



游戏UI设计

全彩印刷

从入门到精通

于海洋 编著

零起点、入门快

专为游戏UI初学者量身打造，一步一图，由浅入深，确保读者轻松、快速入门。

内容细致全面

针对游戏UI初学者的特点和需求，大量知识点融入实战案例，同时给出技巧提示。

案例精美实用

本书的案例经过精心挑选，确保其在实用的基础上精美、漂亮。

科学的编写思路

本书采用知识点和综合案例相结合的方式，符合轻松易学的学习要求。



中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
http://www.phei.com.cn

游戏UI设计

从入门到精通

于海洋 编著



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书由业内知名的游戏 UI 设计师编写, 详细介绍了游戏 UI 设计的理论知识和实战技巧。本书内容均是作者在实际游戏项目中的工作经验和教学成果, 可以帮助零基础的读者成长为专业的游戏 UI 设计师, 也可以帮助有经验的 UI 设计师突破瓶颈并获得长期的理论指导。

全书分为 7 章, 由浅入深地讲解了游戏 UI 与游戏行业、游戏 UI 设计软件、游戏 UI 手绘练习与原理、游戏 UI 手绘实战、游戏 UI 项目与元素制作、游戏 UI 交互设计、游戏 UI 设计师的简历与面试。

本书以实际游戏项目为案例, 且配有教学视频, 操作步骤讲解细致、通俗易懂, 适合在校学生、设计师、美术爱好者与想要转入此行的朋友学习和使用。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有, 侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

游戏 UI 设计从入门到精通 / 于海洋编著. —北京: 电子工业出版社, 2019.1

ISBN 978-7-121-35484-7

I. ①游… II. ①于… 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 (2018) 第 251332 号

责任编辑: 孔祥飞

印 刷: 北京天宇星印刷厂

装 订: 北京天宇星印刷厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

开 本: 787×980 1/16 印张: 19 字数: 365 千字

版 次: 2019 年 1 月第 1 版

印 次: 2019 年 1 月第 1 次印刷

定 价: 108.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888, 88258888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

本书咨询联系方式: (010) 51260888-819, faq@phei.com.cn。

序

我很荣幸能先睹为快看到这本书，到目前为止，在国内甚少有这方面的专业书籍。这是一本知识体系全面、内容具有深度的游戏 UI 学习书籍。游戏 UI 可以说是新兴移动互联网行业的一个重要组成部分，对于网络游戏行业尤其重要，一款游戏 UI 界面操作的舒适度会直接影响用户在游戏里的感受和留存，它是游戏命脉之一。

游戏 UI 设计师不仅需要掌握传统美术的手绘与设计能力，还需要有现代移动互联网行业的体验设计能力，这是一份非常具有发展潜力的职业，是对设计师知识结构和技能的一次重塑。

本书讲解分析全面，清晰地介绍了从游戏行业的诞生到现在飞速的变化发展，让大家了解游戏 UI 的过去、现在与未来，让游戏 UI 设计师了解他们需要什么样的工具，以及如何掌握。本书通过深入浅出的实用案例，详细介绍了游戏 UI 工作中的各个环节，梳理了游戏 UI 设计师在工作中的技能和重点内容。这是学习如何成为优秀游戏 UI 设计师的一本高质量、实用教程，我也非常期待海洋能出版更多诸如此类干货满满的书籍。

海洋是一名非常优秀的游戏 UI 导师，他把多年的工作与教学经验融合进了这本书，为想要进入游戏 UI 设计这个行业的同学指明了方向，可以在你学习游戏 UI 设计的路上持续为你指路！

