毕业论文

论手机游戏中UI设计的重要性

|  |  |
| --- | --- |
| 毕业生姓名 | 徐雅婷 |
| 毕业生学号 | 117612101022 |
| 毕业生班级 | 17移动应用开发一班 |
| 专业名称 | 移动应用开发 |
| 所属学院 | 软件学院 |
| 指导教师 | 谭新 |
| 论文提交日期 | 2019年5 月 16日 |

论手机游戏中UI设计的重要性

【摘 要】:随着科学技术的不断飞速发展，游戏在信息化时代的行业领域也不断飞速前进，不仅丰富了人们的精神生活，在此同时也推动了社会经济的不断向前发展，但是在这个过程中手机游戏中的UI并没有相应的UI理论作为基础的知道现如今，我国很多游戏的设计者，只是从互联网科技开发的角度以及游戏界面角度进行一系列开发，并没有因为设计性质特殊，在设计过程中，结合游戏本身以及相关特点进行有效的分析以及指导，因此我们必须要有充足的UI理论作为游戏开发开发的指导才能从根本上去提升手机游戏中游戏的质量以及效果，但是由于很多设计人员在游戏开发过程中比较重视游戏的经济利益，从而将违反游戏设计中的一些原则，我将对手机游戏设计进行简要阐述。

关键词：手机游戏; UI设计; 一般性原则; 界面设计; 游戏质量;

1前言

著名的游戏开发者BillVolk, 曾经对游戏设计写下了一个等式界面十产品要素一游戏”。他主要强调的是设计在游戏界面中的一个重要信通常来说一般的游戏玩家在游戏的过程中多字是直接接触游戏界面的一个游戏，严肃举个例子来说，一般的玩家在第一次启动游戏。首先他将看到的是一个登录的界面，这样子，将很难对游戏本身的一个好坏进行评定，但是第一次的视觉以及玩游戏的体验下，能够给他留下一定的印象，所以当玩家在游戏进行一个评定好坏的时候，很多时候都会受到第一印象的影响，如果玩家一开始就对了，游戏界面产生了一个比较好的感觉，并且与游戏的界面产生了一个共鸣，那么这样子，他的内心会比较趋向于认同这个游戏其实到后面，他发现游戏存在着一定的缺陷，以及不足也会被游戏见面的好印象而淡化，但是如果一开始去玩，这个游戏就发现了糟糕的界面，以及不协调的交互逻辑这样子，将使玩家感觉到不是而且在他最后面的操作也会感觉比较厌烦，从而可能导致否定这整一个游戏.因此，通过上述例子可以见得UI这个对游戏的一个重要性的理论支撑。

由于现如今游戏具有很多优点，比如说有随身随地随时都能够玩的一个较强的优点，并且被大众越来越认可，所以之前的很多功能性手机的游戏已经远远不能够满足现如今，人们对游戏高品质的一系列追求简单的黑白相似的游戏，时代已经一去不复返功能手机也慢慢地消失，在人们的眼前，很多，玩家会追求一些耳目一新的创意，有更细腻的画面，更加优质的系天体验更加友好的交流体验更加爽快的游戏体验，虽然现在我国的游戏行业发展非常的迅速，而且快捷，但是呢，却没有相应手机游戏，以UI设计理论作为支持，以及引导很多设计者，都只是单纯的艺术表现的一个系列设计以及平面的设计或者是互联网软件的开发角度来对游戏进行设计以及操作，有的甚至都违背了当初最基本的人机交互的原则，很多都只是凭藉着自己天马行空的想法或者是靠着华丽的游戏外衣去做游戏，这种现象将会导致有很多游戏产品不断地竞争与经验，从而会导致游戏开发的消费利益，并且阻碍这游戏行业的持续，以及稳定发展，使很多人对游戏进行攻击。

