

Рекомендации по подбору цветов

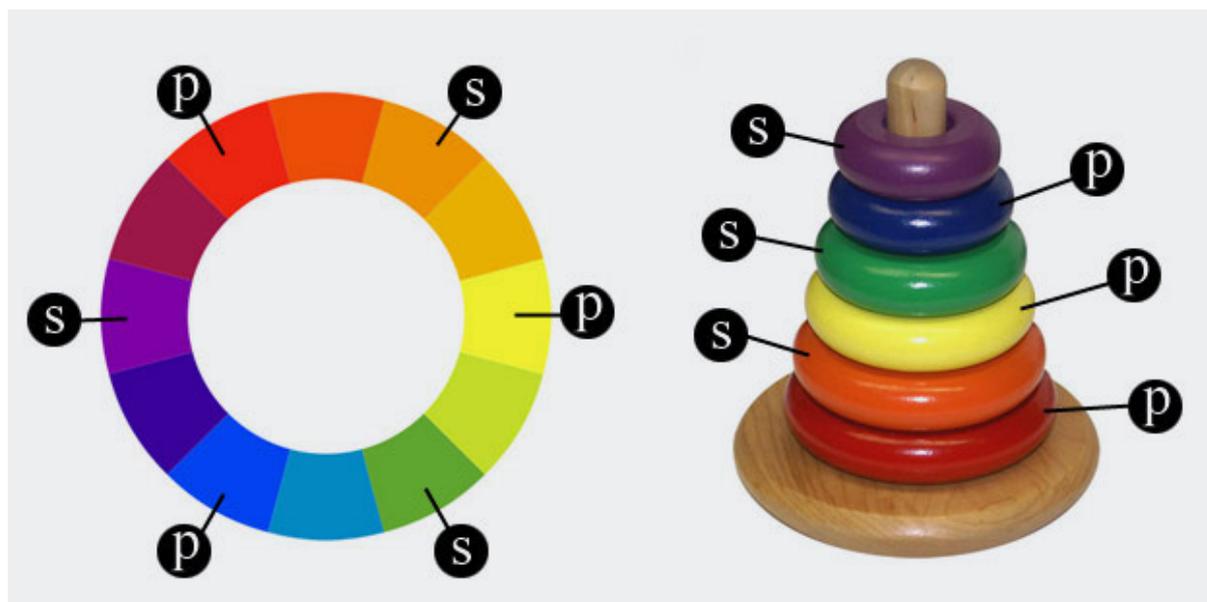
Здесь вы найдете советы / рекомендации и инструменты для подбора цвета. Также, примеры удачных и неудачных цветовых сочетаний.

Общие рекомендации по цветам

Лучше использовать чистые / простые цвета, которые можно уверенно идентифицировать как зеленый, красный, синий и т.д. Также подойдут простые оттенки (оранжевый, голубой, фиолетовый, салатный), как на круговой схеме внизу.

Чистые / простые цвета понятны большинству людей и привлекают их внимание, а ГК должен “говорить” именно с большинством.

Но! использовать только чистые цвета и цветовые контрасты недостаточно. Существуют не только цветовые, но и тоновые оттенки, разная насыщенность цвета и разная глубина, об этом ниже.



Визуальная иерархия

Если использовать только яркие / простые цвета, на экране не будет однозначной “точки внимания”, глаза игрока будут быстро уставать и он потеряется в пространстве.

