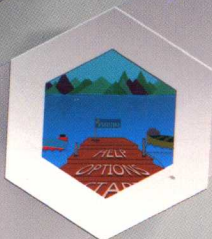
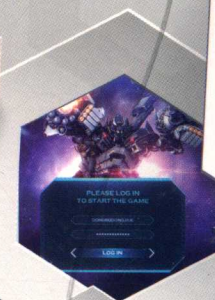




DVD-ROM

书中所有案例均为  
Photoshop制作



盛意文化 编著

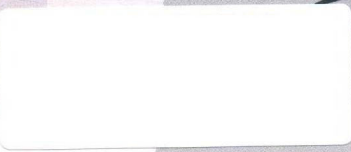
# 游戏 UI 设计之道

资深UI设计师经验分享+27个案例+300多分钟多  
媒体视频全方位解读游戏UI设计

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>





RFID



盛意文化 编著  
**游戏 UI  
设计之道**

电子工业出版社  
Publishing House of Electronics Industry  
北京·BEIJING



# 内容简介

本书是一本使用Photoshop进行游戏UI设计制作的案例教程，语言浅显易懂，配合丰富精美的游戏UI设计案例，讲解了有关游戏UI设计的相关知识和使用Photoshop进行游戏UI设计制作的方法和技巧。使读者在掌握游戏UI设计各方面知识的同时，能够在游戏UI设计制作的基础上做到活学活用。

本书共分为6章，全面介绍了游戏UI设计中的理论设计知识以及具体案例的制作方法，第1章为关于游戏UI设计，第2章为游戏UI设计基本元素，第3章为网页游戏UI设计，第4章为iOS系统游戏UI设计，第5章为Android系统游戏UI设计，第6章为网络游戏UI设计。

本书配套的光盘中提供了本书所有案例的源文件及素材，方便读者借鉴和使用。

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，也可以为一些设计制作人员及相关专业的学习者提供参考。

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设计之道 / 盛意文化编著. -- 2版. -- 北京: 电子工业出版社, 2019.1  
ISBN 978-7-121-35426-7

I. ①游… II. ①盛… 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255420号

责任编辑：田 蕾

印 刷：天津千鹤文化传播有限公司

装 订：天津千鹤文化传播有限公司

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：720×1000 1/16 印张：20.75 字数：535.2千字

版 次：2015年11月第1版

2019年1月第2版

印 次：2019年1月第1次印刷

定 价：99.00元（含光盘1张）

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 zls@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线：（010）88254161 ~ 88254167转1897。

# 前言

UI设计是现代社会的产物，尤其是在科技时代势必流行的产物，很多行业，特别是游戏UI设计早已经红透半边天，更多用户关心的主要问题是能否比较容易和舒适地玩游戏。人们的着眼点在于游戏的趣味性和美观性，而有趣性与美观性主要取决于游戏UI的优劣。

作为目前流行的UI设计软件——Photoshop，凭借其强大的功能和易学易用的特性深受广大设计师的喜爱。本书以游戏UI设计的理念为出发点，配以专业的图形处理软件Photoshop做讲解，重点向读者介绍了Photoshop在游戏UI设计方面的理论知识和相关应用。通过大量游戏UI设计案例的制作和分析，让读者掌握实实在在的设计思想。

## 本书章节安排

本书内容浅显易懂，从游戏UI的设计思想出发，向读者传达一种新的设计理念，将专业的理论知识讲解与精美案例制作完美地结合，循序渐进地讲解游戏UI设计中的有关知识，在讲解的同时为配合游戏UI设计案例的制作，让读者在学习欣赏的过程中丰富自己的设计创意并提高动手制作的能力。本书内容章节安排如下：

第1章，关于游戏UI设计，介绍了关于游戏UI设计的基础知识，包括什么是游戏UI、游戏UI设计的重要性、游戏UI的设计流程、游戏UI的设计原则，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，游戏UI设计基本元素，主要介绍了游戏界面中各种设计要素的相关知识和设计表现方法，包括图标、文字、按钮、进度条、选项面板及游戏背景等，并通过对游戏界面中各种不同类型的设计要素的制作讲解，使读者快速掌握各种游戏界面设计要素的设计和表现方法。