2国内外的研究现状

在上个世纪20世纪80年代的时候，世界上第一台电脑被两位著名的工业设计师所研发出来在此之间交互设计，这一个新的明龙词，也慢慢地不断地随着时代的发展流行开来，并且伴随着谷歌苹果，微软等大型公司3G设立了由r设计部门，人们开始，慢慢地认识到了UI对产品研发以及手机游戏的一个重要信。在此同时也更多的理论研究不断发展很多新型的方法被应用到游戏产品中在很大程度上提高了用户对游戏了一个体验，以及提升了游戏产品的一个质量。由《美)库伯(Coope,ADRE(美)瑞宁(Reimanm,RD(美)克洛林(Cronin,D.)撰写的《AbouiFace3交互设计精髓》是游戏设计中一本非常系统，而且完美的关于交互设计的一个相当于以前武功秘籍的葵花宝典，他涉及的范围很广，而且呢，有着软件以及电脑手机等各项应用的支持，在一定程度上比较系统，全面地讲述了交互设计的这种方法以及相关的原理在实践中的应用。F日RE I在WEBU理论方面，由BillScottiTheresa Neil撰写的《Web界面设计》总结提炼出了Web界面设计的原理并采取的语言系统阐述了数签署万的最准的时间比较有效的设计者提供了理论依据。(美)唐纳德人诺游曼撰写的《情感化设计汇从心理学的角度出发深入地分析了如何将情感融入产品miim的设计中。并且在移动设计这方面对撰写的相关研究论文的书籍进行简要的分析，如《UI进化论移动设备人机交互界面设计》这本书及重点地对移动设备上用户的相关体验以及可行性进行系统阐述。

3．手机技术趋势因素

现如今手机已经作为我们生活中一个不去不可或缺的一个部分，并且更新速度非常之快，悄悄地融入人们的生活，无论是上班睡觉吃饭甚至走路很多人手里面都拿着一个游戏。手机作为很多工人的集合性质决定了，在未来手机不仅仅是一个携带电话的一个功能性设备，在更大程度上将是一个及娱乐生活资讯游戏交友的集合体。他的终端性质也决定了在人机交互方面必须把设计更加的人性化，趣味化以及功能化作为一个整体，并且伴随着社会的不断快速发展手机的游戏功能以及相关功能在诞生以来将面对一个前所未有的机遇，他能够迅速地扩展，以原本核心功能通讯将不是唯一的一个重要的功能，他会随着越来越多的功能进行不断集合，甚至原本的核心通讯将已经不是唯一的重要的一个功能，会。随着越来越多的比如说，计算机网络领域的技术不断交汇融合。这数据，手机的交互方式发生了非常重要的改变，同时也意味着交互界面也会随着时代的发展，不断地发生改变。

4不足之处

4.1喧宾夺主

很多游戏的设计师在设计游戏界面的时候，总是想把游戏界面设置的多么华丽造型多么复杂，质感有多么逼真图案有多么丰富，可能他们对产品的理解不够深厚，缺乏相关知识，我们不排除有一位玩家只追求直观单的视觉感受，但是，在真正玩的时候，却发现很难以融入，其中还有些设计者，对游戏本身不理解完全拿来主义，把自己认为好看好用的见面，直接拿过来稍加改动变成自己游戏的皮肤。殊不知这样与游戏的世界观游戏题材背景游戏的风格，匹配是不经大脑的直接推给玩家，这也是一种很不负责任的行为。

4.2不重视交互设计

很多游戏的设计者并不重视交互的一个设计。这里不仅仅是指视觉上的一些交互的设计，并随着产品的开发思路，很多产生了偷懒的设计产生这里，我不是讲有思路的问题，很多大部分手机游戏本身就属于一个比较轻级别的一个产品，可能有些人需要花上几个星期，有些人只需要花上几个月，有些人还需要发会几年才能开发一款小游戏，这种小作坊的游戏的开发设计者，通常是没有足够的时间进行研究以及开发，不然如果前期的交互思路以及线框图。这一部分没有省略进行评估的话，最后设计出来的东西往往会不尽人意，很多游戏设计的界面功能，模块是跟着线框图来做的，如果到了游戏开发的后期才发现有存在一个很严重的问题，最后不得已而进行改变，那么将会导致牵一发而动全身。影响到游戏的这个质量。

