



完整创作指南

视觉效果

英雄联盟

@Katana个人汉化

由英雄联盟VFX学科准则所编制

I	概述(OVERVIEW) 我们的理念和目标是创造引人注目的视觉效果
II	游戏性(GAMEPLAY) 焦点区域，代表着游戏玩法的空间和其重要性
III	值(VALUE) 确定和使用 <u>值范围</u>
IV	颜色(COLOR) 色彩关系，色调用法，饱和度等级和调色板示例
V	形状(SHAPES) 形状语言，形状轮廓和运动错觉
VI	时间分配(TIMING) 传递游戏玩法，准确设置运动动画，并减少视觉干扰

第一部分

概述

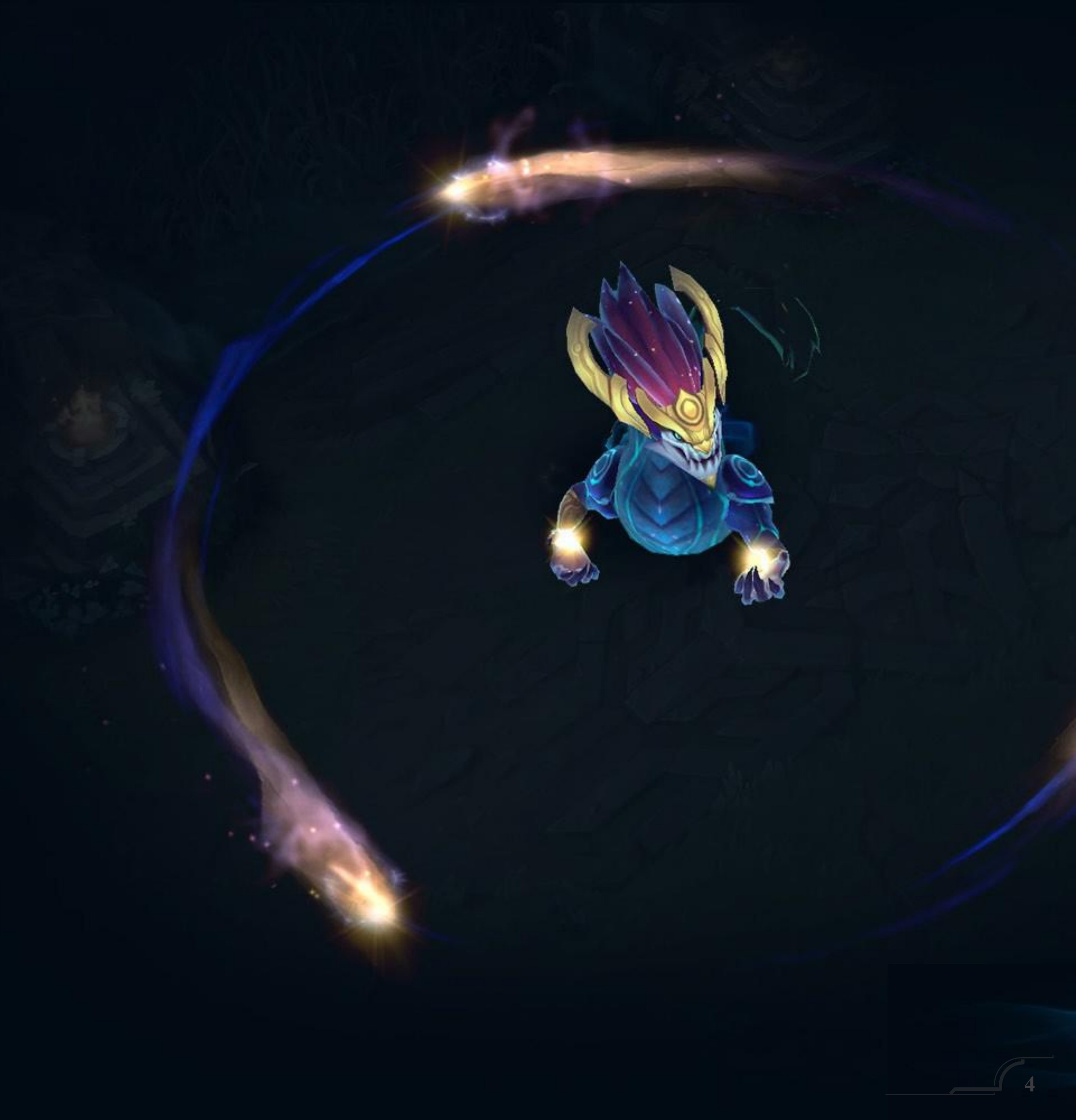


我们的设计哲学

无论是魔法，火焰，烟雾，爆炸，还是临时的闪光，联盟视觉效果行为准则的任务是让所有这些元素都变的生机盎然。他们懂得游戏设计，并将其转化为艺术品，从而去构想符文之地的神奇世界。多年来，我们已经开发出了一种统一的视觉风格，旨在实现一组核心目标。