陈慰平

中央美术学院 设计学院

2018 年 10 月

前言

1. 为什么写这本书

这本书写了将近一年时间。写这本书的时候，是笔者在游戏行业工作的第九个年头。笔者尽力把自己这九年涉及的所有与游戏 UI 有关的经验浓缩成精华写在这本书里。

笔者经历了中国游戏行业发展的三大时代：客户端游戏时代、网页游戏时代和现在的移动端游戏时代。

笔者做过游戏原画、游戏 UI 设计与其他的一些美术岗位，也与朋友一起开过游戏公司，做过管理工作，做过几款被大家熟知的经典游戏。

2015 年笔者加入了培训行业，和朋友开了一家后来与百度、站酷、UI 中国、斯坦福大学等名企与名校独家合作的国内知名的应用 UI 与游戏 UI 培训学校。

2018 年下半年，笔者创办了属于自己的 UI 培训班——YHY 艺术工作室。

到现在为止，笔者亲手带过的学生有三百余人，早期毕业的学生已任职于各大名企。

对于游戏 UI，很多人不了解它是做什么的，或在理解上存在很大的误区，比如把游戏 UI 与应用 UI 混淆，或把游戏 UI 单纯地当成一个画画的岗位，忽略它的可实现性与用户体验，这其中甚至还包括很多已经工作多年的美术管理者。这种错误的观念导致初学者学习无方向，游戏从业者难以做出成功的游戏产品。

为什么会这样？因为市场上缺少真正的专业书籍，学校也缺少与实际工作内容相符的课程，大多数从业者没有机会接触其他岗位的工作，导致对游戏全盘开发流程不了解，这就让很多感兴趣想学习的新人或在职想提高技能的朋友不知道从何下手。

本书不仅要让你学会、学透游戏 UI 设计，还要让你了解整个游戏行业与除游戏 UI 外的其他游戏岗位的工作内容，让你清晰地了解游戏 UI 设计师的工作定位与所需要的全部能力，并了解它的发展方向。让你站在足够的高度来学习它，避免你走弯路，做出一些不切实际的内容。希望本书能成为你职业生涯中的一盏明灯，并持续为你指路。

2. 关于内容

本书分为7章，语言通俗易懂，一步一图，案例部分配有教学视频，由浅入深地讲解游戏UI设计各个阶段的理论与实战。

第1章讲游戏UI与游戏行业：带你了解什么是游戏UI、国内外游戏UI的发展历史、游戏公司的情况、游戏公司各个岗位的工作内容与职责，以及学习游戏UI需要准备的工具。

第2章讲游戏UI设计软件：让你掌握游戏UI美术制作软件的使用方法。

第3章讲游戏UI手绘练习与原理：让你掌握游戏UI所需要的手绘能力，如学习需要画什么、手绘理论依据与设计依据是什么。这些知识不仅可以让你从零基础到入门，还可以帮助你持续提高。如果你是其他与美术相关的行业从业者，学完本章之后你的手绘能力也会得到惊人的提高。

第4章讲游戏UI手绘实战：这一章将带你了解资深游戏美术设计师如何做原创设计与如何赋予内容丰富的材质细节，让你的手绘技术得到提升并掌握原创与刻画细节的能力。

第5章讲游戏UI项目与元素制作：在掌握了之前几章讲解的基础内容后，我们开始进行实际游戏项目的UI制作训练，包含游戏的原型图、装备图标、头像、技能图标、物品图标、功能图标、徽章、icon、按钮、面板、版头、字体、装饰、运营Banner与Logo设计。通过真实项目案例详细地讲解每个UI制作的细节，除此之外还有在工作后期与其他部门对接时所需要的技术，让你完整地认识游戏UI的制作方法。

第6章讲游戏UI交互设计：加入交互理念，提升游戏设计高度，让你迅速获得实际工作经验，并设计出让用户认可的成功产品。使你能够站在普通设计师的肩膀上，掌握更高级的设计能力，迅速成为一名有价值的游戏UI设计师。

第7章讲游戏UI设计师的简历与面试：笔者通过收集大量的游戏UI毕业生实际面试内容，总结出游戏UI岗位的作品需求与简历内容的制作方法，同时包含全面、精准的面试问题。揭开面试的神秘面纱，帮助你顺利就业。

