令玩家产生眼花缭乱的感觉,无法获取有效的游戏信息,很容易产生视觉疲劳。

2) 在色彩的搭配方面,重点不在于数量而在于质量。设计师应具有良好的色彩沟通与协调的能力,色彩的搭配要符合人的视觉审美规律,以简洁大方为基本原则,有助于游戏信息的表达。

因此,在色彩的运用和搭配上要注意适度,重在精而不在多,对使用的色彩数量进行限制,以促进手机游戏界面的和谐,使得界面色彩对比鲜明,重点突出。如手机游戏《天天酷跑》,见图2,就遵循了这样的原则,色彩并不多,但搭配起来十分和谐。

在进行手机游戏界面设计的过程中,要以玩家的心理为导向。在颜色的选择和使用上根据游戏的内容,设计师在选用色彩时需要考虑到很多影响因素,最大程度地发挥色彩所能够传达的信息,为玩家营造一个与游戏内容十分契合的氛围,增强游戏的代入感。在设计少女系列的手游游戏时就应多运用一些暖色调的颜色,营造一种温馨的氛围;在设计以男性为主要受众的冒险类游戏时,就应当使用一些以冷色调为主的颜色,使得游戏显得更加刺激。如少女系列的手游游戏《手机天使》,见图3,就重点使用了粉色,深受女性玩家的喜爱。



图2 《天天酷跑》

Fig.2 Parkour Everyday



图3 《手机天使》

Fig.3 Phone Angel

4 结语

我国的手机游戏行业起步较晚,处在发展阶段,在某些方面还不是十分成熟,这阶段的重点不应放在如何占领更多的市场上,而应花费更多的精力来保证手机游戏的质量。在手机游戏的界面设计方面,国内的手游行业可以说是良莠不齐的,因此,对于手机游戏界面设计的研究和发展是非常必要的,只有不断提升这方面的能力,才能促进我国手机游戏行业健康快速的发展^[8-9]。

参考文献:

- [1] 李鸿明.基于手机游戏的人机界面交互设计及应用研究[D].广州:华南理工大学,2012.

- LI Hong-ming.Man-machine Interface Interaction Design and Application Research Based on the Mobile Phone Games[D].Guangzhou:South China University of Technology,2012.
- [2] 刘心雄,郑家元.触屏手机界面设计[J].包装工程,2009,30(2):130—132.
- LIU Xin-xiong,ZHENG Jia-yuan.Touch Screen Mobile Phone Interface Design[J].Packaging Engineering,2009,30(2):130—132.
- [3] 蔡飞龙.游戏界面设计的人性化[D].南京:南京艺术学院,2005.
- CAI Fei-long.Humanization of Game Interface Design[D].Nanjing:Nanjing College of Art,2005.
- [4] 常方圆.手机多媒体交互视听系统设计研究与应用[D].无锡:江南大学,2008.
- CHANG Fang-yuan.Research and Application of Mobile Multimedia Interactive Audio-visual System Design[D].Wuxi:Jiangnan University,2008.
- [5] 吴晓.手机游戏的界面交互设计研究[D].上海:上海交通大学,2010.
- WU Xiao.Interface Interaction Design Research of Mobile Game[D].Shanghai:Shanghai Jiaotong University,2010.
- [6] 周红云.国产电视动画片成人周边产品的设计研究[D].广州:华南理工大学,2010.
- ZHOU Hong-yun.Study on the Design of Domestic TV Animation Adult Peripheral Products[D].Guangzhou:South China University of Technology,2010.
- [7] 陈满儒,张大伟.基于人机界面发展模式的研究及其应用分析[J].包装工程,2007,28(4):113—115.
- CHEN Man-ru,ZHANG Da-wei.Research and Application of Man-machine Interface Development Pattern[J].Packaging Engineering,2007,28(4):113—115.
- [8] 周岩,周洪玉,王慧英.切削过程的虚拟现实系统[J].电脑学习,2001(5):102.
- ZHOU Yan,ZHOU Hong-yu,WANG Hui-ying.The Virtual Reality System of Cutting Process[J].Computer Learning,2001(5):102.
- [9] 孙守迁,黄琦,潘云鹤.计算机辅助概念设计研究进展[J].计算机辅助设计与图形学学报,2003(6):78.
- SUN Shou-qian,HUANG Qi,PAN Yun-he.Research Progress of Computer Aided Conceptual Design[J].Journal of Computer Aided Design and Graphics,2003(6):78.