VFX 目标:

- 为游戏玩法提供视觉清晰度
- 减少视觉上的混乱
- 提供促进冠军主题的视觉效果
- 创造令人惊讶和喜悦的效果



第二部分

游戏玩法



通过创建焦点区域来定义游戏玩法

VFX与游戏玩法和视觉设计紧密相连。我们的VFX艺术家必须对《英雄联盟》有着深刻的理解，才能清楚地将游戏玩法转换为具有吸引力和可读性的视觉体验。为了做到这一点，我们为我们创建的每一种体验都定义了一系列的主要和次要的元素。这被视为我们的指路明灯，通过强调效果的焦点，得以确保每一个视觉风格都能提高游戏玩法的清晰度，并减少在出现时可能会令玩家感到困惑的总体上的视觉干扰。

主要元素规则

- 它是一个效果的焦点
- 它作为法术的主要用途
- 效果可以清晰而准确地传达游戏内容

次要元素规则

- 元素提高冠军系列或对应主题吸引力
- 通过推动值(Push Value)和饱和度来支持主要元素
- 元素运用多种色调和宽广的饱和度范围来增强效果的整体视觉吸引力



源计划：山 蕾欧娜

蕾欧娜的W（日蚀）形成了一个环绕着她爆炸的护盾。主要元素应该是日食日蚀的边界；为了避免爆炸，玩家必须能够很轻松地识别出效果的半径范围。

次要效果是圈内微弱的电能。它们被用于增强源计划系列皮肤线条的主题。

焦点区域

关于如何定义主要元素和次要元素的一个指南

主要元素

- 高值范围
- 轮廓清晰
- 坚固的形状
- 强烈的值对比或饱和度对比
- 高不透明度
- 剧烈的运动

次要元素

- 较低的值范围
- 轮廓模糊
- 简单的形状
- 小尺寸
- 低不透明度
- 不易察觉的运动

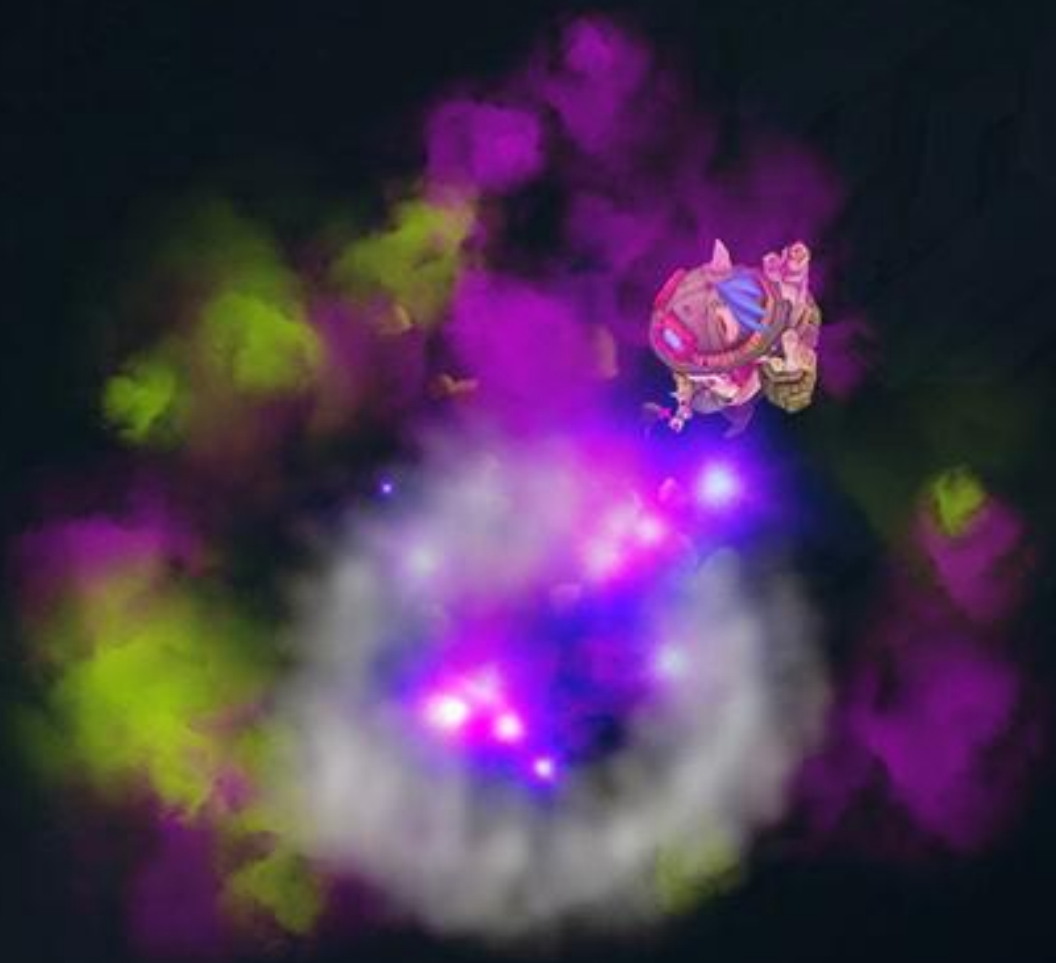


影响范围(AOE)的准确表现

对于一场比赛的体验来说，清晰度是至关重要的。提供游戏玩法的准确表现可以使玩家和观众清楚地理解和预测游戏玩法。

✗ 不准确的表现

提莫的蘑菇爆炸半径大约是600单位。然而，蘑菇的爆炸却只覆盖了它半径的一半，而且还缺少一个区域指示器。



✓ 准确的表现

欧米茄小队的提莫用了一个不明显的圆环来显示AOE，爆炸的影响范围被准确地表现出了。

命中效果的准确表现

对于一场比赛的体验来说，清晰度是至关重要的。提供游戏玩法的准确表现可以使玩家和观众清楚地理解和预测游戏玩法。



✗ 不准确的表现

娑娜的旧版终极技能，其覆盖范围比实际可命中范围更广。当娑娜的终极技能没有命中目标，但视觉效果却又与目标相联系时，玩家往往会感到非常困惑。



✓ 准确的表现

DJ 娑娜的终极技能清楚的显示了矩形AoE。该效果在地面上显示，这样摄像机角度就不会影响它的位置。

重要等级

一个效果的视觉表现应该向玩家和观众传达出它的重要等级。例如，如果一个冠军系列皮肤的基础攻击效果和她的终极技能效果具有着相同的视觉重要等级，那么它就会让玩家或观众感到困惑。这也使得最终的结果不那么令人满意。