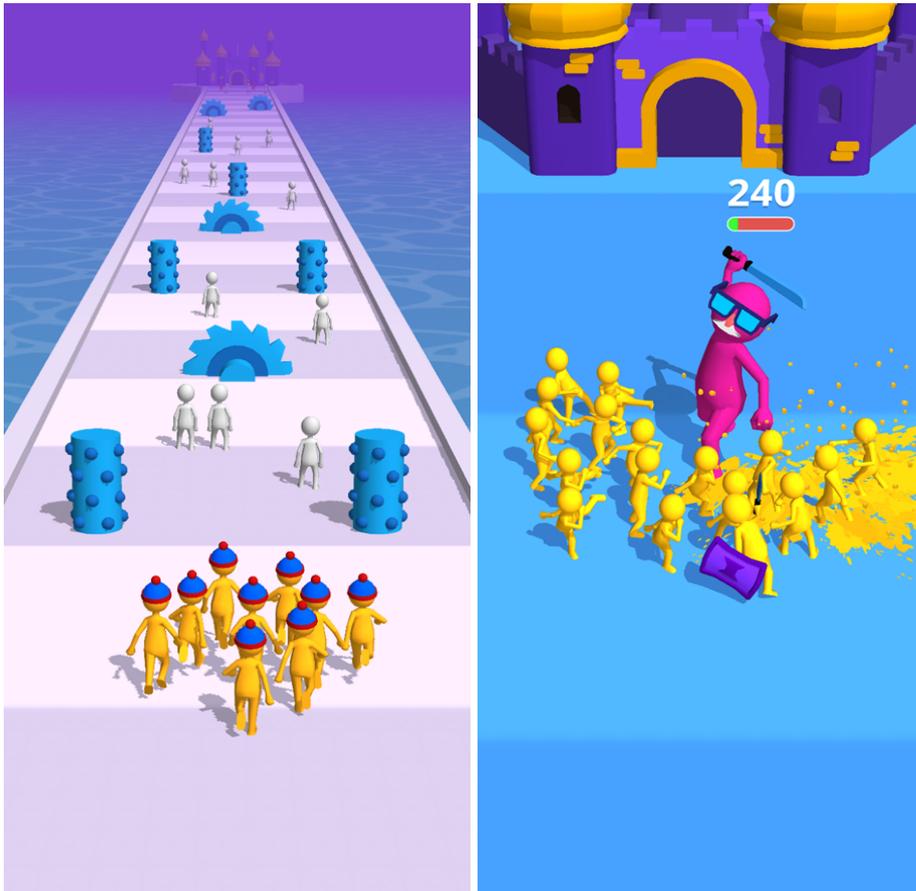
Визуальная иерархия помогает понять игроку, что ему делать: куда идти, кого атаковать, что брать. Обычно используют следующую иерархию, по убыванию важности объекта:

- **Игрок**
- **Враги**
- **Интерактивные объекты**
- **Элементы фона**

Цвета, могут помочь сделать иерархию интуитивно понятной и не требующей объяснения.

Хороший пример цветовой иерархии - [Join Clash](#):

- **Игрок** - ярко обозначен, отлично выделяется, контрастен всем прочим элементам в игре.
- **Враг** - контрастен игроку и окружению
- **Интерактивные объекты** - ярче элементов фона, но тусклее игрока.
- **Элементы фона** - более нейтральные и блеклые, обозначены, но не выделяются и не привлекают внимание.



Как правильно расставить акценты

Самый простой способ для расставления акцентов - использовать контрастные цвета, но далеко не единственный. Для выделения объектов на первом плане можно снизить цветовую насыщенность фона и оставить её прежней на важных объектах.

Хороший пример - игра [Slice It All!](#). В ней используются одинаковые цвета для фона и для интерактивных объектов. Но, элементы фона менее насыщенные по яркости, скорее даже тусклые. Например для дерева и разрезаемых блоков, используют коричневый цвета, но цвет блоков гораздо насыщенней чем ствол дерева, это создает необходимую цветовую иерархию.

