



随书附赠资源

- 所有案例的素材文件和效果源文件
- 绘图笔刷99例



移动游戏UI设计 专业教程

葛林（大饼卷大葱）编著

 中国工信出版集团

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

手机游戏UI设计 专业教程

葛林（大饼卷大葱）编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

移动游戏UI设计专业教程 / 葛林编著. — 北京 :
人民邮电出版社, 2017. 8
ISBN 978-7-115-45706-6

I. ①移… II. ①葛… III. ①游戏程序—程序设计
IV. ①TP317.6

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第111470号

内 容 提 要

本书以 Photoshop 软件为基础, 全面介绍了游戏 UI 设计中的理论知识及具体案例的制作方法。本书语言浅显易懂, 配合丰富、精美的游戏 UI 设计案例, 讲解游戏 UI 设计的相关知识和使用 Photoshop 软件进行游戏 UI 设计制作的方法和技巧, 使读者在掌握设计知识的同时, 能够在游戏 UI 设计制作的基础上做到活学活用。

本书配套学习资源, 提供了书中所有案例的素材文件及效果源文件, 同时附赠 99 例绘图笔刷, 方便读者借鉴和使用。

本书适合有一定 Photoshop 基础的设计初学者及设计爱好者学习使用, 也可以为相关行业的设计师及相关专业的学生提供参考。

-
- ◆ 编 著 葛 林 (大饼卷大葱)
责任编辑 张丹阳
责任印制 陈 桦
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京市雅迪彩色印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 13.75
字数: 389 千字 2017 年 8 月第 1 版
印数: 1—3 000 册 2017 年 8 月北京第 1 次印刷

定价: 79.00 元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号

前言

目前市面上的手机游戏层出不穷，人们在享受游戏带来的乐趣时，也欣赏着游戏中各式各样的视觉效果。这给热爱游戏的设计师们提供了一个新的创作的平台，他们可以绘制自己喜爱的游戏界面，而创作游戏的乐趣和美观性主要取决于游戏UI设计师对游戏本身的理解。想成为一个有“想法”的游戏UI设计师，就需要不断地学习和了解各类游戏的特点与表现手法。对于想步入这个行业的初学者而言，如果不知道从何下手，那么本书正是以初学者的角度去讲述和解析作为一个入门的游戏UI设计师需要了解的知识。通过设计师常用的软件——Photoshop，来讲述游戏UI的各类案例都有哪些特点，应该怎样去分析游戏的制作思路。从游戏UI设计的理念出发，配以专业的步骤分析，让初学者在学习中不断提高自身的设计水平。

本书主要针对刚刚步入游戏UI领域的读者。通过学习本书，读者能更好地了解游戏UI的设计思路与设计理念，将理论知识与实际案例相结合，看清楚每一个步骤，了解每一个属性的调整状态。通过不断的练习，巩固对游戏设计知识点的掌握。本书内容安排如下。

第1章介绍关于游戏UI设计的基础知识，包括游戏UI的常用界面、游戏UI的设计公式、游戏UI的设计思路与方法，以及游戏界面设计的几种形式，使读者对游戏UI设计有更加深入的认识和理解。

第2章介绍游戏UI设计基本法则，主要介绍游戏界面的基本特性，让读者了解游戏的交互性和设计的把控度，并对界面的布局与色彩掌控进行详细的讲解。

第3章绘制游戏中常出现的界面效果，包括图标、按钮、操作界面、设置界面等不同类型的设计要素，每个案例都有详细的步骤演示，读者通过本章的学习能理解游戏的整体设计流程和需要注意的设计问题。

第4章讲解并制作两款当下较流行的游戏案例，其中包括竞技类型手游的信息对战界面和游戏操作界面，卡牌类型手游的装备界面与人物属性界面。对两种界面的设计角度和制作手法进行讲解。

第5章对项目的整体流程和常规设计规范进行讲解和说明，让读者能更好地理解UI设计师在项目制作中的位置和价值，更加明确游戏UI设计师的责任。

本书适合有一定Photoshop软件操作基础的设计初学者及设计爱好者阅读，也可以供一些设计制作人员及相关专业的学习者参考使用。本书配套的资源中提供了书中所有案例的源文件及素材，方便读者借鉴和使用。读者扫描“资源下载”二维码，即可获得下载方法。