为了确定这些重要等级，我们将VFX的特定方面映射到法术的能量峰值。这样可以确保界面与所有视觉效果的功能所匹配。在确定效果的重要等级时，我们评估3个核心要素：

◆ 可读性

玩家和观众可以立刻理解其效果的用途

◆ 强调点

视觉效果引导玩家专注于重要技能，同时减少团战中的视觉干扰

◆ 重要程度

每一种视觉效果都应与游戏玩法的重要等级所匹配



拉克丝基础攻击VS终极技能

由于拉克丝的终极技能比她的基础攻击重要等级大得多，因此它在视觉上应该会更为花里胡哨。

重要程度

重要等级可以由大小、形状、时间分配、值、饱和度和不透明度来控制。
每个粒子的重要性应该效果对游戏玩法影响的程度来决定，如下所示。



- 闲置状态的粒子
- 低不透明度
 - 形状模糊
 - 不易察觉的运动

- 基础攻击
- 小尺寸

- 防御技能
- 低饱和度
 - 低不透明度
 - 形状模糊
 - 不易察觉的运动

- 伤害技能
- 高饱和度
 - 高不透明度
 - 轮廓清晰

- 状态切换
- 高饱和度
 - 高不透明度
 - 高值范围
 - 轮廓清晰
 - 剧烈的运动

- 终极技能
- 最高饱和度
 - 最高不透明度
 - 最高值范围
 - 大尺寸
 - 富有影响力的动画

第三部分

值



如何确定值范围

控制值范围是传递魔法效果的关键。所有的魔法和能量都有着不同等级的值范围和不透明度，以确保每个视觉效果的能量等级能够被准确表现。

为了确保在整个游戏中保持连贯性，我们在创造视觉效果时遵循了一些准则。

VFX值范围准则

- 值范围越高，焦点便越集中
- 对比可以创建清晰的影响范围
- 避免使用100%或0%的值，因为它可能会混淆游戏环境或UI

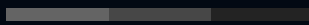
各学科值范围



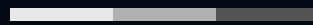
置于背景之下的值范围



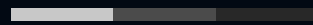
环境值范围



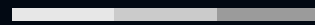
VFX值范围



角色值范围



UI值范围



使用适当的值范围增强魔法效果

在奥术大师吉格斯的弹跳炸弹中，将魔法效果的值推到中心可以使效果看起来更加强大和奇妙。



⊗ 不准确的表现

由于效果没有视觉“中心”，因此玩家将很难注意到效果将在何处造成最大的伤害，因为它落入到了地图的背景之中。

✔ 准确的表现

通过将值推到炸弹的中心，可以更清楚地看到效果。这使得玩家在团战中更容易注意到这个法术。



通过照明增强魔法效果

照明是表达技能魔法本质的关键。通过添加一个简单的辉光来推动效果值范围，可以极大地增强魔法效果的表达。



✗ 不准确的表现

如果没有照明效果的应用，效果会失去很多生动和奇妙的感觉。

✓ 准确的表现

加上辉光和照明后，效果就更加生动形象了。这也有助于传达效果的运动，方向和持续时间。

使用值范围创建焦点区域

通过对比创建视觉焦点。当我们在游戏中创造视觉效果时，值范围是我们在创造这种对比中最为强大的手段之一。当所需效果达不到我们想要的理想的焦点区域时，手动添加一个深色背景将有助于提升效果。但是，这种做法应该谨慎使用；如果过度使用，这些效果则可能会在团战中与其他效果形成对比。

