

简约化设计下的美术风格——以瓦洛兰特为例

侯树杰

(河北工业大学, 天津 300132)

【摘要】本文旨在探讨《瓦洛兰特》世界中简约化美术风格的设计特点和应用。通过对《瓦洛兰特》游戏美术风格的分析,揭示简约化设计在游戏美术中的重要性和影响。本文结合具体案例和理论论证,旨在为游戏美术领域的设计实践提供借鉴和启示。

【关键词】简约化设计; 美术设计; 游戏设计

引言

人们在日趋繁忙的生活中,渴望得到一种能彻底放松、以简洁和纯净来调节转换精神的空间。简约设计以简洁明快的表现形式来满足人们对现代社会那种感性的、本能的和理性的需求。《瓦洛兰特》作为游戏中的虚拟世界,呈现出丰富多样的文化和风貌。其中,简约化美术风格在游戏美术的视觉效果方面起到了重要作用。本文将从简约美学的角度出发,深入探讨《瓦洛兰特》世界下的美术风格,探析其设计理念、应用效果以及对游戏体验的影响。

一、简约之美:简约化设计的定义和特点

简约化设计是一种强调简洁、纯粹、功能性和形式美感的艺术风格。它摒弃繁复的装饰和多余的元素,以简洁的线条、纯粹的色彩和精炼的构图,追求形式与功能的完美统一,表达一种宁静、理性、克制的美感。这样的设计强调简洁和纯粹,追求功能性并体现理性美,通过简洁的线条、单一的颜色和材质展现宁静感,营造清晰明快、冷静克制的美感体验。是以简洁凝练的手法来疏导现代生活,在有限空间、有限资源的限制下,以高品质的内涵、恰如其分的表现形式,获得最大的发展空间。

二、《瓦洛兰特》世界中的简约化美学呈现

《瓦洛兰特》以高饱和颜色、强烈对比和海报化气质为特点,成功引领了一股风潮。主视觉的平面设计在强调干净利落的同时,传达出极具竞技感的特质。《瓦洛兰特》的成功印证了简约化设计在游戏中的作品。《瓦洛兰特》世界中的简约化美学呈现,主要体现在以下几个方面:

(一) 海报设计

在《瓦洛兰特》中,平面设计和排版在主视觉中担当着关键角色。与传统游戏美术风格不同,该游戏的主视觉设计强调弱背景、重字体设计和海报

化气质,让平面设计变得根本和重要。主视觉一般只具有简单的剪影背景,突出了字体设计,具有极强的海报化气质。

相比于其他游戏美术海报的设计,其他游戏例如《英雄联盟》的设计海报,里面的英雄联盟的角色设计非常丰富多彩,每个角色都有独特的外貌和技能特点。在英雄联盟的海报中,往往会展现出庞大的信息量,这样的海报往往蕴涵着大量的信息,如宏大的场景、复杂的人物动作、精致的铠甲、绚丽的特效等。每一处都是精雕细琢,可以说,画面的每一个角落都值得细细观看。这样的设计正是市面上大部分的海报设计方法,他们注重的是整体画面的精致和效果。

而《瓦洛兰特》的设计外轮廓使用的是风格化图形:采用了风格化图形表达画面信息,避免混合笔触和墙边缘光,呈现出规整的视觉效果。绘画的技巧使用硬笔刷和套索:使用硬笔刷然后结合套索绘制进行创作,保持锋利的边缘,几乎没有线条,突出画面细节。配色方面使用的是高饱和颜色:严格控制使用高饱和颜色,营造浓烈的色彩对比,突出整体画面的个性和气质。色彩之间采用强烈的对比感:色彩使用展现双方对立感的撞色设计,使得画面充满张力和冲击力,在宣传画中特别突出。

《瓦洛兰特》海报的设计风格非常适合作为平面设计素材,适用于具有大量运营宣传需求的项目,突出整体的宣传属性。

在对比两方设计之中,可以发现《英雄联盟》的海报设计则更注重角色的丰富性和多样性,通过细致描绘和鲜艳色彩展现出角色的个性特征和技能,强调团队合作与战斗氛围。而《瓦洛兰特》的海报设计通常更注重简约、干净利落的风格,强调英雄的独特气质和神秘感,展现出力量与竞技的视觉冲击。而且更倾向于采用符号化、抽象化的艺术表现,突出角色的主题和情感,同时注重视觉传达

效果。在这类设计中,设计师运用了简约化设计,同时简约设计也不是简单设计,并不是摒弃掉所有细节,而是有取舍的设计,《瓦洛兰特》使用风格化图形的方式将背景简约化,角色的话虽然也是使用大色块的风格化图形,但是运用撞色的处理,让整体的风格统一,从而展现出独特的艺术风格和游戏特色。

(二) 角色设计

《瓦洛兰特》的角色设计在整体上注重表现强烈的动感氛围。首先,角色设计以干净利落、规整清晰为特点,角色造型和服装设计简洁明了,突出主题并展现出强烈的个性和特色。角色们身上的细节设计和动作表现都传达着背后的故事情节,增强了角色的故事性和魅力。

