

随书附赠资源

书中全部案例的素材文件和效果文件  
游戏UI设计相关培训视频



JACK Art Studio  
我们一直专注于艺术设计行业



# 游戏UI设计实战必修课

Jack/邓杰 编著



中国工信出版集团



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

# 游戏UI设计实战必修课

Jack/邓杰 编著

人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

游戏UI设计实战必修课 / Jack/邓杰编著. — 北京 :  
人民邮电出版社, 2016. 11  
ISBN 978-7-115-43541-5

I. ①游… II. ①J… 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(2016)第237805号

## 内 容 提 要

本书专门介绍有关游戏 UI 设计方面的内容, 全书分为 5 章, 循序渐进地讲解游戏行业现状、基本功的训练、图标的绘制、界面的绘制, 以及就业简历的包装等内容。本书案例丰富, 步骤讲解细致, 实用性非常强, 希望给相关行业的游戏 UI 设计师和设计爱好者提供一个自学的渠道, 让大家在摸索和学习游戏 UI 设计时不再迷茫。

为了帮助读者提高学习效率, 本书附赠书中全部案例的素材文件和效果文件, 同时, 配套提供与游戏 UI 设计相关的培训视频, 内容超值。

本书适合平面设计师、设计领域相关人士、在校大学生、游戏美术爱好者、游戏设计行业新人和想要转行的其他行业的朋友学习使用。

- 
- ◆ 编 著 Jack/邓 杰  
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>  
北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 13.5  
字数: 434 千字 2016 年 11 月第 1 版  
印数: 1—3 000 册 2016 年 11 月北京第 1 次印刷
- 

定价: 69.00 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: 京东工商广字第 8052 号

# 目录

## 01

### 什么是游戏UI /15

#### 1.1 探秘游戏行业 /16

- 1.1.1 我的游戏世界 /16
- 1.1.2 行业趋势分析 /22

#### 1.2 游戏UI设计师的工作内容 /24

- 1.2.1 部门划分 /24
- 1.2.2 游戏UI设计师职位介绍 /24

#### 1.3 交互对游戏的重要性 /27

- 1.3.1 日常生活中出现的交互设计 /27
- 1.3.2 交互对游戏的影响 /29
- 1.3.3 合格的交互设计标准 /30

#### 1.4 游戏UI案例分析 /30

- 1.4.1 发条骑士2 /30
- 1.4.2 石头剪刀布三国志 /32



## 02

### 游戏UI的内功修炼秘籍 /35

#### 2.1 快速升级能力的五大基本功 /36

- 2.1.1 手绘基本功 /36
- 2.1.2 色彩基本功 /38
- 2.1.3 软件基本功 /39
- 2.1.4 版式设计基本功 /40
- 2.1.5 创意练习基本功 /41