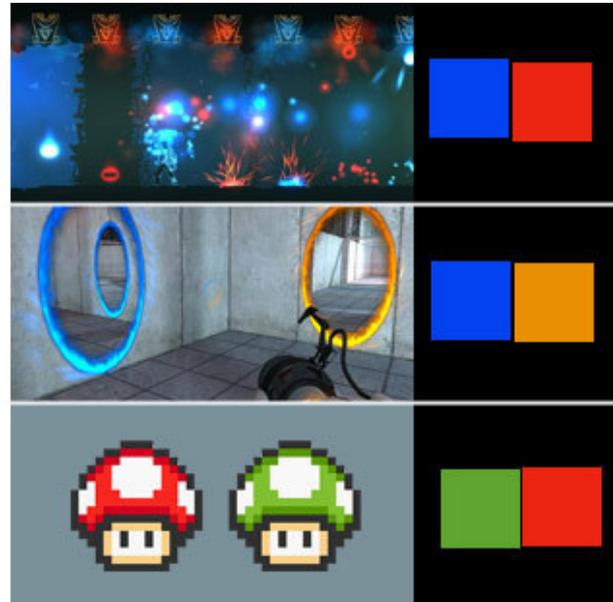
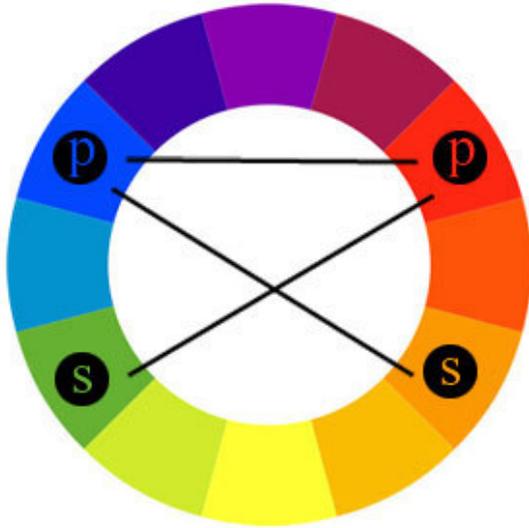


Другие способы:

- Сочетание ярких цветов с темным фоном. [Flipper Dunk](#)
- Темный и глубокий цвет, с тусклым фоном. [Helix Jump](#)

Как показать разные команды/противников?

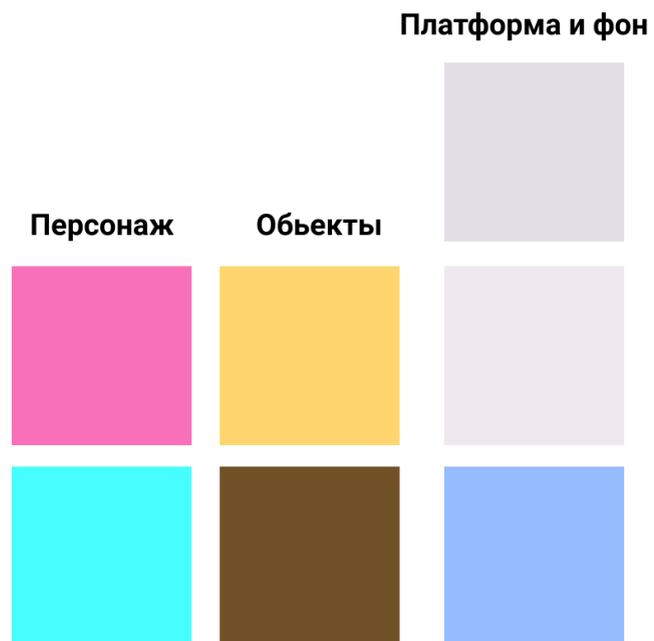
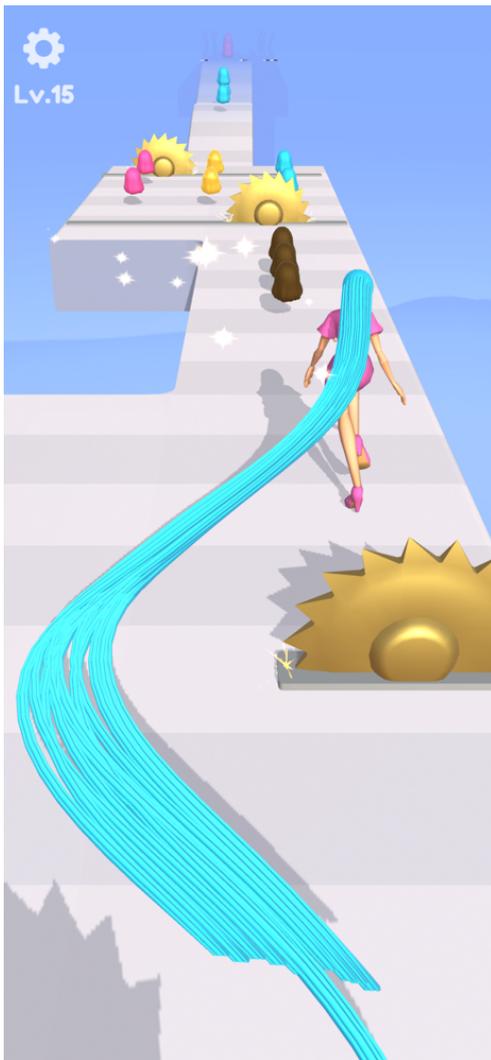
Самый простой и эффективный способ - взять контрастные или околоконтрастные цвета, то есть противоположные друг другу на цветовом круге. Разница между ними наиболее заметна, а противопоставление - интуитивно очевидно. Красный и синий, красный и зелёный, синий и оранжевый, жёлтый и фиолетовый и т.д.