4.3游戏的引导不足

在做游戏界面设计的时候，通常都会听到大家说，假如产品不需要引导就可以，使得用户直接方便快捷去使用，那么它将是一个非常受欢迎的一个产品，如果没有引导将是一个最好的引导，当然我不能告诉我了存在这样的言论，但是呢，游戏界面和一般的产品的开发还是有很大区别的。比如说在互联网上，很多产品的开发都是建立在有强大用户使用了一个习惯上，比如说浏览器的一个设计，比如说谷歌，搜狗，百度，这些都是国内用户常用的一款浏览器在他们的网址输入栏上都会有软件的存在菜单按钮也都是在用户界面的散步，假如用户使用某一款浏览器有经验，那么当他在使用另一款浏览器的时候，就算没有相应的功能，知道也不会产生陌生，不知如何使用的感觉还是能够很自然地迅速地找到自己想要的一个功能，但是游戏的应用将不同于浏览器每一个游戏都会有自己属于独特的一个功能，利用独特的操作，以及自己独特的游戏体验简单来说，游戏可能不仅仅只需要一个按钮复杂的游戏，可能需要成千上百的按钮除了特定的几个工人的声音影像开关这些功能之外，很多都是不一样的，所以说游戏的个性以及游戏的种类，成千上万并不断变化，我们需要对游戏的玩家进行一个相对清楚的交代，并且对游戏的指引进行指导。

5.优点

5.1、现如今游戏的覆盖面以及用户非常广饭，各国不论男女不论老少，全球用户有超过4,500,000,000手机都在用游戏，而且这个数据并随着每天的发展，以惊人的速度不断发展。在如今信息化的当前电脑已经远远不能够解决人们对娱乐信息交友的一个体验手机，相对于电脑更能够随时随地地提供娱乐信息交友。这些功能手机游戏的玩家已经超过了任何游戏的平台，并且这个游戏的玩家会覆盖不同的文化种类，不同的年龄以及不同的职业。  
   5.2他以他独特的优点，便于携带与电脑游戏相比的话，手机将拥有电脑的大部分功能，而且他小巧轻便，每天以惊人速度不断飙升。相比，手机拥有由脑大部分功能，而日小巧轻便数字每天还在以惊人的速度飙升。  
   5.3互动性非常强能够实现随时随地在线游戏，不受时间以及其他因素的影响。

6、结束语

随着新时代科学技术的不断，飞速发展智能手机已经不再单纯是兴趣情感交流的一个载体，并且赋予的手机以及快速玩的体验的人性化的设计，其中手机游戏中的交互设计将成为游戏设计发展的一个新趋势，新的人机交互方式会随着环境发展而不断发展，而UI在游戏中的不同实验以及各种用户的需求，随着5G不断创新，将成为人机交互的一个重要变革。

**参考文献**

[1]王涵.手机游戏UI设计的一般性原则研究[J].卫星电视与宽带多媒体,2019(21):29-30.

[2]赵雪玉.UI界面设计课程教学与改革实践初探[J/OL].中国教育技术装备:1-2[2020-02-14].http://kns.cnki.net/kcms/detail/11.4754.T.20200115.1535.004.html.

[3]王雄.UI设计中的10条经验法则[J].计算机与网络,2019,45(24):38-39.

[4]梁书鹏.“互联网+”背景下移动端UI界面功能性视觉元素表达研究[J].信息与电脑(理论版),2019,31(23):129-130.

[5]吴文娟.手机UI界面设计中视觉艺术元素的构成[J].科技传播,2019,11(23):105-106.

[6]曹丹.UI设计中的视觉设计风格发展思路探析[J].电脑知识与技术,2019,15(34):199-200+203.

[7]谢容丽.大数据背景下用户移动终端界面设计[J].河南科技,2019(34):30-32.

[8]房景丽.新媒体时代UI界面设计应用与发展研究[J].北京印刷学院学报,2019,27(12):30-32.

**致谢;**

时光匆匆如流水，转眼便是大学快要毕业时节，春梦秋云，聚散真容易。感谢老师对我写论文给予的帮助和指导，感谢我的同学和朋友在我疑惑的时候给予的帮助，感谢我父母的周到照顾。最后，我要感谢我的父母。他们不仅培养了我对中国传统文化的浓厚兴趣，使我在漫长的人生旅途中对自己的灵魂有了虔诚的奉献，而且为我顺利完成毕业论文提供了极大的支持和帮助。感谢实习单位给予我写论文的灵感，我会不断努力加油，谢谢大家。在未来的日子里，我会更加努力的学习和工作。