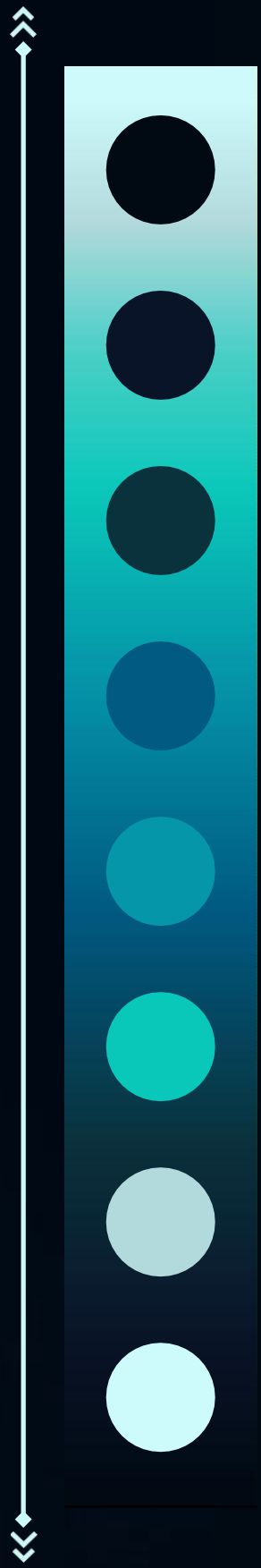
✓ 准确的表现

暗星韦鲁斯的Q和苍穹之光维克兹的W是使用适当对比度来吸引焦点的好例子

高对比度
高度聚焦

低对比度
低度聚焦

高对比度
高度聚焦



第三部分

颜色



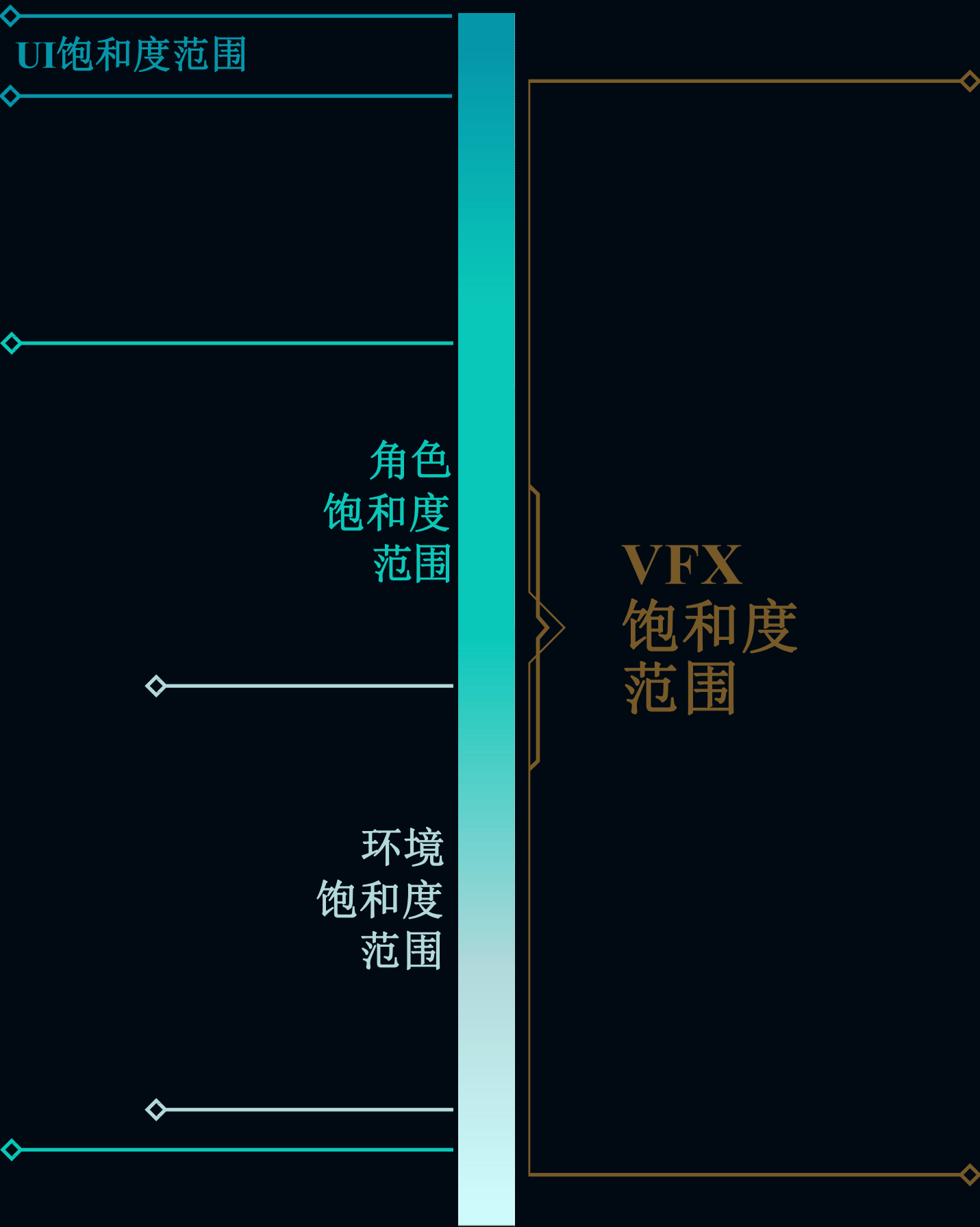
颜色在VFX中的重要性

颜色在定义法术的主题中起着巨大的作用。 在本节中，我们将重点介绍饱和度等级，色彩关系和基本调色板在联盟中几个主题的用法。

VFX饱和度范围准则

- 更高饱和度范围可以吸引更多视觉焦点
- 对比可以创建清晰的影响范围
- 避免使用100%或0%的值，因为它可能会混淆游戏环境或UI

SATURATION RANGE BY EACH DISCIPLINE