Как подобрать цвет фона?

Фоны обычно делают менее насыщенными, чтобы было легче создать визуальную иерархию и выделить важные для игры элементы.

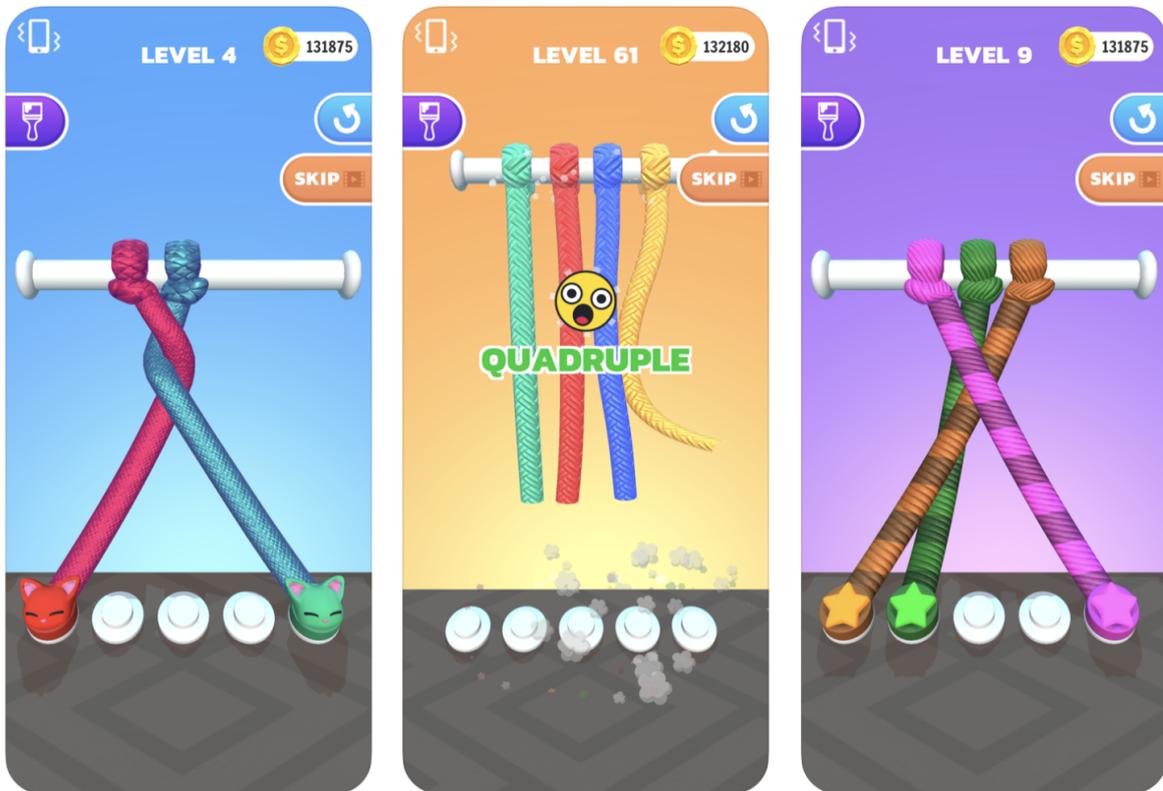
Рассмотрим игру [Hair Challenge](#). Цвет фона более мягкий и пастельный, менее насыщенный, чем основные игровые элементы (игрок, волосы, блокаторы). Платформа, по которой передвигается игрок, нейтрального оттенка, и за счет этой нейтральности хорошо отделяется от фона и не мешает восприятию игровых элементов.