第3章，网页游戏UI设计，主要讲解了网页游戏界面设计的相关知识和特点，包括设计原则与设计目标等，也普及了网页游戏界面人性化的知识信息，通过对不同游戏界面制作过程的讲解提高读者对游戏UI设计的认识。

第4章，iOS系统游戏UI设计，主要讲解了iOS系统游戏UI设计流程与特点，以及有关iOS系统游戏界面的常识性信息，通过对几款iOS系统游戏界面的设计制作讲解，使读者掌握iOS系统游戏界面设计的常规思路及过程。

第5章，Android系统游戏UI设计，主要介绍了Android系统游戏界面的设计规则及要求，也向读者介绍了手机游戏界面设计中的色彩表现和设计方法，通过对多种不同手机游戏界面的设计讲解，让读者明了Android系统游戏在UI设计中所遵循的设计原则和要求。

第6章，网络游戏UI设计，主要介绍了网络游戏UI设计的特点和要求，并且还简单介绍了游戏类别与UI设计的关系，通过对多种典型的网络游戏界面的设计制作讲解，使读者掌握网络游戏界面的设计方法，并认识到网络游戏界面的多种设计风格。



## 本书特点

全书内容丰富、条理清晰，通过6章的内容，为读者全面、系统地介绍了各种游戏UI的设计知识，以及使用Photoshop进行游戏UI设计的方法和技巧，采用理论知识和案例相结合的方法，使知识融会贯通。

- 语言通俗易懂，精美案例图文同步，涉及大量游戏UI设计的丰富知识讲解，帮助读者深入了解游戏UI设计。
- 实例涉及面广，几乎涵盖了游戏UI设计涉及的各个领域，每个领域下通过大量的设计讲解和案例制作帮助读者掌握领域中的专业知识点。
- 注重设计知识点和案例制作技巧的归纳总结，知识点和案例的讲解过程中穿插了大量的软件操作技巧提示等，使读者更好地对知识点进行归纳吸收。
- 每一个案例的制作过程，都配有相关视频教程和素材，步骤详细，使读者轻松掌握。

## 本书读者对象

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，也可以为一些设计制作人员及相关专业的学习者提供参考。本书配套的光盘中提供了本书所有案例的源文件及素材，方便读者借鉴和使用。

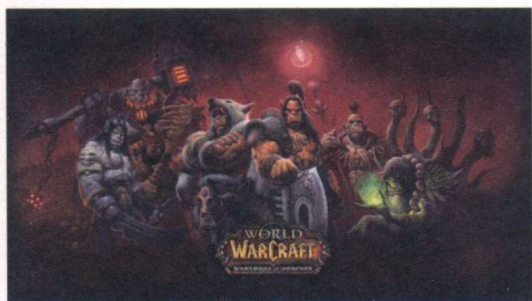
本书由盛意文化编著，参与编著的人员有张晓景、姜玉声、鲁莎莎、吴滢超、田晓玉、余秀芳、王俊平、陈利欢、冯彤、刘明秀、谢晓丽、孙慧、陈燕、高金山。由于时间仓促，编者水平有限，书中难免有错误和疏漏之处，希望广大读者朋友批评、指正。

编 者





# 目 录



## CHAPTER 1 关于游戏UI设计 1

|                     |    |
|---------------------|----|
| 1.1 UI设计与GUI设计      | 2  |
| 1.1.1 什么是UI设计       | 2  |
| 1.1.2 什么是GUI设计      | 2  |
| 1.1.3 关于用户体验        | 3  |
| 1.1.4 认知心理学与UI设计的关系 | 4  |
| 1.1.5 游戏UI与UI设计的区别  | 4  |
| 1.2 理解游戏UI设计        | 5  |
| 1.2.1 什么是游戏UI设计     | 5  |
| 1.2.2 游戏UI设计的重要性    | 6  |
| 1.3 游戏UI设计的准备工作     | 7  |
| 1.3.1 了解游戏的世界观      | 7  |
| 1.3.2 确定游戏UI的设计风格   | 8  |
| 1.3.3 游戏UI设计的流程     | 10 |
| 1.4 游戏UI设计原则        | 12 |
| 1.5 游戏界面设计的3种形式     | 15 |
| 1.6 本章小结            | 16 |