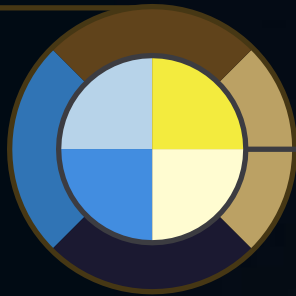


冠军系列与其VFX之间的色彩关系

冠军系列的VFX比它的模型有着更高更宽广的值范围和饱和度范围。

钢铁之翼凯尔

模型调色板

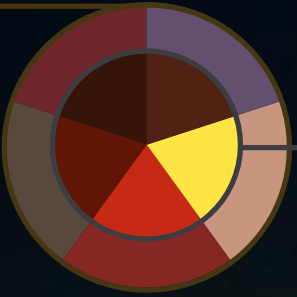


VFX调色板



屠龙勇士布隆

模型调色板



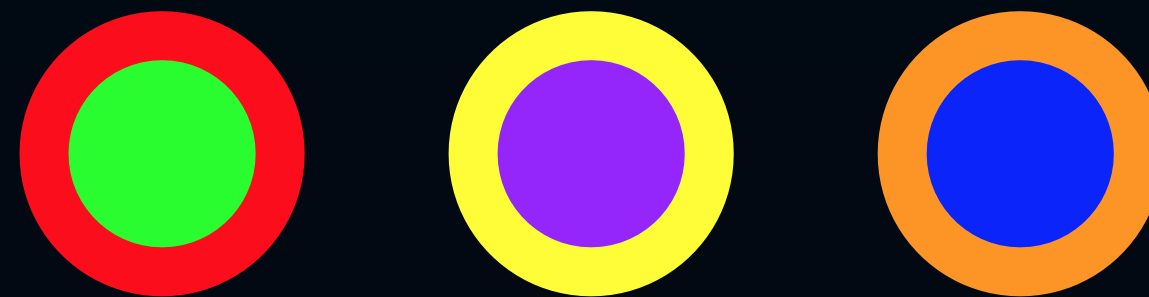
VFX调色板



VFX中互补色和色调的用法

使用类似的颜色是理想的，但是当一个效果中有两种互补色时，其中一种颜色必须用作辅助色。当一个效果中出现两种相反的颜色时，这些颜色将始终竞争成为主要元素（即使它们属于不同的值等级）。