Разнообразие уровни с помощью цвета

Смена основного цвета — это простой способ создать иллюзию разнообразия контента и дать игроку почувствовать прогрессию. Но не стоит этим злоупотреблять.

Обратите внимание на изменение цвета фона между уровнями, и на разницу шнурков.



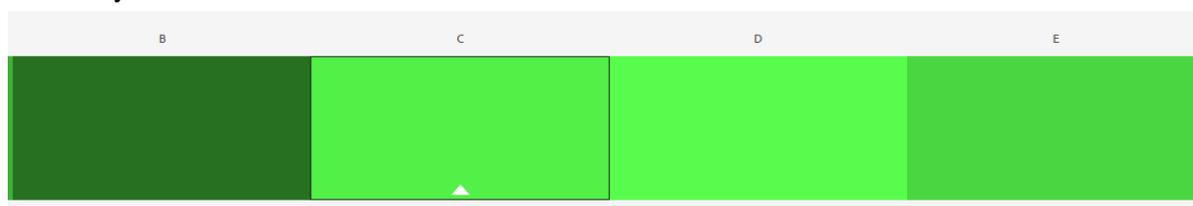
Adobe Color

Это инструмент, может помочь вам в подборе цветов - <https://color.adobe.com/ru/create/color-wheel>.

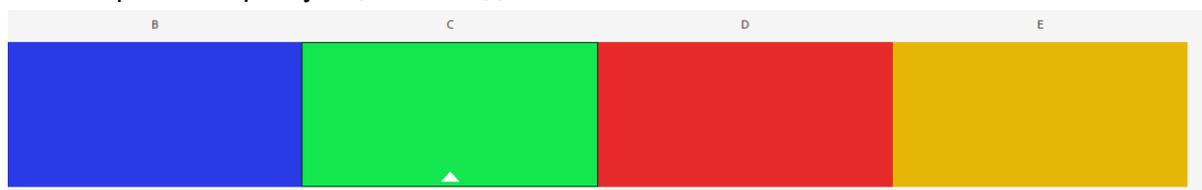
Цветовое колесо работает по следующему принципу: чем дальше от центра, тем насыщеннее/ярче цвета, чем ближе к центру, тем тусклее. В условной середине цвета мягкие, пастельные.

Слева, колонка “Применить правило гармонии цветов”, там находятся пресеты схем, с различными правилами сочетания, рассмотрим основные ниже.

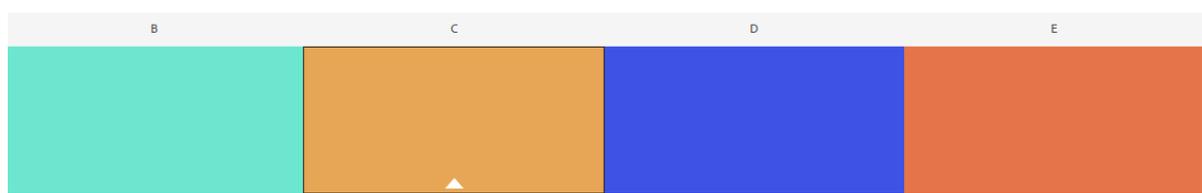
- 1) **Оттеночная** - комбинация оттенков одного цвета. Например, вам нужно подобрать разные оттенки зеленого для изображения травы, деревьев или кустов.