## CHAPTER 2 游戏UI设计基本元素 17

|                    |    |
|--------------------|----|
| 2.1 游戏UI设计中的基本视觉元素 | 18 |
| 2.2 图形元素设计         | 19 |
| 【自测1】设计游戏图标        | 21 |
| 【自测2】设计游戏启动图标      | 28 |
| 2.3 文字元素设计         | 39 |
| 【自测3】设计游戏文字        | 40 |
| 2.4 动态控制元素设计       | 48 |
| 2.4.1 按钮元素         | 49 |
| 【自测4】设计游戏按钮        | 50 |
| 2.4.2 进度条元素        | 54 |
| 【自测5】设计游戏加载进度条     | 55 |
| 2.4.3 滚动条元素        | 58 |
| 2.4.4 列表选项元素       | 59 |
| 【自测6】设计游戏选项面板      | 59 |
| 2.4.5 文本输入元素       | 70 |
| 2.5 其他元素设计         | 71 |
| 2.5.1 视听元素的重要性     | 71 |
| 2.5.2 声音元素的作用      | 72 |
| 2.5.3 合理配色的重要性     | 72 |
| 【自测7】设计游戏背景        | 73 |
| 2.6 专家支招           | 80 |
| 2.7 本章小结           | 80 |





## CHAPTER 3

### 网页游戏UI设计

81

- 3.1 了解网页游戏 82
  - 3.1.1 网页游戏的优势 82
  - 3.1.2 网页游戏的用户群 82
  - 3.1.3 网页游戏的分类 83
  - 3.1.4 网页游戏的不足 85
- 3.2 网页游戏UI设计流程 85
  - 【自测1】设计网页游戏按钮 86
  - 【自测2】设计网页游戏导航 94
- 3.3 网页游戏UI设计原则 99
  - 3.3.1 界面风格统一 99
  - 3.3.2 方便用户操控游戏 100
  - 3.3.3 界面要足够友善 100
  - 3.3.4 简洁易用 100
  - 3.3.5 及时的信息反馈 101
  - 3.3.6 增强游戏玩家的沉浸感 101
  - 【自测3】设计网页游戏登录界面 101
  - 【自测4】设计拼图网页游戏界面 109
- 3.4 网页游戏界面设计目标 117
  - 3.4.1 可用性目标 117
  - 3.4.2 用户体验目标 118
  - 【自测5】设计桌球网页游戏界面 118
- 3.5 专家支招 128
- 3.6 本章小结 129



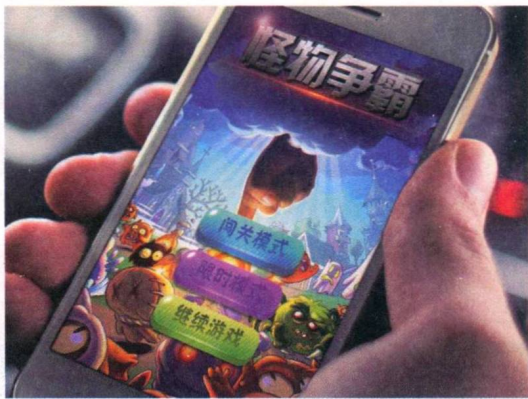
## CHAPTER 4

### iOS系统游戏UI设计

131

- 4.1 iOS系统游戏UI设计基础 132
  - 4.1.1 iOS系统UI尺寸 132
  - 4.1.2 iOS系统图标尺寸 133
- 4.2 iOS系统游戏UI设计原则 133
  - 【自测1】制作连字手机游戏界面 137
- 4.3 手机游戏的特点 143
  - 4.3.1 手机游戏的优势 143
  - 4.3.2 手机游戏的缺点 144
  - 【自测2】设计iOS游戏图标 144
  - 【自测3】设计五子棋手机游戏界面 149
- 4.4 iPad游戏视觉设计要素 159
  - 4.4.1 圆角、阴影和高光 159
  - 4.4.2 半透明 160
  - 4.4.3 拟物化 160
  - 4.4.4 空间感 161
  - 4.4.5 拟物音效 161
  - 【自测4】设计iPad游戏登录界面 162
  - 【自测5】设计iPad游戏开始界面 173
  - 【自测6】设计iPad游戏运行界面 183
- 4.5 专家支招 191
- 4.6 本章小结 192