#### 2.2 手绘基础的练习 /45

- 2.2.1 线条练习 /45
- 2.2.2 几何体练习 /46
- 2.2.3 透视练习 /47
- 2.2.4 基础综合练习 /53

#### 2.3 工作中需要的软件介绍 /61

- 2.3.1 数位板的设置 /61
- 2.3.2 Photoshop软件介绍和使用方法 /63

# 03

## 图标是个开胃菜 /65

### 3.1 游戏图标和平面图标的区别 /66

### 3.2 游戏图标绘制前准备 /67

#### 3.2.1 草图绘制 /67

#### 3.2.2 笔刷的使用技巧 /70

#### 3.2.3 图标尺寸的设定 /71

### 3.3 游戏图标的分类与设计 /72

#### 3.3.1 物品图标 /73

案例1: 桃子 /74

案例2: 卷轴 /79

#### 3.3.2 装备图标 /82

案例1: 木盾 /83

案例2: 铁剑 /85

#### 3.3.3 技能图标 /88

案例1: 法阵 /89

案例2: 中靶 /93

#### 3.3.4 系统图标 /99

案例1: 金币 /100

案例2: 药瓶 /106

#### 3.3.5 其他图标 /111



# 04

## 界面大餐 /113

### 4.1 不同按钮图标的分类与设计 /114

#### 4.1.1 奶酪启动按钮 /115

#### 4.1.2 奶酪暂停按钮 /120

#### 4.1.3 红色Play按钮 /127

#### 4.1.4 果冻开始按钮 /132

### 4.2 几种常见的游戏界面设计 /139

#### 4.2.1 萌猫杂货店界面 /139

#### 4.2.2 Q版签到界面 /146

#### 4.2.3 Q版胜利界面 /159

#### 4.2.4 童话风商店界面 /165

Game UI

## 05

### 做一个独一无二的UI设计师 /191

#### 5.1 个人UI风格的确定 /192

5.1.1 设定游戏UI风格与类型 /192

5.1.2 如何定位品质与标准 /195



5.1.3 在具体设计时需要注意的点 /198

#### 5.2 UI简历包装 /201

5.2.1 图标作品的包装 /201

5.2.2 界面作品的包装 /203

5.2.3 手绘草图作品的包装 /205

#### 5.3 UI面试零压力 /207

5.3.1 面试经验与总结 /207

5.3.2 实际操作测试的经验与总结 /208

#### 附录（常用资源网站）/209

#### 策划/编辑

组稿编辑 | 曹祥莉      校对编辑 | 刘 潇  
执行编辑 | 曹祥莉      美术编辑 | 李梅霞

# 游戏UI设计实战必修课

Jack/邓杰 编著

人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

游戏UI设计实战必修课 / Jack/邓杰编著. — 北京 :  
人民邮电出版社, 2016. 11  
ISBN 978-7-115-43541-5

I. ①游… II. ①J… 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(2016)第237805号

## 内 容 提 要

本书专门介绍有关游戏 UI 设计方面的内容, 全书分为 5 章, 循序渐进地讲解游戏行业现状、基本功的训练、图标的绘制、界面的绘制, 以及就业简历的包装等内容。本书案例丰富, 步骤讲解细致, 实用性非常强, 希望给相关行业的游戏 UI 设计师和设计爱好者提供一个自学的渠道, 让大家在摸索和学习游戏 UI 设计时不再迷茫。

为了帮助读者提高学习效率, 本书附赠书中全部案例的素材文件和效果文件, 同时, 配套提供与游戏 UI 设计相关的培训视频, 内容超值。

本书适合平面设计师、设计领域相关人士、在校大学生、游戏美术爱好者、游戏设计行业新人和想要转行的其他行业的朋友学习使用。

- 
- ◆ 编 著 Jack/邓 杰  
责任编辑 张丹阳  
责任印制 陈 森
  - ◆ 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>  
北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 13.5  
字数: 434 千字 2016 年 11 月第 1 版  
印数: 1—3 000 册 2016 年 11 月北京第 1 次印刷