互补色示例



✗ 不准确的表现

使用高不透明度和高饱和度的互补色在露露的护盾效果中产生了强烈的干扰。除此之外，预期的焦点是与这些颜色竞争的主要元素。

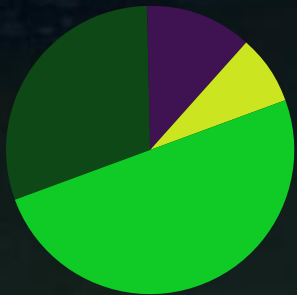
✓ 准确的表现

巴德的Q有一个低透明度的不饱和紫，与明亮的黄色相平衡。通过在效果的次要部分使用了互补色，它在没有竞争的情况下为效果增加了美丽的丰富感。

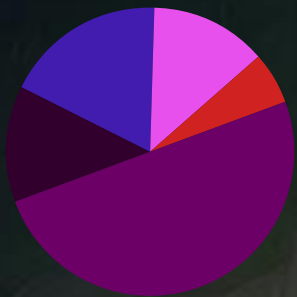
联盟中常用法术调色板

下面是游戏中最常用的法术调色板的集合

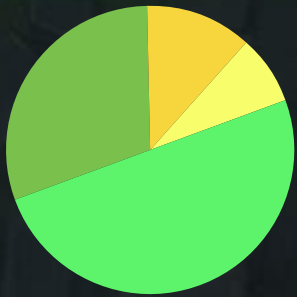
毒素



虚空



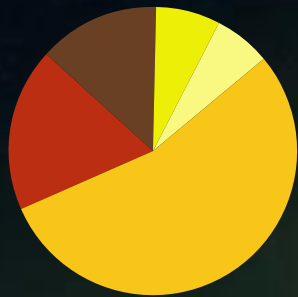
治疗



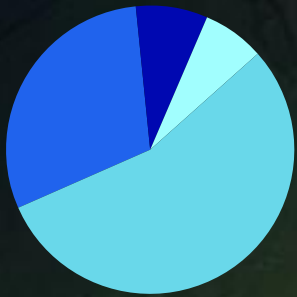
联盟中常用法术调色板

下面是游戏中最常用的法术调色板的集合

火药



霜冻



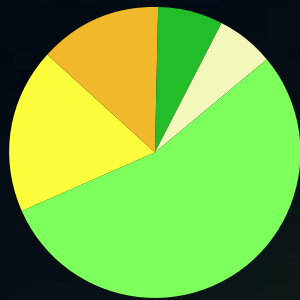
奥术



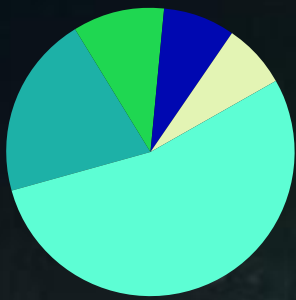
联盟中常用法术调色板

下面是游戏中最常用的法术调色板的集合

自然界



暗影岛



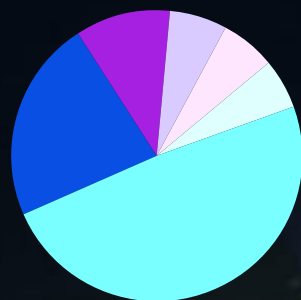
天界



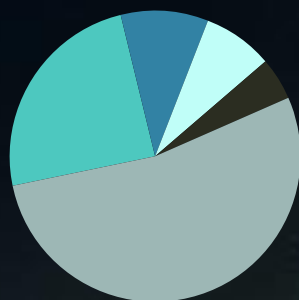
联盟中常用法术调色板

下面是游戏中最常用的法术调色板的集合

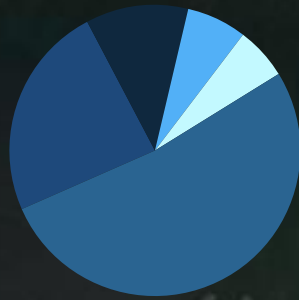
海克斯科技



风



水



联盟中常用法术调色板

下面是游戏中最常用的法术调色板的集合



队友指示器

敌人指示器

第四部分

形状