- 2) **Квадратная** - цвета подобраны по принципу максимальной контрастности. Необходимо при изображении противопоставления - допустим, противоборствующих команд.

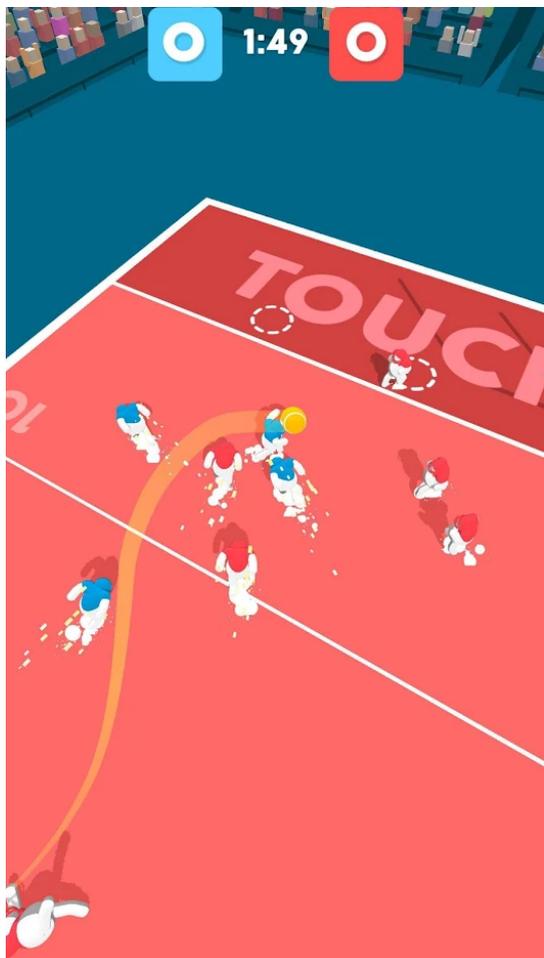


- 3) **Сплит-комплементарная и двойная сплит-комплементарная цветовая схема** - обе дают набор контрастных выбранному цвету оттенков, которые сочетаются между собой. С его помощью вы можете подобрать цвет для фона (сделав его более тусклым) и для интерактивных объектов (сделав ярче фона).



Помните, как именно вы будете использовать Adobe Color зависит от ваших целей и вашего видения.

Частые ошибки



1. Недостаточная разница между цветом / тоном персонажей и окружения.

Пример:

В окружении используются цвета очень близкие к цветам игровых персонажей. Это мешает игроку ориентироваться, взгляду не за что зацепится. Кроме того, в данном случае фон слишком яркого цвета - глаза устают, если на него слишком долго смотреть.



2. Нет ярко выраженного акцента

Пример:

Мы видим широкую палитру цветов, при этом темно-коричневое дерево привлекает к себе избыточное внимание, как самый интенсивный по тону - самый глубокий и темный - цвет (правый столбец для референса). В то же время дерево не несет в себе важной функции, это просто один из окружающих блоков, а вот важные для геймплея персонажи или интерактивные предметы никак не выделены.

3. Отсутствие иерархии в тоне.

Пример 1: При переводе скриншота в ч/б видно, что несмотря на разнообразие цветов в самой игре, все объекты (кроме шляпы) имеют один и тот же тон - нет более светлых или более глубоких цветов. Отсутствие иерархии по тону мешает воспринимать кадр и не дает выделить наиболее важное. **Недостаточно использовать только цветовые контрасты!**



Пример 2: Персонажи тонально совпадают с окружением. Тоновый акцент идет на окружении - только там мы видим более насыщенный цвет (черный). Эмоджи персонажей незаметны, и переизбыток деталей дает эффект “визуальной каши”.