定价: 69.00 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: 京东工商广字第 8052 号



# 按钮图标设计

奶酪启动按钮



fce444 f2aa2c c57619 ec521c

奶酪暂停按钮



ffffff fce444 e89506 c6690d

橡胶启动按钮



ffffa8 cc7665 fd772a ea291d

果冻开始按钮



e3e3e3 ed4b91 ba1267 f0ac87

## 物品图标

物品图标：桃子



cfe112 5c9c03 22410a 6e3022 2b1302

物品图标：卷轴



fb6bbf b07746 5f2f1f bc2929 951a1a

## 装备图标

装备图标：木盾



e4e8d5 b9ab97 d07d2d 7d3414 d1253a

装备图标：铁剑



cee0e0 46656d af8034 7c4322 195f9f

## 技能图标

技能图标：法阵



技能图标：中靶



## 系统图标

系统图标：金币



系统图标：药瓶



# 童话风商店界面



4ad298

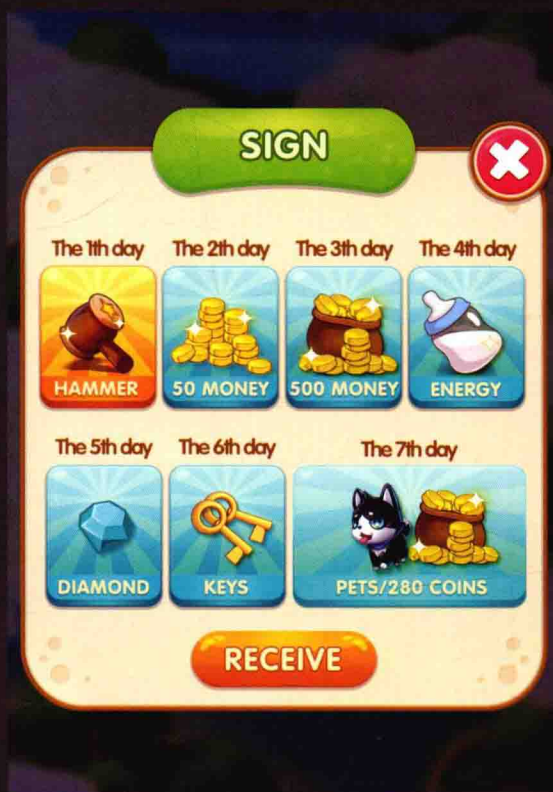
c76248

ffeeaa

844422

391e10

# Q版签到奖励界面



91d62d

ffe860

41bec2

f8eac7

e6cf95

ad6f27

# 萌猫杂货店界面



f29611



d5d497



738998



dcb2a4



b49279

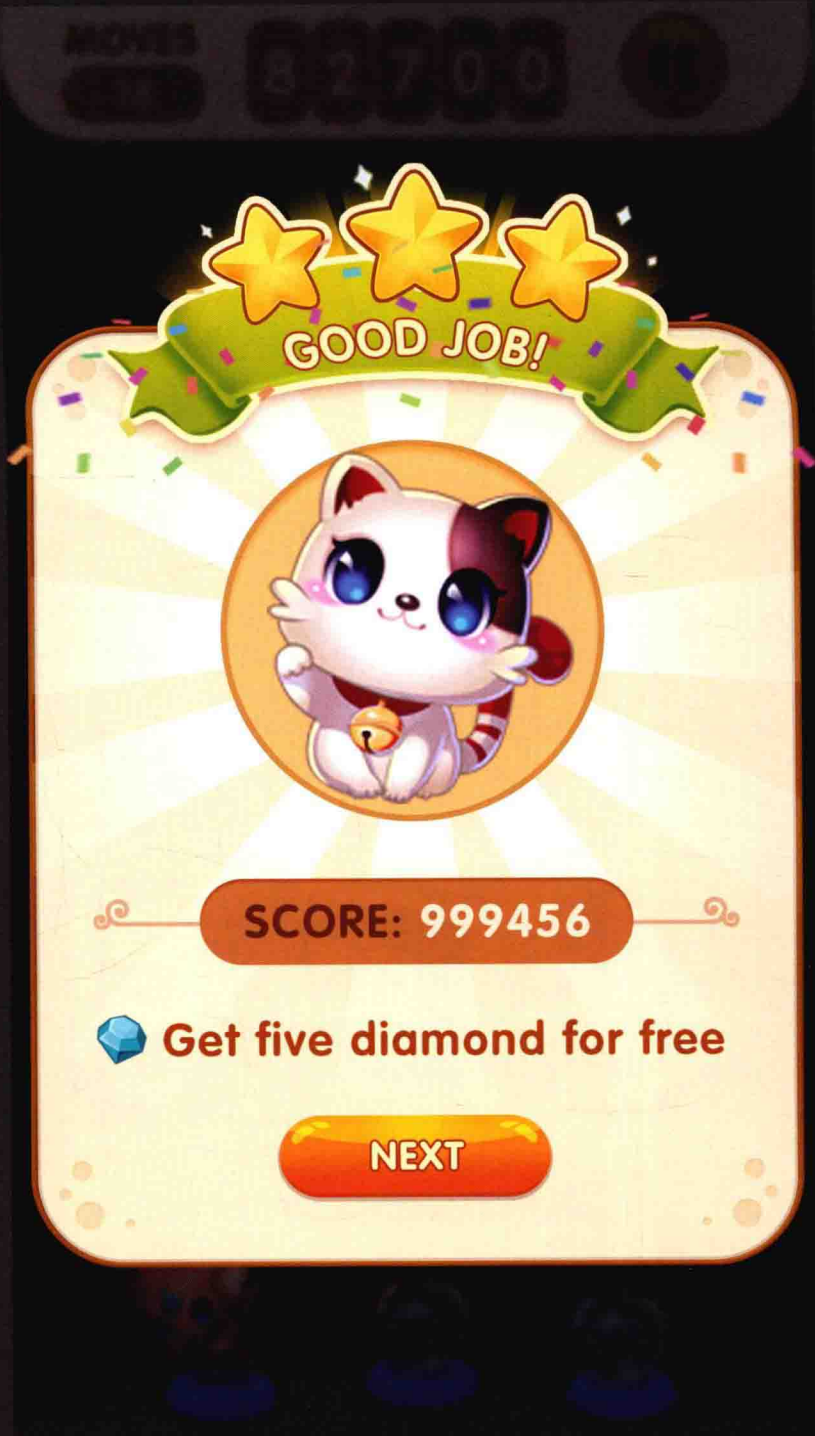


936d51



644127

# Q版胜利界面



91d62d

ffe860

41bec2

f8eac7

e6cf95

ad6f27

# 前言



大家好，我是Jack，从事游戏研发行业8年以上，主导和参与国内外上线项目20余个。曾担任原掌趣科技、空中网项目美术主管，人人网主UI设计师。从2014年开始，我加入了好友的公司，专注于培养游戏行业UI设计师，目前已经培养了大量游戏UI设计师，分别就职于腾讯、网易、金山和EA等游戏公司。