目 录

第 1 章 游戏 UI 与游戏行业	1
1.1 游戏 UI	2
1.1.1 游戏 UI 的定义	2
1.1.2 游戏 UI 的发展与现状	2
1.1.3 游戏 UI 的工作内容	14
1.1.4 游戏 UI 与应用 UI 的不同	15
1.1.5 什么样的人可以做游戏 UI 设计师	18
1.1.6 游戏 UI 工作工具与入行作品	19
1.2 游戏行业	21
第 2 章 游戏 UI 设计软件	34
2.1 游戏 UI 设计常用软件简介	35
2.2 Photoshop 菜单栏常用功能详解	37
2.2.1 文件	37
2.2.2 首选项	43
2.2.3 编辑	43
2.2.4 图像	44
2.2.5 图层	45
2.2.6 文字	53
2.2.7 选择	57
2.2.8 滤镜	59
2.2.9 视图	60
2.2.10 窗口	61
2.3 Photoshop 工具与属性栏常用功能详解	61

2.3.1	选择栏	61
2.3.2	效果栏	64
2.3.3	矢量栏	68
2.3.4	辅助栏	78
2.4	Photoshop 图层栏常用功能详解	79
2.4.1	图层的混合模式	79
2.4.2	图层的不透明度与填充	79
2.4.3	图层的隐藏与开启	80
2.4.4	图层的缩览图右击列表	81
2.4.5	图层操作	81
第 3 章	游戏 UI 手绘练习与原理	86
3.1	如何画准形与如何使用数位板	87
3.2	如何塑造立体空间感	88
3.2.1	理论	88
3.2.2	实战训练	93
3.3	如何做设计与如何用颜色	99
3.3.1	平面构成	102
3.3.2	色彩构成	112
3.4	辅助练习	135
3.4.1	写生	135
3.4.2	速写	136
3.4.3	创意临摹	136
3.4.4	默写与创作	137
第 4 章	游戏 UI 手绘实战	138
4.1	金属——头盔	139
4.1.1	构思	139
4.1.2	准备	139

4.1.3	草图.....	141
4.1.4	完善草图.....	152
4.1.5	上色.....	154
4.1.6	定稿与包装.....	158
4.2	宝石.....	160
4.2.1	宝石材质分析.....	160
4.2.2	宝石材质图标实战绘制.....	163
4.3	玻璃与液体——药水瓶.....	165
4.3.1	玻璃与液体材质分析.....	165
4.3.2	玻璃与液体材质图标实战绘制.....	166
4.4	布——布卷.....	167
4.4.1	布材质分析.....	167
4.4.2	布材质图标实战绘制.....	167
4.5	木头——木箱子.....	168
4.5.1	木头材质分析.....	168
4.5.2	木头材质图标实战绘制.....	168
4.6	纸——卷轴.....	169
4.6.1	纸材质分析.....	169
4.6.2	纸材质图标实战绘制.....	169
4.7	石头.....	170
4.7.1	石头材质分析.....	170
4.7.2	石头材质图标实战绘制.....	170
4.8	皮毛与骨头——肩甲.....	170
4.8.1	皮毛与骨头材质分析.....	170
4.8.2	皮毛与骨头材质图标实战绘制.....	171

第 5 章 游戏 UI 项目与元素制作..... 172

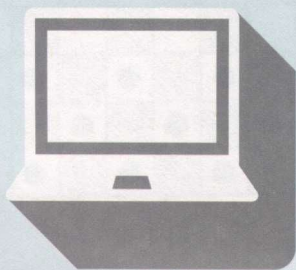
5.1	游戏项目的产生与游戏 UI 工作详解.....	173
5.1.1	游戏 UI 任务的发起、制作、审核与提交.....	173