资源下载

大饼卷大葱

2017年5月

目录

01

带你进入游戏的世界 /7



1.1 游戏界面设计的基础知识 /8

1.1.1 什么是游戏界面设计 /8

1.1.2 游戏界面的设计原则 /9

1.2 游戏界面的种类 /11

1.2.1 启动界面 /11

1.2.2 游戏菜单界面 /12

1.2.3 游戏操作界面 /13

1.2.4 设置界面 /13

1.3 游戏的布局设计 /14

1.3.1 Miller公式 /14

1.3.2 合理的游戏布局 /15

1.4 游戏设计的思路与方法 /16

1.4.1 手游的应用平台 /16

1.4.2 梳理游戏方向 /16

1.4.3 创建产品流程图 /17

1.4.4 绘制游戏场景图 /18

1.4.5 测试游戏运行 /18

1.5 了解各大游戏载体 /20

1.5.1 手机游戏界面的标准尺寸 /20

1.5.2 平板游戏界面的标准尺寸 /21

1.5.3 网页游戏界面的标准尺寸 /22

1.6 绘制游戏界面的设备 22

1.6.1 对于软件的掌握 /22

1.6.2 对于硬件的需求 /24

02

游戏世界的基本法则 /25



2.1 游戏界面的基本特性 /26

2.1.1 风格统一化 /26

2.1.2 视觉交互的重要性 /27

2.1.3 游戏UI设计的把控 /28

2.2 抓住游戏界面的设计要素 /29

2.2.1 界面布局 /29

2.2.2 视觉习惯 /31

2.2.3 色彩搭配 /32

2.2.4 信息传达 /38

2.2.5 游戏的自我独立性 /39

03

移动游戏基础界面的绘制方法 /41



3.1 绘制游戏界面的基础知识 /42

3.2 游戏常用按钮的绘制方法 /43

3.3 游戏常用图标的绘制方法 /55

3.3.1 游戏主图标的绘制方法 /55

3.3.2 系列卡通图标的绘制方法 /71

3.4 游戏操作界面的绘制方法 /90

3.4.1 制作背景 /92

3.4.2 制作上栏背景 /93

3.4.3 制作进度条 /94

3.4.4 制作小星星 /96

3.4.5 制作暂停按钮 /98

3.4.6 制作得分框 /101

3.4.7 制作下栏道具 /101

3.4.8 制作操作区 /108

3.5 游戏设置界面的绘制方法 /110

3.6 游戏关卡界面的绘制方法 /118

3.7 游戏胜利界面的绘制方法 /132

04

移动游戏主界面的绘制方法 /145



- 4.1 竞技类手机游戏界面设计 /146
 - 4.1.1 绘制游戏的信息对战界面 /146
 - 4.1.2 绘制游戏的操作界面 /155
- 4.2 卡牌类手机游戏界面设计/169
 - 4.2.1 绘制卡牌英雄装备界面 /170
 - 4.2.2 绘制卡牌英雄类型展示界面 /184

05

游戏设计规范和项目的整体流程 /197



- 5.1 游戏的设计规范 /198
 - 5.1.1 按钮的规范 /198
 - 5.1.2 硬件规范 /199
 - 5.1.3 合理性 /199
 - 5.1.4 美观与协调性 /200
- 5.2 游戏的前期策划 /200
- 5.3 绘制游戏UI /205
 - 5.3.1 首页 /205
 - 5.3.2 人物介绍页 /206
 - 5.3.3 商店购买页 /210
 - 5.3.4 地图备战页 /211
 - 5.3.5 装备展示页 /215
 - 5.3.6 战斗成绩页 /216
- 5.4 配合技术部门 /220