其次,在角色设计方面,《英雄联盟》的角色设定中,这里的英雄有着不同的姿态,自信、狂妄、优雅、悲观等,拥有不同的气质。这样复杂的角色设定组建成庞大的英雄联盟世界。但是这样的游戏虽然拥有庞大的世界观,但是并不利于玩家去迅速上手,反而加深了玩家的负担。

而《瓦洛兰特》角色设计具有高调情绪和自信气质,每个角色都展现出自我表达和自信的姿态,给人一种张扬、自信和竞技感的印象。角色的姿态和表情设计往往比较夸张和生动,突出角色的个性化特征。角色的技能也与角色的设计外观相符合,使用技能时往往使用相比夸张的动作。并且,角色的颜色运用也非常突出,在色彩搭配上常用高饱和度的颜色和对比强烈的撞色设计,使角色在游戏画面中更加突出和引人注目。这种强调色彩的设计风格也符合角色的竞技性和张扬性,呈现出一种饱满、活力十足的视觉效果。这样的简约化设计更有利于玩家去记忆使用的角色,并且强化玩家对角色的记忆。

(三) 地图设计

《瓦洛兰特》地图的简约化设计遵循着一系列原则,其中包括弱化地图中的阴影使死角减少、地图材质区分被弱化、视觉焦点集中在战斗上等。这些设计决策旨在减轻玩家的信息识别负担,确保玩家在战斗中没有视觉盲区,进而提升游戏体验。相比之下,一些3A游戏地图追求真实光影和细节,比如《战地》系列虽有出色的画面表现,真实的地图。但在多人在线竞技游戏中可能引发问题,如藏匿点的使用困难之类的原因则是不利于玩家的游戏体验。简约化的设计风格更有利于在线多人射击游戏的玩法,避免增加玩家的压力,为玩家提供更好的游戏体验。

还有小地图中的美术风格使用线条和结构体

现、场景中创造的统一标准箱子墙和线条设计、地图中人物头部高度附近的横线布局等,这些细节设计并非偶然,而是为了引导玩家的目光和行动。地图美术通过简约化设计摒弃掉玩家不需要的繁琐细节,保留需要的部分。所以说简约化并不是简单化,相反,它是一种更深广的丰富,寓丰富于简单之中。这样的美术风格为玩家提供了更加流畅且令人愉悦的游戏体验。

(四) 武器设计

在《瓦洛兰特》游戏中,武器设计体现了简洁的造型、色彩搭配和功能性设计等美学原则。首先,武器的造型注重简洁干净,削减了多余的装饰和细节,使得武器更加突出其功能和实用性。以突击步枪和霰弹枪为例,突击步枪的造型简洁干练,突显其精准性和射速;而霰弹枪的造型更为粗犷,展现了其威力和破坏力。这种简约化的设计风格使得《瓦洛兰特》游戏中的武器既具备视觉吸引力,又符合各自的作战定位和武器特质,为玩家提供了更加丰富和有趣的游戏体验。

在武器皮肤方面,也采用了简约化的设计。在游戏设计中,武器皮肤的设计是十分重要的一部分。武器皮肤设计在FPS游戏中是极其重要的一部分。例如曾经火爆中国的《穿越火线》中的火麒麟的皮肤。火麒麟的外观酷似一只燃烧着熊熊火焰的神兽麒麟。它的身体被燃烧的火焰所包裹,散发出浓烈的火焰光芒,给人一种强烈的视觉冲击力。这样的设计虽然可以吸引玩家的喜爱,但一定程度上也会分散玩家的注意力,影响玩家的对局的专注程度。

而《瓦洛兰特》游戏中的皮肤,也运用了简约化设计的方法。以游戏中的紫阙金琅系列皮肤为例。每款皮肤都采用了精湛的设计技巧,呈现出华丽细致的服饰和配饰,给人一种高贵典雅的感觉。但实际上就表现效果上来看,还是很难与上文中的火麒麟皮肤相比。所以,回到《瓦洛兰特》的游戏理念。让玩家专注游戏中的对战,不让不必要的因素而妨碍玩家的游戏体验。《瓦洛兰特》对武器皮肤的简约化设计体现在简化武器的特效,让其减少对玩家的影响。还有上文中没有提到的一点,武器的专属音效。为了减少对玩家的干扰,游戏采用了只有使用者才可以听到特殊音效,而其他人听到的只是普通音效。但这些只是简约化设计中的舍,对于设计中的取。《瓦洛兰特》采用了更大胆的一点,当对局中,有人击杀了最后一名目标时,会有一段及其夸张的演出。或是一条火龙吞噬对方,或是一团黑洞吞噬敌人,亦或是敌人变成光柱一冲飞天。这样夸张的演出正是印证了简约化设计,简约

但不简单，简约化不是整体看起来朴素，而有意地去收放表达效果的力度。虽然皮肤特效的演出相比于其他游戏不够华丽，但是在综合表现来看，《瓦洛兰特》的武器皮肤比起其他游戏的武器皮肤也是毫不逊色。