使用形状语言定义我们的VFX风格

形状是定义VFX艺术风格的另一个主要元素，它可以帮助减少视觉干扰，常见形状包括：简练的细节，手绘纹理，柔软和尖锐形状的混合，清晰的轮廓和移动物体的纹理。

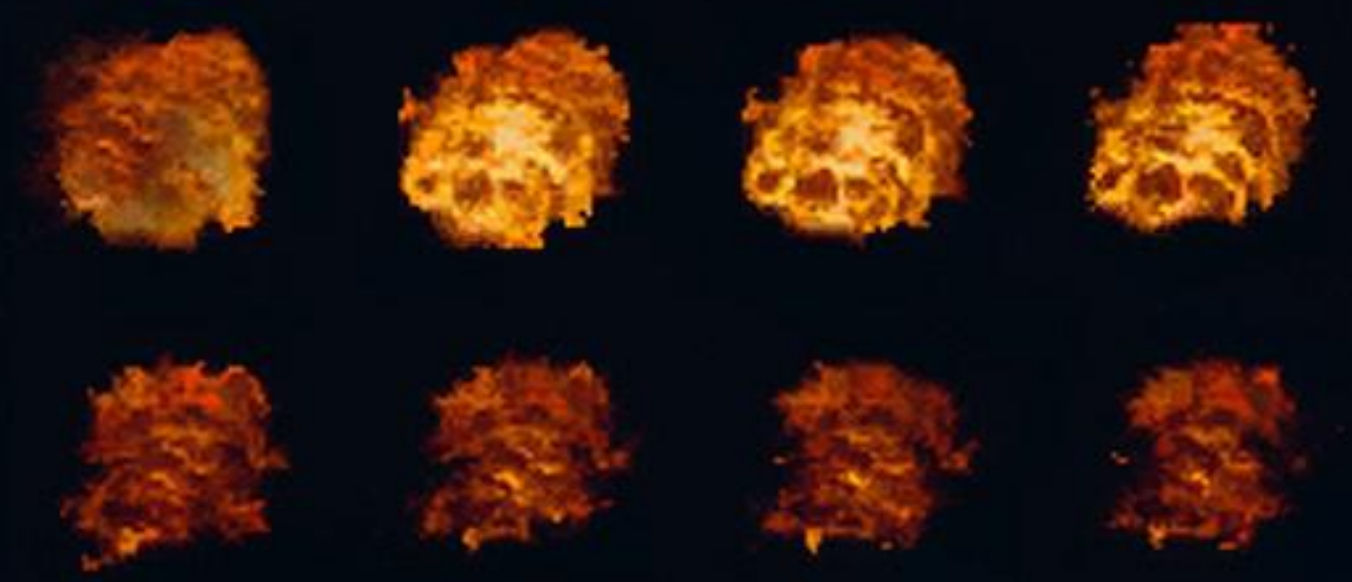
VFX纹理形状准则

- 所有纹理都需要用简练的细节来手工绘制
- 纹理需要是柔软和尖锐形状的混合



✓ 准确的表现

线条软硬结合的手绘纹理效果最佳。



✗ 不准确的表现

避免使用带有过多细节的照片纹理或视觉效果，因为它会产生不必要的干扰。

创建清晰的外形轮廓

创建清晰的形状是减少团战中的干扰、快速沟通游戏和传达法术主题的关键。



✗ 不准确的表现

由于在效果上有太多的细节和对比，很难分辨出实际物体在哪里移动，以及效果的形状是什么。

✓ 准确的表现

这是一个极好地正确形状轮廓的表现。它的形状很简单，但是它有着足够大的值范围来创建焦点。

借助形状层本身创建运动

为效果添加运动模糊，将会产生运动的错觉。它有助于增强效果的方向感，并清晰地传达游戏玩法。

✗ 不准确的表现

高速运动的粒子如果没有运动模糊，最终将会产生视觉干扰和帧率下降的错觉。



✓ 准确的表现

该粒子的朝向形状和运动模糊提供了一个很好的例子，说明了视觉效果正在朝着哪个方向运动。



第五部分

时间分配



VFX中时间分配的重要性

时间分配对于VFX来说很重要，在创造有意义的动作和视觉效果方面起着至关重要的作用。效果在其生命周期中的变化方式提供了有关其功能的基本视觉信息。

VFX时间分配准则

- 所有效果都应该具有预备(ANTICIPATION)和消散(DISSIPATION)
- 其他都应被视为一种次要的效果；具有较低的值(Value)、饱和度和不透明度
- 衰减能量可以通过改变值、色调、饱和度、不透明度或大小来表示
- 色彩变化、值或不透明度是影响效果时间分配的重要因素