## CHAPTER 5 Android系统游戏UI设计 193

- 5.1 Android系统UI设计基础 194
  - 5.1.1 Android系统UI尺寸 194
  - 5.1.2 Android系统图标尺寸 194
  - 5.1.3 Android系统图标的设计规则 195
- 5.2 Android手机游戏UI设计规范 195
  - 【自测1】设计消除类手机游戏图标 197
  - 【自测2】设计消除类手机游戏界面 204
- 5.3 手机游戏界面设计的色彩搭配 215
  - 5.3.1 手机游戏界面设计中的色彩表现 215
  - 5.3.2 手机游戏界面设计中的色彩设计方法 216
  - 【自测3】设计休闲类手机游戏界面 217
- 5.4 传统游戏与手机游戏UI设计的异同 225
  - 5.4.1 传统游戏与手机游戏UI设计的相同点 225

- 5.4.2 传统游戏与手机游戏UI设计的不同点 225
  - 【自测4】设计钓鱼手机游戏界面 226
- 5.5 手机游戏UI设计常见问题 235
  - 5.5.1 同类元素外观类型不一致 236
  - 5.5.2 使用过多的字体类型 236
  - 5.5.3 游戏界面之间的切换处理不当 237
  - 【自测5】设计Q版手机游戏界面 237
- 5.6 专家支招 249
- 5.7 本章小结 250



## CHAPTER 6 网络游戏UI设计

251

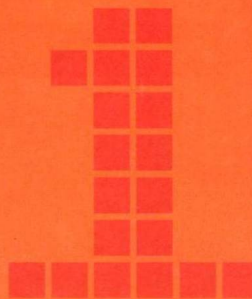
- 6.1 游戏类别与UI设计的关系 252
  - 6.1.1 按游戏种类划分 252
  - 6.1.2 按游戏模式划分 253
- 6.2 网络游戏界面设计要求 255
- 6.3 棋牌游戏UI设计 257
  - 【自测1】棋牌游戏UI设计 257
- 6.4 《赛马》游戏UI设计 275
  - 【自测2】《赛马》游戏UI设计 275
- 6.5 《剑侠》游戏UI设计 295
  - 【自测3】《剑侠》游戏UI设计 295
- 6.6 《古神志》游戏UI设计 309
  - 【自测4】《古神志》游戏UI设计 310
- 6.7 专家支招 324
- 6.8 本章小结 324





# CHAPTER

## 关于游戏UI设计



### 本章要点:

玩家在游戏中最重要的行为就是对游戏中人机界面的操作，好的游戏UI界面对于一款游戏的可玩性具有决定性的作用。而游戏UI界面的设计工作也涉及游戏策划、游戏程序员及游戏UI设计师等几乎所有工种。随着社会的发展，各种类型的游戏层出不穷，如何使游戏脱颖而出，游戏UI设计起着至关重要的作用。在本章中将向读者介绍有关游戏UI设计的相关基础知识，使读者对游戏UI设计有更深入的了解和认识。

### 知识点:

- 了解UI设计和GUI设计
- 理解游戏UI与UI的区别
- 了解什么是游戏UI设计及游戏UI设计的重要性
- 了解游戏UI设计的准备工作
- 了解游戏UI设计的大致流程
- 理解游戏UI设计原则
- 了解游戏界面设计的3种形式



## ▶▶ 1.1 UI设计与GUI设计

UI（用户界面）是广义概念，包含软、硬件设计，囊括UE（用户体验）、GUI（用户图形界面）及ID（交互设计）。UE（用户体验）关注的是用户的行为习惯和心理感受，就是琢磨人怎么使用软件或硬件才觉得顺畅。GUI（用户图形界面）就是界面设计，只负责应用的视觉界面，目前国内大部分的UI设计师其实做的就是GUI。ID（交互设计）简单来讲是指人和应用之间的互动过程，一般由交互工程师来做。