（五）UI设计

《瓦洛兰特》的UI设计以简洁为主，突出界面信息和功能，清晰的视觉引导通过颜色、字体和图标区分信息，功能性设计包括简洁的菜单和按钮以便玩家操作，以及清晰的提示帮助玩家理解游戏规则。其清晰简洁的UI元素可以使用户可以快速找到需要的信息，提高了操作的便捷性和流畅性。同时，《瓦洛兰特》的UI色调统一，为用户带来一种和谐平衡的视觉体验，增强了游戏的整体品质。信息传递也得到有效的提升，重要信息通过简约化的方式清晰传达给玩家，帮助他们快速做出决策和反应，提升了玩家游玩时的视觉体验。

（六）提示信息设计

游戏中的购买界面设计中使用剪影轮廓代替写实枪械模型，剪影轮廓可以从外形中迅速了解所选枪械的信息。在上文所提到的武器设计中，武器的设计采用了根据武器的类型而设计外观。这样的设计在购买界面中得以体现，在剪影轮廓中，玩家并不会因此寻找不到需要的枪械，而是会很轻易地找到所需要的枪械。玩家能更快地辨识和选择相应物品或信息，降低接收信息的认知负担。这种简约化设计不仅有助于提高游戏界面的易用性，也符合干净和利落的设计原则。

在死亡界面上显示造成伤害、死因等信息。死亡界面会显示玩家所造成的伤害信息，包括对玩家造成的伤害，造成伤害的部位，还有就是使用技能的时间记录功能。这些信息并不会阻挡玩家的事业，它只是在玩家屏幕右边的一部分。它的显示信息并不会采用复杂的图像来表达，只用简单的数字和剪影人形和单色技能图标来表示。这样的简单化设计既可以将玩家所需的信息反馈给玩家，并且不会太过冗杂。这样的信息帮助玩家了解局势和自身表现，这种信息的清晰呈现是游戏体验中重要的一环，可以影响玩家对游戏的理解和策略调整。

在游戏内的技能特效也遵循了简单化设计的原则。在其他的射击游戏例如全球大火的CSGO的烟雾弹效果，永远是白色的椭圆形，而且是不规则的图形。而《瓦洛兰特》的烟雾就显得规整了许多，《瓦洛兰特》的烟雾弹有两种，一种是圆球形状，另一种是长方形。而且，不同角色的烟雾弹的颜色也不相同。这样的设计可以是玩家清晰地分辨烟雾弹的类型和释放烟雾的角色。这样的简约化设计节

省了玩家分辨信息的时间，更利于玩家收集信息，提升了玩家游玩的体验。

三、简约化美学在游戏美术中的应用与优势

在游戏美术设计中，简约化美学正扮演着越来越重要的角色。它不仅能提升视觉体验，还能有效地凸显游戏主题，增强美感，为玩家带来更深刻的游戏体验。简洁的设计能够使游戏画面更加清晰明快，易于理解，同时避免过多的装饰和细节干扰玩家的注意力，让玩家更专注于游戏本身。例如，《纪念碑谷》和《风之旅人》通过简洁的设计创造出独特的视觉风格，让玩家沉浸其中。

简洁的设计还能有效地传达游戏核心概念，强化游戏氛围，并突出游戏特色。并且能展现纯粹的美感，营造和谐的视觉效果，并提升玩家的审美体验。例如，《纪念碑谷》的几何图形和色彩搭配展现了纯粹的几何美感；《风之旅人》的简洁画面则展现了纯粹的艺术美感。简约化美学在游戏美术设计中扮演着重要角色，不仅提升了视觉体验，更深化了游戏主题，增强了美感，为玩家创造了更为丰富和有趣的游戏体验。

四、结语

简约化美学作为一种追求简洁、纯粹、功能性和形式美感的艺术风格，在游戏美术设计中展现出强大的生命力。它不仅能够提升视觉效果，还能有效地凸显游戏主题，增强美感，为玩家带来更深刻的游戏体验。从角色设计、场景设计、UI设计、武器设计等多个方面论，简约化美学都为游戏美术设计带来了新的思路 and 方向。它强调功能性、清晰性、易理解性，为玩家创造了一个更加直观、高效、沉浸式的游戏世界。

未来，简约化美学将会在游戏美术设计中发挥越来越重要的作用，为玩家带来更加优秀的游戏体验。相信随着游戏技术的不断发展，简约化美学将会与游戏设计理念更加紧密地结合，为玩家呈现更加精彩的游戏世界。

参考文献：

- [1]徐刚.浅谈简约主义与简约设计[J].艺术与设计(理论), 2007, (04): 22-24.
- [2]徐艳艳.浅析现代平面设计中色彩的简约化趋势[J].时代教育, 2015 (20): 104.
- [3]徐红.平面设计中的简约主义[J].大舞台, 2011, (10): 114-115.

作者简介：

侯树杰(2002.12-), 男, 汉族, 山西孝义人, 本科, 主要研究方向: 艺术与科技。