

罗小黑战记

THE LEGEND OF LUOXIAOHEI

类型 角色扮演 × 国漫 IP 风格 国漫卡通 · 墨绿鎏金 职责 UI 设计 / 视觉规范 流程 AIGC 辅助 workflow



01 设计思路

DESIGN THINKING

THINKING / A IP 与代入

WORLD VIEW

《罗小黑战记》是带着体温的国漫 IP——猫妖小黑与师父的修行日常，幽默里藏侠气。UI 承接动画的休闲治愈气质。

THINKING / B 风格定位

ART DIRECTION

国漫卡通 × 墨绿鎏金：深色界面，长时阅读不累；**鎏金实行预算制**——只批给技能图标与星级，让“成长”成为画面里最贵的颜色。圆角设计能更好的体现卡通治愈的风格。

THINKING / C 信息层级策略

VISUAL HIERARCHY

左侧**经历四页签**（属性 / 装备 / 服饰 / 经历）就是角色养成的四条主线，结构即信息架构；右侧角色卡聚合名称、星级、定位与四维属性，一屏读完；顶部**头像条**支持快速切换角色；技能详情用轻量模式呈现，**不跳页、上下文不丢失**。

02 色彩拟定

COLOR SYSTEM

#1B2426	#E6DFC3	#5E6C6D	#E2B746	#9CBD4A	#BADA91	#DDE037
深苔墨绿 场景底色 / 大面积压场	羊皮纸 文字 / 横幅 / 模态卡	石灰绿 次级面板 / 导航 pill	鎏金 技能 / 星级 / 奖励	嫩草绿 强调 / 进度 / LV	远山绿 宣传物料 / 漫画底	明黄 海报高光 / 速度线

03 界面展示

UI SHOWCASE



SCREEN 01 角色界面

— 学徒小黑 · 属性面板

- 顶部深色条承载返回键与**八头形象限条**，选中头像带红点提示，切换角色一步到位。
- 左侧墨绿导航「属性 / 装备 / 服饰 / 经历」，**横幅**标记当前所在，四条主线即养成路径。
- 右侧角色卡聚合名称、五星、**LV.80** 与「机动 / 输出」定位，四维属性 ×100 网格右对齐一屏读完。
- 技能图标**鎏金四联排**，与属性同语言；等级徽章用嫩草绿，是面板里唯一的高亮色。



SCREEN 02 技能详情

— 被动 · 御金心法

- 轻量模式不翻页：**被动技能名 + 详情 + 师父语录**收尾，数值与性格一起讲清楚。
- 模态弹出时背后角色卡保持可见，**上下文不丢失**，看完一个技能随手比对上一个是个哪个。
- 底部技能行常驻，连续翻看多个技能无需反复开关面板。

04 界面复盘

REVIEW

• 颜色设计

深色底 + 米白文字保证长时阅读不累；国漫的「温润」不靠亮度堆叠，而靠文字色与材式的温度。

• 简单导航

属性 / 装备 / 服饰 / 经历四页签就是角色养成的四条主线，结构本身即信息架构，零学习成本。

• 鎏金预算制

金只给技能与星级，奖励与成长的视觉锚点不泛滥，打开面板第一眼就知道什么最贵。

• 轻模式查看

技能详情不跳页、角色上下文常在，比较与连续查看的成本降到最低。

用学校海报设计作业为灵感，踏入游戏ui设计的第一个作品