### ▣ 1.1.1 什么是UI设计

UI设计是指对应用的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。好的UI设计不仅是让应用变得有个性，有别于其他产品，还要让用户便捷、高效、舒适、愉悦地使用。

在人们的交互中，有一个层面叫界面。从心理学的角度来讲，我们可以把它分为两个层次：感觉（视觉、触觉、听觉）和情感。人们在使用某产品时，第一时间直观感受到的是屏幕上的界面，它传递给人们在使用产品前的第一印象。一个友好、美观的界面能给人带来愉悦的感受，增加用户的产品黏度，为产品增加附加值。通常，很多人会觉得界面设计仅仅是视觉层面的东西，这是错误的理解。设计师需要定位用户群体、使用环境、使用方法，最后根据这些数据进行科学的设计。

判断一款界面设计得好与坏，不是由领导和项目成员决定的，最有发言权的是用户，而且不是一个用户说了算，是一个特定的群体。所以UI设计要时刻与用户研究紧密结合，时刻考虑用户会怎么想，这样才能设计出让用户满意的产品。如图1-1所示为出色的游戏UI设计。

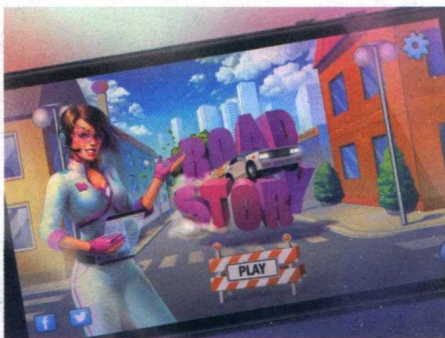


图 1-1

### ▣ 1.1.2 什么是GUI设计

GUI英文全称为Graphical User Interface，中文称为图形用户界面，是指使用图形方式显示的计算机用户操作界面。GUI设计的广泛应用是当今计算机发展的重大成就之一，它极大地方便了非专业用户的使用。人们从此不需要死记硬背大量的命令，取而代之的是可以通过窗口、菜单、按键等方式来方便地进行操作。

图形用户界面是一种人与计算机通信的界面显示格式，允许用户使用鼠标等输入设备操纵屏幕上的图标或菜单选项，以选择命令、调用文件、启动程序或执行其他一些日常任务。与通过键盘输入文





本或字符命令来完成例行任务的字符界面相比，图形用户界面有许多优点。图形用户界面由窗口、下拉菜单、对话框及其相应的控制机制构成，在各种新式应用程序中都是标准化的，即相同的操作总是以同样的方式来完成，在图形用户界面，用户看到的和操作的都是图形对象，应用的是计算机图形学的技术。

UI设计包括可用性分析、GUI设计及用户测试等。GUI设计是UI的一种表达方式，是以可见的图形方式展现给用户的。用户体验是用户在与产品的交互过程中所获得的感受，同GUI相比它是不可见的。GUI与UE是UI设计过程中最为重要的组成部分，它们是相互影响、紧密联系的。在UI设计过程中，GUI设计的目的就是为了提高和改善人机交互的过程，使用户操作更为直接和方便。如果整个人机交互过程可以理解为一个系统的话，那么用户体验就是一个系统反馈，有了这个反馈，系统就可以不断修正自身误差，以达到最佳的输出状态。如图1-2所示为出色的游戏GUI设计。