手机游戏UI设计 专业教程

葛林（大饼卷大葱）编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

移动游戏UI设计专业教程 / 葛林编著. — 北京 :
人民邮电出版社, 2017. 8
ISBN 978-7-115-45706-6

I. ①移… II. ①葛… III. ①游戏程序—程序设计
IV. ①TP317.6

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第111470号

内 容 提 要

本书以 Photoshop 软件为基础, 全面介绍了游戏 UI 设计中的理论知识及具体案例的制作方法。本书语言浅显易懂, 配合丰富、精美的游戏 UI 设计案例, 讲解游戏 UI 设计的相关知识和使用 Photoshop 软件进行游戏 UI 设计制作的方法和技巧, 使读者在掌握设计知识的同时, 能够在游戏 UI 设计制作的基础上做到活学活用。

本书配套学习资源, 提供了书中所有案例的素材文件及效果源文件, 同时附赠 99 例绘图笔刷, 方便读者借鉴和使用。

本书适合有一定 Photoshop 基础的设计初学者及设计爱好者学习使用, 也可以为相关行业的设计师及相关专业的学生提供参考。

-
- ◆ 编 著 葛 林 (大饼卷大葱)
责任编辑 张丹阳
责任印制 陈 犇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京市雅迪彩色印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 13.75
字数: 389 千字 2017 年 8 月第 1 版
印数: 1—3 000 册 2017 年 8 月北京第 1 次印刷

定价: 79.00 元

读者服务热线: (010) 81055410 印装质量热线: (010) 81055316

反盗版热线: (010) 81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号

前言

目前市面上的手机游戏层出不穷，人们在享受游戏带来的乐趣时，也欣赏着游戏中各式各样的视觉效果。这给热爱游戏的设计师们提供了一个新的创作的平台，他们可以绘制自己喜爱的游戏界面，而创作游戏的乐趣和美观性主要取决于游戏UI设计师对游戏本身的理解。想成为一个有“想法”的游戏UI设计师，就需要不断地学习和了解各类游戏的特点与表现手法。对于想步入这个行业的初学者而言，如果不知道从何下手，那么本书正是以初学者的角度去讲述和解析作为一个入门的游戏UI设计师需要了解的知识。通过设计师常用的软件——Photoshop，来讲述游戏UI的各类案例都有哪些特点，应该怎样去分析游戏的制作思路。从游戏UI设计的理念出发，配以专业的步骤分析，让初学者在学习中不断提高自身的设计水平。

本书主要针对刚刚步入游戏UI领域的读者。通过学习本书，读者能更好地了解游戏UI的设计思路与设计理念，将理论知识与实际案例相结合，看清楚每一个步骤，了解每一个属性的调整状态。通过不断的练习，巩固对游戏设计知识点的掌握。本书内容安排如下。

第1章介绍关于游戏UI设计的基础知识，包括游戏UI的常用界面、游戏UI的设计公式、游戏UI的设计思路与方法，以及游戏界面设计的几种形式，使读者对游戏UI设计有更加深入的认识和理解。

第2章介绍游戏UI设计基本法则，主要介绍游戏界面的基本特性，让读者了解游戏的交互性和设计的把控度，并对界面的布局与色彩掌控进行详细的讲解。

第3章绘制游戏中常出现的界面效果，包括图标、按钮、操作界面、设置界面等不同类型的设计要素，每个案例都有详细的步骤演示，读者通过本章的学习能理解游戏的整体设计流程和需要注意的设计问题。

第4章讲解并制作两款当下较流行的游戏案例，其中包括竞技类型手游的信息对战界面和游戏操作界面，卡牌类型手游的装备界面与人物属性界面。对两种界面的设计角度和制作手法进行讲解。

第5章对项目的整体流程和常规设计规范进行讲解和说明，让读者能更好地理解UI设计师在项目制作中的位置和价值，更加明确游戏UI设计师的责任。

本书适合有一定Photoshop软件操作基础的设计初学者及设计爱好者阅读，也可以供一些设计制作人员及相关专业的学习者参考使用。本书配套的资源中提供了书中所有案例的源文件及素材，方便读者借鉴和使用。读者扫描“资源下载”二维码，即可获得下载方法。