5.1.2	一套游戏 UI 界面的组成.....	177
5.1.3	游戏 UI 的学习与提高.....	178
5.1.4	如何做合理的设计.....	178
5.2	游戏图标.....	178
5.2.1	图标的定义.....	178
5.2.2	游戏图标的形态.....	179
5.2.3	制作游戏图标的注意事项.....	180
5.2.4	游戏图标的设计流程.....	181
5.2.5	游戏图标的分类.....	181
5.3	游戏按钮.....	196
5.3.1	游戏按钮的分类.....	196
5.3.2	游戏按钮的建议配色.....	198
5.3.3	游戏按钮的大小.....	198
5.3.4	游戏按钮的状态.....	198
5.3.5	制作游戏按钮的注意事项.....	198
5.3.6	游戏按钮制作步骤演示.....	199
5.4	游戏 Logo 与字体.....	199
5.4.1	游戏 Logo 出现的地方.....	200
5.4.2	游戏 Logo 的制作要求.....	200
5.4.3	各类游戏 Logo 的特点.....	202
5.4.4	什么时候可以做扁平风格的游戏 Logo.....	204
5.4.5	做游戏 Logo 的准备.....	204
5.4.6	游戏 Logo 的组成元素.....	205
5.4.7	原创游戏《暴击天使》Logo 步骤演示.....	205
5.5	游戏界面.....	208
5.5.1	游戏界面的分类.....	208
5.5.2	游戏界面的级别.....	211
5.5.3	制作《暴击天使》角色界面步骤演示.....	213
5.6	游戏运营推广设计——游戏 Banner.....	225

5.6.1	游戏 Banner 的概念	225
5.6.2	游戏 Banner 的组成与制作要点	225
5.6.3	游戏 Banner 的表现手法	226
5.7	游戏字体设计	231
5.7.1	游戏字体大小规定	231
5.7.2	游戏字体颜色建议	232
5.7.3	游戏字体使用技巧	232
5.7.4	游戏字体排版	233
5.7.5	制作游戏字体的方式	234
5.7.6	中文字设计技巧	234
5.7.7	英文字设计技巧	238
第 6 章	游戏 UI 交互设计	241
6.1	交互法则	242
6.1.1	有用	242
6.1.2	易用	243
6.1.3	安全	257
6.1.4	艺术	258
6.2	拓展案例：“75 条交互案例”	260
第 7 章	游戏 UI 设计师的简历与面试	290
7.1	简历内容	291
7.2	面试	291
7.3	测试	292
7.4	入职	293

第1章

游戏 UI 与游戏行业



1.1 游戏 UI

1.1.1 游戏 UI 的定义

UI 全称为 User Interface（用户界面），游戏 UI 即游戏用户界面。游戏 UI 是用来辅助游戏画面内容的，如图 1-1 所示。



图 1-1

1.1.2 游戏 UI 的发展与现状

1. 游戏 UI 行业发展历程

世界上第一款电子游戏是 1951 年国外的主机游戏《西洋跳棋》，如图 1-2 所示。那时电子游戏非常少，游戏画面中基本没有 UI，游戏 UI 都在硬件控制器上。

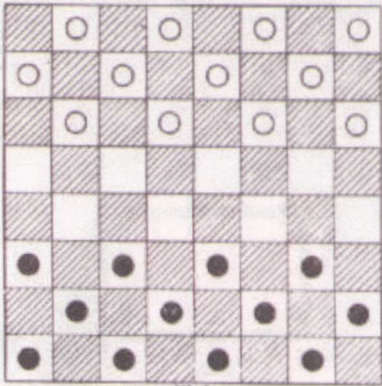


图 1-2

1972 年开始有了游戏 UI 雏形，但非常简单，例如国外的主机游戏《乒乓》，那时的游戏 UI 还只是两个得分数字，如图 1-3 所示。

1978 年的游戏中开始出现大量的游戏 UI，但大多数的游戏 UI 看起来更像是程序员写在屏幕上的代码，例如国外的主机游戏《太空侵略者》，如图 1-4 所示。

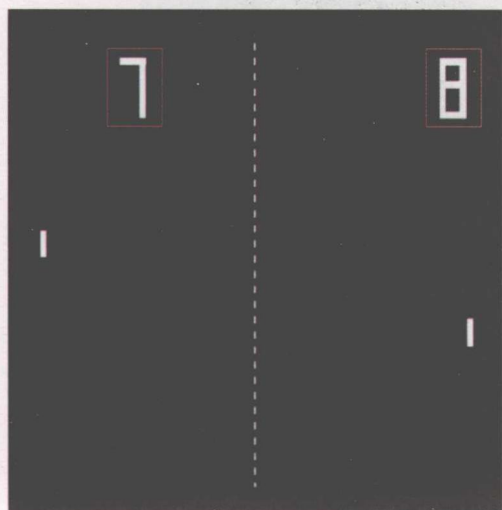


图 1-3



图 1-4

1984 年，游戏 UI 有了一些进步，很多游戏会用“框”把 UI 与画面内容区分开，例如国外的主机游戏《俄罗斯方块》，但这些碍眼的框占据了大量的画面空间，如图 1-5 所示。