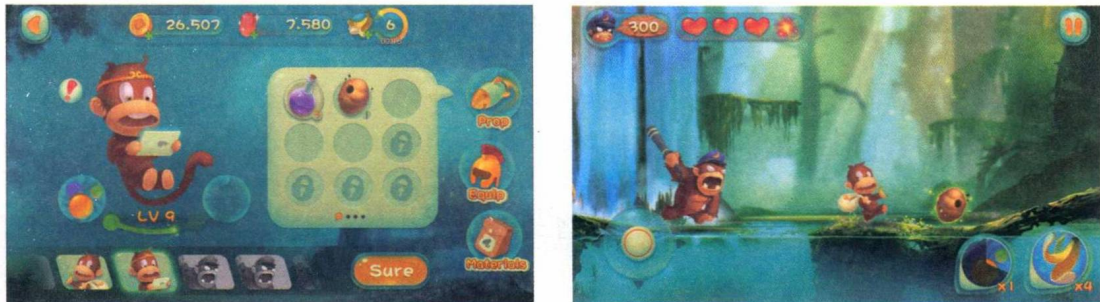


图 1-2

### 1.1.3 关于用户体验

近几年来，计算机技术发展日新月异。用户体验设计越来越被众多游戏设计开发企业所重视，这也使得所设计的游戏与玩家的行为特点越来越匹配。

用户体验 (User Experience, UE) 是一种纯主观的在用户使用一个产品 (服务) 的过程中建立起来的心理感受。因为它是纯主观的，带有不确定因素。因为每个个体在使用同一个产品的时候都有自身的感受，这个差异化也决定了这种体验没法一一再现。但是设计师可以根据某个特定的使用群体做一个概括性的总结分析。

用户体验主要是来自用户和人机界面的交互过程。它是伴随着计算机兴起来的。在早期的产品开发中，用户体验通常不被企业看中，他们觉得用户体验只是产品制造中一个很小的环节，而作为用户体验的表现层 (GUI) 也只是被看作是产品的外包装，往往等到产品核心功能设计达到尾声的时候才让UI设计师介入。这样使得用户体验设计被框死在现有的功能之中，产品得不到应有的改善。如果发现了很大的体验问题，产品核心功能面临再次修改或强制性地推向市场，这样无疑让企业承受了很大的风险。

当前很多公司越来越注重以用户为中心的产品观念。用户体验的概念从开发的最早期就已进入，并贯穿始终，其目的主要有以下几点：

- 对用户体验有正确的预估。
- 认识用户的真实期望和目的。
- 在功能核心还能够以低廉的成本加以修改的时候对设计进行修正。
- 保证功能核心与人机界面之间的协调工作，减少错误。

## 1.1.4 认知心理学与UI设计的关系

认知心理学是关于认知的。人类认识客观事物主要通过感觉、直觉、思维想象等来进行，凡是研究人的认知心理过程的都属于认知心理学范畴。

认知心理学家关心的是作为人类行为基础的心理机制，其核心是输入和输出之间发生的内部心理过程。知觉是由看和听构建的，人被特定的图像和声音刺激后产生某种特征，并以抽象的方式被编码，把输入和记忆中的信息进行对比得出对刺激的解释，这一过程就是认知。心理学家们经常使用类比、模拟、验证的方法去研究计算机的使用人群。要让计算机的行为符合人类行为，开发人员就得想办法让程序和逻辑符合人类的认知。

通常在设计UI的过程中，会把UI与认知心理学结合起来进行思考。基于用户行为基础做设计，在用户预期和UI设计实现之间实现兼容，这样才能保证所设计的UI不是“残品”，而是美观、易用、友好的。

## 1.1.5 游戏UI与UI设计的区别

UI设计承载的是其内容，而游戏UI设计承载的是其内容与玩法，性质上都是引导用户或玩家进行更流畅的操作。游戏UI设计与其他类型的UI设计有许多相似的地方，但由于游戏本身的特点也决定了游戏UI设计与其他类型UI设计的不同。

### 1. 视觉风格不同

其他类型UI设计的视觉风格可以独立于其内容，而游戏UI必须结合游戏本身的风格进行设计，所以在视觉层面上其他类型的UI设计自由度相对比较高一些，如图1-3所示为应用程序UI设计。游戏UI设计需要在已有游戏美术范围内做设计，相对于其他类型的UI，在设计上会困难点、复杂点，同时对设计者的设计能力和美术理解力要求也更高一些，如图1-4所示为游戏UI设计。



