

数字媒体技术与美学结合下游戏界面工程研究

Research on Game Interface Engineering Under the Combination of Digital Media Technology and Aesthetics

刘聪

Cong Liu

哈尔滨广厦学院, 中国·黑龙江 哈尔滨 150025

Harbin Guangsha College, Harbin, Heilongjiang, 150025, China

【摘要】论文首先分析了美学与数字媒体技术的有效结合以及其对游戏界面工程定位的影响,其次进行了数字媒体技术与美学结合下游戏界面工程的设计研究,包括从色彩视角开展的游戏界面设计研究,从构图视角开展的游戏界面工程设计研究,从操作视角开展的游戏界面工程设计研究三个方面,旨在提升游戏界面工程的建设质量。

【Abstract】The paper first analyzes the effective combination of aesthetics and digital media technology and its influence on the positioning of game interface engineering. Secondly, the design of game interface engineering is combined with digital media technology and aesthetics, including the game interface from color perspective. Design research, game interface engineering design research from the perspective of composition, and game interface engineering design research from the perspective of operation, aiming to improve the quality of game interface engineering construction.

【关键词】数字媒体技术;美学;游戏界面工程

【Keywords】digital media technology; aesthetics; game interface engineering

【DOI】<https://doi.org/10.26549/gcjsygl.v2i8.1070>

1 引言

在数字媒体时代中,游戏已经发展为新时代人类身心放松的主要方式。在这一前提下,作为游戏界面工程的设计者,如何在游戏的设计过程中通过运用数字媒体技术使得界面设计更具美学观赏性,借以满足不同人们对于游戏的需求,就成为当前时代下游戏设计者首要面临的问题。基于此,围绕数字媒体技术与美学结合下游戏界面工程研究这一内容进行更具深入性的探讨,对于游戏界面工程设计水平的提升具有关键性的现实参考价值。

2 美学与数字媒体技术的有效结合及其对游戏界面工程定位的影响

2.1 美学与数字媒体技术的有效结合

在产品类型逐渐增加的现今时代中,各个企业为了更好

地提升自身在市场中的竞争实力,分别在产品的形式上做出了十分明显的改变,使得产品的形式发展为产品功能体现的附加品。此时,传统生产设计期间过于关注产品外在的产品逐渐被市场的发展所淘汰,而其功能就成为市场中长久发展的标志^[1]。在这一基础上,美学的审美也随之产生。具体而言,美学是一种比较广义的概念,其包含多种划分内容,本次研究的主要是广义美学中的功能性美学在游戏界面工程设计中的应用。在实际的应用过程中,设计者有效地把它与数字媒体技术之间进行了结合。之所以将两者进行相应的结合使用,主要是受到数字媒体技术应用之下的数字媒体艺术表现形式多样化的影响,由该项技术所支持的电子游戏艺术已经在现代社会中受到了极大的重视和关注。由此可见,将两项内容进行结合与吸收,必然会对游戏界面工程的设计水平提升产生极大的促进作用。

2.2 美学与数字媒体技术的有效结合对游戏界面工程定位的影响

在游戏界面工程的设计工作中,美学与数字媒体技术相结合的应用,对于整体游戏界面设计的定位产生了极大的影响,具体的影响主要体现在以下几个方面:其一,游戏界面工程设计作为新时代中数字媒体工业设计内容,虽然与以往的界面工程设计工作本质类似,但是在长期的研究发展下出现了明显的不同^[9]。与界面工程设计相比,游戏的界面工程设计工作开展,并不是以单一的作品形式呈现的,其被包含于电子游戏这一整体中,进行职责细化时,就是为整体游戏的过程而进行服务,所以需要按照专属的设计原则开展相应的设计工作。

另一方面,在“互联网+”时代中,数字媒体技术的应用,使得电子游戏这一艺术形式得到了更加广阔的发展空间。但是,在诸多专业人士的对比研究分析之下发现,大部分人对于游戏的认知均停留于比较落后的感性的认知视角之上,尤其是在进行画面设计时,应用层面的技法及教程几乎是全部的设计参考资料。在这一基础上,站在数字媒体技术与美学结合的视角上重新定义游戏界面工程设计工作,能够从中获得很多的启发,最终为中国整个游戏界面工程设计行业水平的阶段性提升奠定基础。

3 数字媒体技术与美学结合下游戏界面工程的设计研究

3.1 从色彩视角开展的游戏界面设计研究

3.1.1 “朴素设计”界面

在进行朴素界面的设计时,主要凸显的是数字媒体技术与美学结合下的两层含义。其一是指进行游戏界面的配色处理时,选用比较清新、柔和的配色,使得用色更具简洁、朴素和雅致的效果。由于游戏界面的内在属性能够对界面色彩应用产生决定性作用,所以在进行游戏界面的色彩选用时不宜过多^[9]。在应用数字媒体技术进行界面设计时,个人主义是不被允许满足的,而美学则要求不能够将个性张扬的色彩全部应用于界面设计中,两者的结合能够有效提升游戏界面工程的色彩设计效果。其二主要是指游戏界面整体色调的一致性设计。具体而言,应用数字媒体技术进行游戏界面工程的设计时,需要追求画面的质感,使得界面具有如电影般的影调。同时,游戏界面工程的美学设计中也强调对于画面色彩布置的质感追求,两者的结合能够充分提升游戏界面内容呈现的协调性,由此可见,在数字媒体技术与美学结合下,朴素设计是游戏界面工程的首要设计原则。