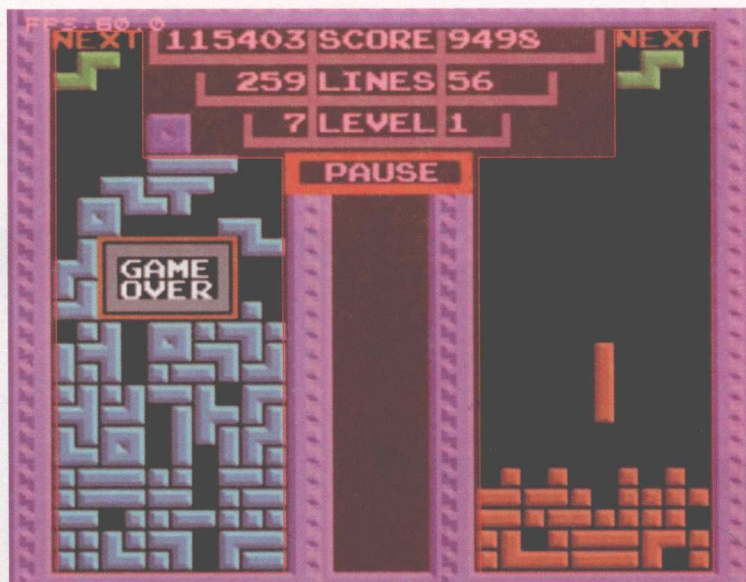


图 1-5

1994 年，游戏 UI 开始有了现代化的雏形，出现了各种美观的彩色图标，但问题依然存在，例如国外的客户端游戏《魔兽争霸：人类与兽人》，这款游戏游戏中的游戏 UI 占用了太多画面空间，角色属性条没有用颜色区分，货币单位重复描述，整体游戏 UI 的左侧排版影响了画面的平衡，亮丽图标框让图标看起来很“跳”，如图 1-6 所示。



图 1-6

2002 年，游戏硬件的显示效果得到大幅度提升，画面越来越精致，让游戏 UI 在视觉上得到极大进步，同时交互上也有很大进步。例如，国外的客户端游戏《魔兽争霸：冰封王座》，游戏 UI 将上一版影响画面平衡的左侧排版设计挪到了画面下边，改掉了货币单位重复描述和亮色图标框太“跳”的问题。但也出现了新的问题，例如：用文字显示的英雄血量与法力值，玩家在紧张的战斗中用余光看不清；提示图标绘制得过于复杂，导致功能表意不明确；可点击的图标与不可点击的图标没有明显的区别；游戏 UI 界面装饰过于抢眼，如图 1-7 所示。



图 1-7

2009 年，因为游戏硬件没有太大革新，所以游戏画面效果也没有太大变化，但很多游戏在游戏 UI 上却小有进步，改掉了很多人不舒服的地方。例如，国外的客户端游戏《英雄联盟》，如图 1-8 所示。将画面底部的游戏 UI 区域压缩，使玩家获得了更大的画面可视区域，用非常明显的色条表示英雄血量与法力值，解决了英雄血量与法力值看不清的问题。不过还是存在很多其他问题，例如血量与法力值条过长，浪费空间，底部将游戏 UI 连起来的设计阻挡了画面下方的空间，导致画面可视区域依然很小。



图 1-8

国内的游戏行业发展得比较晚，各方面技术都很落后，那时游戏 UI 设计师属于一个被遗忘的职位，大多数公司的游戏 UI 都是由原画师来绘制的，只注重效果而不注重交互，所以存在不少问题。例如 2009 年国内的客户端游戏《梦幻西游》，游戏 UI 就存在很多问题，例如界面边框过亮，按钮无颜色区分，按钮使用了有警示性的红色，内容面板对比过强、过亮等，如图 1-9 所示。



图 1-9