图 1-3



图 1-4

### 2. 表现形式不同

UI设计仅仅只是考虑视觉层面的效果，更多的还需要兼顾到逻辑层面的交互与功能。与其他类型的UI相比，游戏UI需要多考虑玩法的表现，不仅仅是需要一个美观、表意明确的游戏界面，还必须考虑到表现形式与游戏玩法的相互结合。以摄像头为例，应用程序UI首先要考虑的是它的功能，无非就是拍照、滤镜、摄像，而游戏UI里就会衍生出无限的玩法，比如大头贴、打飞碟等一大堆基于摄像头感应交互的游戏，而这些游戏看似都是以摄像头为基础的游戏互动，但是稍微变换一下或者添加一个玩法，这个游戏的性质就会不一样，而游戏UI就需要考虑到这种无限的变化性。如图1-5所示为游



戏UI的表现形式。



图 1-5



### 3. 复杂程度不同

因为游戏本身逻辑的复杂性，一般大型游戏的界面数量都会多达上百个，因此在视觉、逻辑和数量上都比其他类型UI的设计要复杂得多，是UI设计领域中一个非常重要的一部分。如图1-6所示为复杂的网络游戏UI设计。



图 1-6

## ▶▶ 1.2 理解游戏UI设计

游戏UI就是游戏的用户界面，包括游戏中和游戏前两个部分的界面。游戏UI设计师相对而言更受重视一些，程序员一般都会尊重设计师的想法。这是因为一般软件用户更注重功能实现得快捷与否。而游戏玩家除此以外，还更多地希望能够获得感官上的享受，因此对视觉和创意的要求比一般软件用户更为挑剔。

### ▣ 1.2.1 什么是游戏UI设计

在计算机科学领域，界面是人与机器交流的一个“层面”，通过这一层面，人可以对计算机发出指令，并且计算机可以将指令的接收、执行结果通过界面即时反馈给使用者，如此循环往复，便形成



了人与机器的交互过程，这个承载信息接收与反馈的层面就是人机界面。

同样，在游戏领域中，玩家与游戏的沟通也是通过界面这一媒介实现的。游戏界面作为人机界面的一种，是玩家与游戏进行沟通的桥梁。玩家通过游戏界面对游戏中各个环节、功能进行选择，实现游戏视觉和功能的切换，并对游戏角色和进程进行控制，游戏界面则及时反馈玩家在游戏中的状态。游戏界面的存在不仅联系了游戏与游戏参与者，同时也将游戏者之间以一种特殊的方式联系起来。如图1-7所示为精美的游戏UI设计。



图 1-7

## 1.2.2 游戏UI设计的重要性

游戏界面存在的主要意义就是为了实现游戏参与者与游戏之间的交流，这里的交流包括玩家对游戏的控制，以及游戏给玩家提供的信息反馈，简而言之，游戏界面的首要目的是实现控制与反馈。

玩家沉浸在游戏世界时，游戏必须及时告诉玩家游戏世界中正在发生的事情、玩家将面临的情况、得分情况、是否已经完成游戏目标等。所以，游戏界面的信息反馈目的之一是让玩家了解游戏进程，以便调整游戏策略。其次，一个成功的游戏界面会利用反馈功能帮助玩家快速了解游戏规则、剧情、环境及操作方式等，如图1-8所示为游戏界面中的信息反馈。可以说没有反馈和控制功能界面，就没有游戏，界面的交互是游戏区别于电影或其他媒体的最大特征。



图 1-8

每款游戏在设计开发过程中，烘托强烈的游戏氛围、创造游戏的沉浸感都被作为游戏的重要目标，游戏设计者希望游戏玩家能够在游戏开始的那一刻就完全被游戏世界吸引，全身心投入游戏中甚至达到忘我的境界。游戏界面的次要目的是通过色彩、图形、声音等元素的应用，使容易打破玩家在游戏中完整体验的界面尽可能地隐于游戏世界中，辅助整个游戏，烘托游戏所要传达的情感，让游戏玩