也许上面的简历在读者看来非常光鲜亮丽，但其实我也只是高手云集的游戏研发行业从业人员中很普通的一员。游戏行业是目前国内比较刺激的行业，每天有大量的游戏项目成功诞生，但同时也有很多游戏项目解散，公司倒闭破产。所以，欢迎大家来了解这个行业，但是在进入这个行业前，大家一定要做好吃苦的心理准备。因为虽然这个行业的薪资丰厚，但是压力也是巨大的！

在这里，我要感谢人民邮电出版社的几位编辑，感谢他们给予我的帮助，让这本游戏UI设计图书有机会和大家见面。虽然我只是一名普通的游戏UI导师，但是我通过阅读很多相关设计书籍去提高自己的编写能力，将自己的设计经验与技能知识尽可能多地融入到图书中。我希望用简洁的文字和生动的教学案例及视频演示来帮助读者了解游戏UI设计到底是怎么回事。本书还有很多不足，希望大家多多包涵。

同时，在这里也感谢我的学生，他们为我提供了一些初级案例，乐于分享他们的学习经验，方便大家更好地学习与交流。也感谢本行业乐于分享的一些前辈们，因为有了他们的作品与教程分享，才给我们提供了不少参考资料和交流学习的平台。在此由衷感谢以下同行及老师们（排名不分先后），包括爆流、刀柒、小金狮、小忙、凯奇、阿蒙及U灵等，需要感谢的人实在太多，不能一一列出。在此献上我的签名祝福，希望游戏行业未来有更多的精英出现，一起共勉之。

本书附赠学习资源，扫描封底“资源下载”二维码即可获得资源下载方式。由于这是我第一次负责编写教程类书籍，不足和疏漏之处在所难免，还请大家多多包涵。另外，读者如果发现书中内容有误，或者有什么好的想法和意见，可以联系我们，Jack的微博、微信：deviljack-99，欢迎大家加入游戏UI交流QQ群一起进步：103622856、326177179。如果希望了解我更多的信息或者想要看游戏教程和设计方面的素材，读者可以关注我的微博、花瓣等网站（网址见作者简介），书中部分引用知名游戏公司游戏作品截图，著作权归其游戏公司所有，特此声明。其他图片均来源于Jack学生的作品和网络图片，如果书中使用了其他个人作品还请多多包涵，在此表示感谢。

总有一天你也会成为那个  
让我也妒忌的人！

Jack

# 推荐语

UI是开启游戏的第一把钥匙，也是把控游戏流程的指南针。优秀的游戏UI设计以用户体验为依归，并且能够从视觉的角度，来传达游戏的个性化和可操作性。本书巧妙地阐述了UI在游戏领域的发展历程及游戏UI的交互原则，并且通过大量的案例分析，指引读者如何设计出优秀的游戏UI。非常适用于刚入行的UI设计师学习使用，在此强烈推荐！