资源下载

大饼卷大葱

2017年5月

目录

01

带你进入游戏的世界 /7



1.1 游戏界面设计的基础知识 /8

1.1.1 什么是游戏界面设计 /8

1.1.2 游戏界面的设计原则 /9

1.2 游戏界面的种类 /11

1.2.1 启动界面 /11

1.2.2 游戏菜单界面 /12

1.2.3 游戏操作界面 /13

1.2.4 设置界面 /13

1.3 游戏的布局设计 /14

1.3.1 Miller公式 /14

1.3.2 合理的游戏布局 /15

1.4 游戏设计的思路与方法 /16

1.4.1 手游的应用平台 /16

1.4.2 梳理游戏方向 /16

1.4.3 创建产品流程图 /17

1.4.4 绘制游戏场景图 /18

1.4.5 测试游戏运行 /18

1.5 了解各大游戏载体 /20

1.5.1 手机游戏界面的标准尺寸 /20

1.5.2 平板游戏界面的标准尺寸 /21

1.5.3 网页游戏界面的标准尺寸 /22

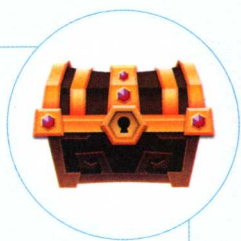
1.6 绘制游戏界面的设备 22

1.6.1 对于软件的掌握 /22

1.6.2 对于硬件的需求 /24

02

游戏世界的基本法则 /25



2.1 游戏界面的基本特性 /26

2.1.1 风格统一化 /26

2.1.2 视觉交互的重要性 /27

2.1.3 游戏UI设计的把控 /28

2.2 抓住游戏界面的设计要素 /29

2.2.1 界面布局 /29

2.2.2 视觉习惯 /31

2.2.3 色彩搭配 /32

2.2.4 信息传达 /38

2.2.5 游戏的自我独立性 /39

03

移动游戏基础界面的绘制方法 /41



3.1 绘制游戏界面的基础知识 /42

3.2 游戏常用按钮的绘制方法 /43

3.3 游戏常用图标的绘制方法 /55

3.3.1 游戏主图标的绘制方法 /55

3.3.2 系列卡通图标的绘制方法 /71

3.4 游戏操作界面的绘制方法 /90

3.4.1 制作背景 /92

3.4.2 制作上栏背景 /93

3.4.3 制作进度条 /94

3.4.4 制作小星星 /96

3.4.5 制作暂停按钮 /98

3.4.6 制作得分框 /101

3.4.7 制作下栏道具 /101

3.4.8 制作操作区 /108

3.5 游戏设置界面的绘制方法 /110

3.6 游戏关卡界面的绘制方法 /118

3.7 游戏胜利界面的绘制方法 /132

04

移动游戏主界面的绘制方法 /145



- 4.1 竞技类手机游戏界面设计 /146
 - 4.1.1 绘制游戏的信息对战界面 /146
 - 4.1.2 绘制游戏的操作界面 /155
- 4.2 卡牌类手机游戏界面设计/169
 - 4.2.1 绘制卡牌英雄装备界面 /170
 - 4.2.2 绘制卡牌英雄类型展示界面 /184

05

游戏设计规范和项目的整体流程 /197



- 5.1 游戏的设计规范 /198
 - 5.1.1 按钮的规范 /198
 - 5.1.2 硬件规范 /199
 - 5.1.3 合理性 /199
 - 5.1.4 美观与协调性 /200
- 5.2 游戏的前期策划 /200
- 5.3 绘制游戏UI /205
 - 5.3.1 首页 /205
 - 5.3.2 人物介绍页 /206
 - 5.3.3 商店购买页 /210
 - 5.3.4 地图备战页 /211
 - 5.3.5 装备展示页 /215
 - 5.3.6 战斗成绩页 /216
- 5.4 配合技术部门 /220