塞恩Q的指示器
塞恩的Q达到完全眩晕所需的时间和影响范围，被视觉计时器清晰地传达出来。

利用时间来传达游戏玩法

一个效果的时间分配传达了特定的游戏时刻。



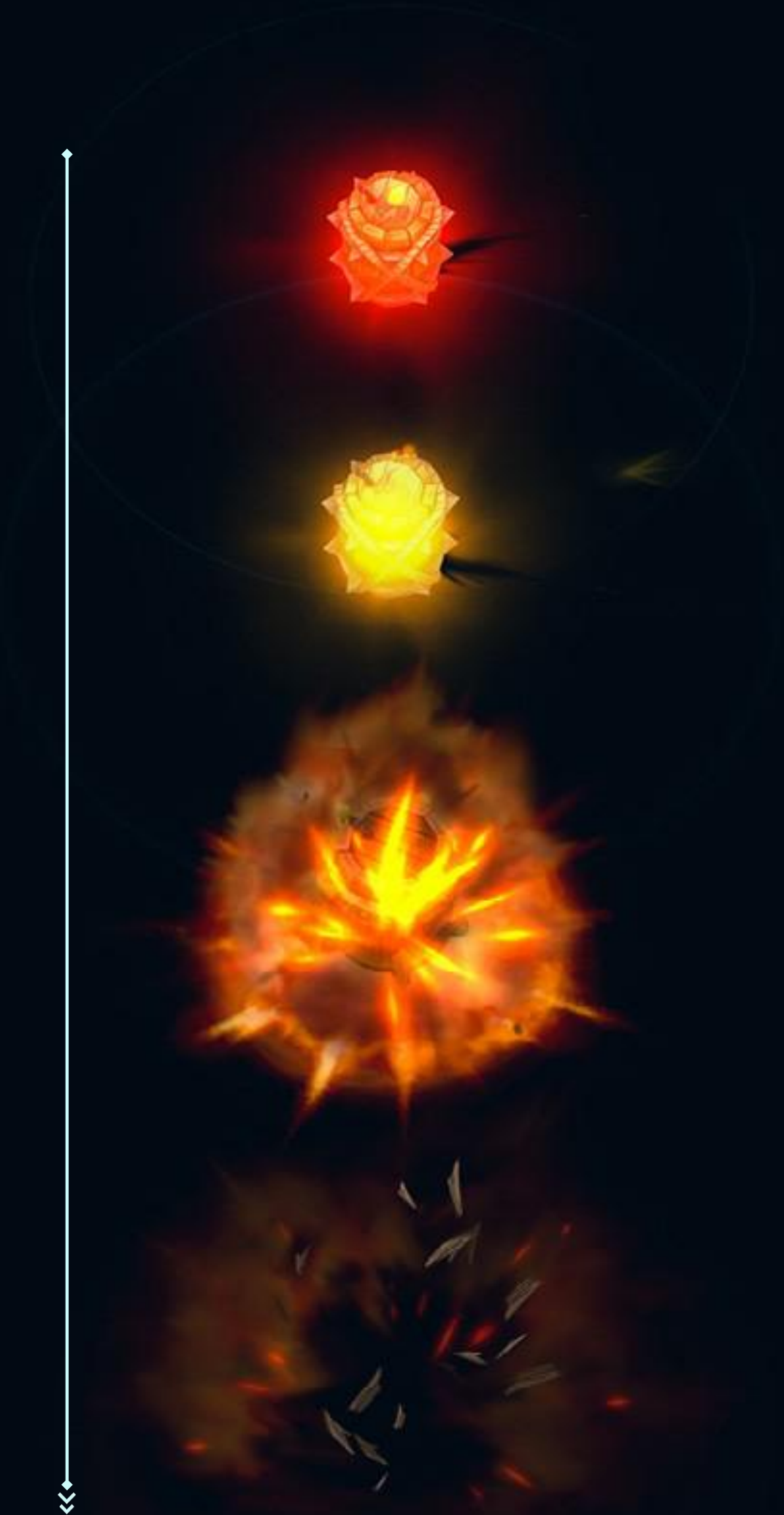
普朗克 火药桶爆炸

普朗克的火药桶爆炸是展示不同阶段效果的一个很好的示例：时间分配清楚地传达了游戏玩法。

预备
(ANTICIPATION)

主要爆炸
(MAIN
EXPLOSION)

消散
(DISSIPATION)



准确设置运动动画

元素的准确运动是制作可信效果的关键。

准确而有效的时间分配清楚地传达了游戏玩法，并为玩家提供了竞技性和令人满意的体验。



亚索 风墙

亚索的风墙是《英雄联盟》中风的运动的一个很好的代表



无限烈焰 戴安娜

在无限烈焰黛安娜中，火焰的余烬既增强了皮肤的主题性，又同时创造了其有最具影响力的时刻



企业大亨 蒙多

企业大亨蒙多的Q是一个很好的例子，它准确地展示了重力对于纸张的影响

动态时间分配增强其艺术感

动态的时间分配创造了最具影响力的时刻，为玩家创造了更高的满足感，并且增加了其对于效果的兴趣。



✓ 准确的表现

艾克的R是动态时间分配的，它创造了非常具有影响力和强力的时刻



✗ 不准确的表现

由于投射效果是线性时间分配的，因此它所爆发出的冲击波创造了一个不那么有趣的时刻

减少效果驻留在屏幕上的时间

我们故意将效果的持续时间降低，以减少团战中的视觉干扰。



✗ 不准确的表现

冰雪节辛德拉的W是高度不透明的，并且有一个不必要的较长的逗留时间。这就把太多的注意力放在了效果上，它很可能会主导在同一空间内所发生的其他效果。

✓ 准确的表现

仲裁圣女辛吉拉的W很快便消失了，即使是在其精彩时刻也仍有一些透明度。这样就可以将其他效果清楚地显示出来

THANK YOU