——腾讯《枪神纪》项目组美术副总监 蒋远鹏

游戏界面设计是用户接触产品时的重要初体验，决定了用户对产品的第一印象。如何创作出超过用户预期的体验，让需要传递的信息以视觉的方式有序、生动、高效的进行表达，是一项富有挑战与乐趣的高价值任务，也是腾讯游戏视觉设计师不断研究和挑战的课题。游戏界面设计是一份对设计师综合能力要求非常高的工作，希望本书中的经验之谈和训练方法能帮助到同样在游戏体验设计道路上苦苦学习探索的你！

——腾讯设计通道专家视觉设计师 刘刚

很高兴终于有人为游戏UI设计来总结、出版此书籍，目前的行业情况确实很需要类似的书籍，让设计师在自学、提升以及训练自己UI设计能力的过程中有很好的参考指南。

——腾讯光子工作室群设计中心副总监 喻中华

UI设计及交互设计在中国还在发展期，有效的学习除了需要参考海外教材扩展知识外，也需要了解实践的挑战及解决方案。Jack通过本书，详细地给大家介绍了什么是游戏UI、游戏UI的行业情况以及游戏UI设计的一些实战技巧，相信对于想多了解什么是游戏UI设计的读者会很有帮助。

——腾讯IEG国际运营中心设计专家 Amyip（叶慧儿）

游戏界面设计是一份非常有意思的工作，同时也是一个对设计师综合能力要求非常强的工作。其除了需要掌握一定的美术基础知识外，还需要掌握交互、用研设计、平面构成及版式设计等多种相关知识，既注重整体也不容忽视任何小细节。相对于一般的软件UI设计，它在乐趣性与风格多元化上有着无可比拟的优势。我们可以为一个“北欧海盗风格”的游戏做一款写实重质感的主题设计，也可以为一款“小清新”或者“Q萌”的产品做相应配套的风格设计，还可以尝试未来科技感的“轻薄扁平化”。本书是一本入门级教材，它可以助读者了解到一名游戏界面设计师必须具备哪些基础知识和技能。

——腾讯互娱研发部高级设计师 宋扬

游戏的界面设计是直接影响用户体验的设计，在整个游戏的制作流程中是很重要的一个部分，同时，UI设计在整个行业的缺口也很大，好的UI设计应该是具备交互和审美两大特性的设计，这样一本从交互到设计的图书是很难得的，对从事UI设计的设计师会有很大的帮助。

——资深场景概念设计师 绿榴莲



得交互者得天下，UI是交互设计的桥头堡，一个逻辑清晰且美观的交互体验几乎决定了一个游戏的成败，可见其重要性。在过往漫长的时间里，我们一直缺乏在UI交互设计领域的理论普及读本，很高兴能看到这本专门针对游戏UI设计讲解的书籍问世，其详尽地探讨了和UI相关的每一个细节，值得所有交互设计师拥有。

——魔视互动CEO，顽石互动创意总监 王科

国内的游戏UI以往没有系统的教育体系，也没有实体游戏UI的教学书籍，很高兴有人踏出了第一步，为各位想入行而不知其门的学生找到了大门。湖面本来平静，等待的就是投下石头的第一人。Jack老师的教学质量是有目共睹的，他的学生在刚毕业的作品中就体现出入行自行摸索四五年的水平，实属难得，未来的游戏UI产业链相信会见到百家争鸣的景象。

——爆流

虽然这两年UI崛起的速度势如破竹，但国内优秀的游戏UI设计师仍然供不应求，很大原因是网上的自学资源不够丰富，很多人想学习却无从下手。Jack老师同时拥有实战和教学经验，由他编写的书从零基础到求职都有全面的指导性作用，很适合想入行或进阶学习的人阅读。

——优设网主编 程远

不管是原画还是UI设计，它们都是游戏美术的重要组成部分，我相信好友Jack编写的这本游戏UI设计书籍一定能帮助更多的入门新人快速提高设计和制作能力，了解游戏行业的设计窍门，让游戏UI行业有更多优秀的设计师。

——资深概念设计师 阮佳

这本书能够出版我感到非常高兴，因为我见证了它从无到有的过程。Jack在业余时间为一本书付出了很多，把他个人多年的从业经验和教学技巧总结都写在了书中，他的这本书能帮助更多的设计爱好者了解游戏设计行业。本书中的案例讲解详细易懂，非常适合入行新人学习，我非常期待Jack的下一本游戏UI设计书。

——宏畅（北京）网络科技有限公司CEO 邓畅