01

带你进入游戏的世界

本章将带领大家一起畅游游戏设计的世界，相信大家或多或少玩耍过一些游戏，那么这些游戏背后又有什么秘密呢？别急，在接下来的内容中将陆续为大家揭开神秘的面纱！

1.1 游戏界面设计的基础知识

1.1.1 什么是游戏界面设计

游戏界面设计是根据游戏特性，把必要的信息展现在游戏主界面、操控界面和弹出界面上，通过合理的设计，引导用户进行简单的人机交互操作，如图 1-1~图 1-3 所示。



图 1-1



图 1-2



图 1-3

想要设计好游戏界面，不仅要有良好的审美观，更要有对人机交互的认知度。

一个好的游戏界面不仅在视觉上要有独特的美感，更要把游戏的层次感设计出来。交互的合理性、用户的体验感、元素的合理应用等都要把握得恰如其分，让游戏给用户足够的代入感。图 1-4~图 1-6 分别是页游界面、网游界面和手游界面。



图 1-4

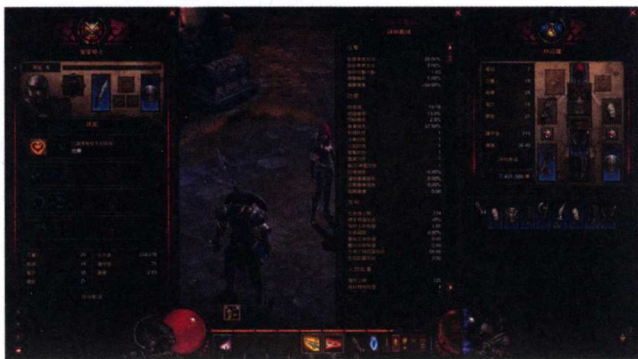


图1-5



图1-6

1.1.2 游戏界面的设计原则

游戏交互设计尽量不要烦琐，用最简单的方式去引导用户进行操作即可。

原则1：游戏中所有视觉元素都要为游戏本身服务。用户体验大多来源于游戏本身，游戏UI设计可为游戏带来视觉冲击，能让用户更直观地体验游戏，如图1-7和图1-8所示。



图1-7

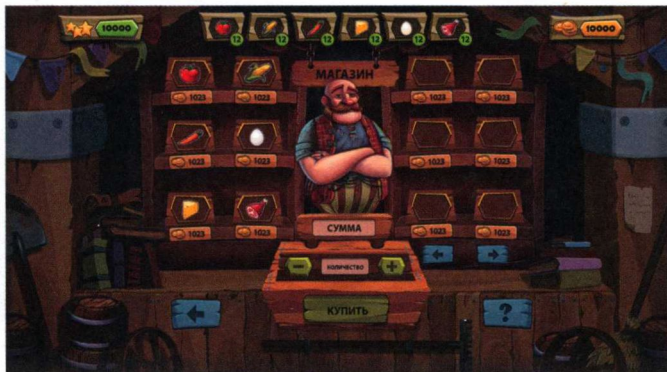


图1-8

原则2：把控好游戏的界面风格，注意色彩对界面的影响。如果界面的颜色反差太大，会让用户有脱离游戏的感觉。当然有的游戏也会根据自己的特殊设定，大胆运用一些反差较大的色彩来增加游戏的视觉冲击力。色彩只是游戏设计中的一小部分，运用得好可以锦上添花，运用得不好会给用户带来不良的视觉体验，如图1-9~图1-12所示。



图1-9



图1-10



图1-11



图1-12

原则3：引导界面的设计应言简意赅。 每款游戏都有自己独特的操作特性，想让用户在最短的时间内了解游戏的操作，需要设计一些引导界面来帮助用户。引导界面的表现很直观，只需要用简单的指示图片和说明文字，言简意赅地说明游戏的独特性和操作习惯就好，不需要太多花哨的元素去修饰。让用户轻松理解到游戏的特性，引导界面的作用就已经达到了，如图1-13和图1-14所示。



图1-13



图1-14

原则4：游戏设计师要懂得很多客观知识，如排版布局、色彩搭配和人机交互等。 对一个界面的设计把控要趋向于产品本身和产品针对的用户。在了解产品的同时要对产品自身的各类因素进行设计，来达到人机交互自然流畅。让用户感觉得心应手，也是设计好一款游戏的初衷，如图1-15~图1-18所示。



图1-15



图1-16



图1-17



图1-18