3.1.2 游戏设计界面

以“地狱边境”这款游戏软件为例,这是2010年playde公司研发的一类动作解谜类型的游戏,主要特点在于具有黑白水墨画的界面风格,一经推行获奖无数。在具体的游戏界面设计过程中,“黑白配”的颜色搭配虽然简单,但是在视觉之上带给了人一种压抑、恐怖之感。与此同时,数字媒体技术的应用,有效控制了游戏界面的风格,实现了信息的艺术化处理,类似于呈现老式怀旧电影,诠释美学风格的同时,传递给人一种怀旧之感。

3.2 从构图视角开展的游戏界面工程设计研究

3.2.1 “整齐设计”界面

如果将前文中研究的色彩视作游戏界面工程设计的血液,那么界面筋骨就是构图。在数字媒体技术与美学结合下,游戏界面工程设计可以从两个方面进行“整齐设计”界面的阐述。其一是指单幅画面构图的规则性,要求不同的因素必须在界面中形成一定的规律性与统一性,包括选择按钮与装饰图案的统一性、字体与风格的统一性等。与此同时,功能性美学中强调的设计理性,也要求凸显于界面的构图之上,使得数字媒体技术应用期间,能够最大程度使得界面的美学观赏性得到提升。其二,主要是指界面设计的一致性,要求不同的界面与界面之间必须保持相应的呼应效果,即在数字媒体技术的支持下使得前一界面与后一界面之间能够呈现出美学审美的延续性。

3.2.2 游戏设计界面

以“FIFA 足球经理 12”为例,它是由EA企业研发而出的一款仿真足球赛事的足球俱乐部经营管理类型游戏。在游戏期间,玩家需要随时面对经过数字媒体技术处理之后得出的大量球员数据及具体比赛数据,而该部分数据在数字媒体技术的支持下,要求玩家必须进行即时性地信息处理。此时,为了使得游戏的具体操作不会过于复杂,采用的是美学中的功能性美学进行了游戏界面设计极简处理,玩家可以充分按照个人的游戏需求在界面上添加一些数据表格,借以简化游戏操控步骤,使得层层界面之间能够呈现出构图统一的游戏界面视觉效果。

3.3 从操作视角开展的游戏界面工程设计研究

3.3.1 “亲切设计”界面

在数字媒体技术与美学结合下,进行游戏界面工程的设计时,应该将“亲切设计”界面充分体现在游戏界面设计画面中,具体而言,可以从以下几个方面进行含义的解读:其一是

游戏玩家在使用各项界面功能期间的舒适度,包括对于选择按钮位置的设计、前后界面之间转换操控区域相同等。其二主要是指游戏界面工程设计的简化处理。通过运用数字媒体技术,使得玩家对常用的功能进行细化设计,而相对应用频率比较低的功能则需要做简化设计,提升技术应用效果的同时,也满足美学观赏性。其三,主要表示的是游戏软件终端的操控舒适程度,促使玩家眼中呈现游戏界面能够经过不同的操控方法进行画面控制,比较常用的包括鼠标控制、键盘控制或是手柄控制,随着时代的发展,触屏操作控制也正在逐渐发展,相信在进一步的数字媒体技术研发后,触屏控制将会成为游戏界面工程设计的主流,同时也更加符合美学的审美标准。

3.3.2 游戏设计界面

以“Cut the Buttons”这款游戏为例,其是在2012年由国外的OPEN NAME公司在苹果平台系统上推广的休闲益智类性游戏。该游戏要求玩家在游戏界面上通过控制剪刀的开合将扣子减掉。此款游戏的界面数量不多,游戏的功能部分进行分区设计,使得使用者能够一览无余,同时符合人体工程学,将比较重要的开始键进行了最大化设置。通过运用数字媒体技术使得界面的操作面积进行最大化处理,而该种简化后的设计,也更加符合于简约美学审美设计的核心。

4 结语

综上所述,近几年来,美学元素在各个领域中均得到了十分广泛的应用,尤其是在游戏设计领域中,美学的应用理论体系已经逐渐趋于成熟状态。在这一基础上,作为游戏界面工程的设计人员,想要充分将数字媒体技术与美学结合应用于游戏界面的设计工作中,就必须在成熟的美学体系之下设计出与传统美学审美观点相符合的游戏界面作品,提升作品本身的实用性,才能在数字媒体时代中长期应用下去,继而实现可持续发展。另一方面,通过数字媒体技术与美学在游戏界面工程中的有效结合,不仅能够加深玩家的第一印象,还能够使得玩家在游戏期间能够产生最具放松性的心情,促使游戏研发的初衷得以实现。

参考文献

- [1]梁海敏.基于新数字媒体技术下游戏的发展与创新研究[J].数码世界,2016,15(12):78.
- [2]张琳琳.关于数字媒体艺术对传统艺术的美学突破探析[J].青春岁月,2016,21(5):131-132.
- [3]张贺婷.“互联网+”背景下电子游戏的唐代美学演绎[J].佳木斯职业学院学报,2016,19(4):148-149.