家在不知不觉中更加自然地操控游戏世界中的各种元素。如图1-9所示为游戏氛围出色的游戏UI设计。

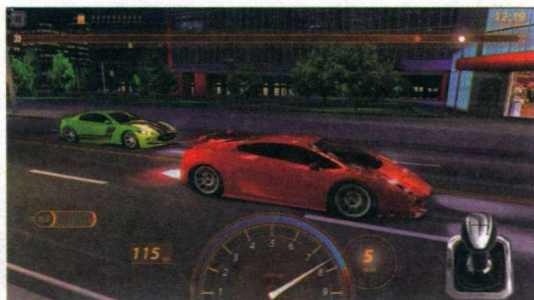
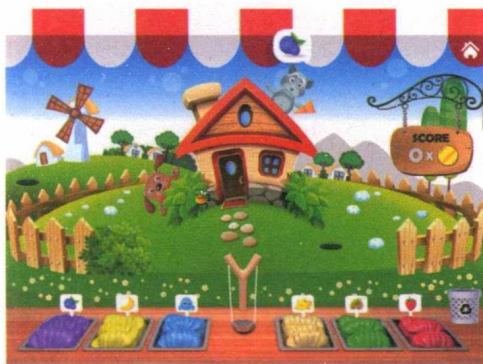


图 1-9

可以说，游戏界面的首要目标是完成游戏界面的功能属性，而游戏界面的次要目标则追求界面的情感属性。游戏界面只是解决玩家与游戏之间交互的一种手段，其最终目的是解决和满足玩家的游戏体验需求。

## ▶▶ 1.3 游戏UI设计的准备工作

游戏UI承载的不仅仅是单纯的内容（例如游戏地图、任务等），它还需要传递游戏的基因、世界观。在开始对游戏UI进行设计之前，首先需要了解该款游戏的世界观，以及该款游戏UI的设计风格，这样设计出来的游戏UI才能够与该款游戏相契合。

### ▣ 1.3.1 了解游戏的世界观

判断一款游戏UI好与坏不仅要依据表现上的视觉，而且要根据游戏UI元素与游戏世界观是否贴切来判断。

什么是游戏的世界观呢？游戏的世界观告诉我们这个游戏是什么样式、游戏矛盾是什么，以及发生的背景是什么。在一个游戏中几乎所有的元素都是世界观的组成部分。

世界观在游戏中是普遍存在的，没有不存在世界观的游戏，只有和游戏世界观不匹配的元素。设计师在设计游戏之初都会为游戏搭建一些规则，添加一些元素。有些游戏的世界观表现得比较完整，如《魔兽世界》，也有一些表现得比较隐晦，如《俄罗斯方块》，如图1-10所示。

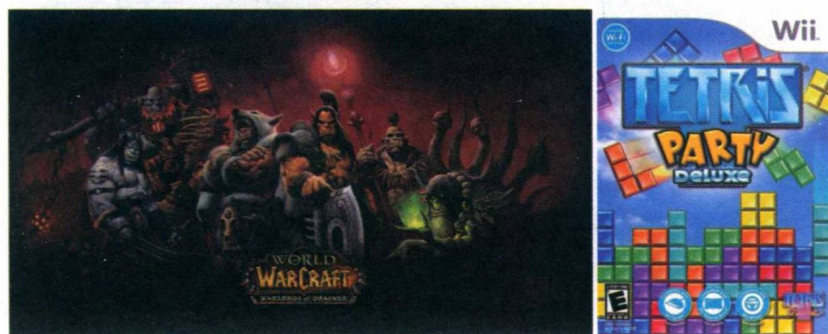


图 1-10

在对游戏UI进行设计之前，必须要做好功课，认真了解所需要设计的游戏的世界观。只有了解了故事发生的背景、故事的剧情和矛盾，才能有效地寻找相关的素材，提炼相关的视觉元素，为我们的游戏UI设计服务。例如，需要设计一款维京时代的航海类游戏UI，如果连“维京”是什么都不知道，怎么能设计出友好的游戏UI让玩家享受呢？这个时候首先就需要了解维京是什么、维京人是做什么的、故事发生的年代、那个年代的物质生活条件怎么样，以及科学技术的发展怎么样等。使玩家了解到维京人是北欧海盗，维京时代在8世纪到11世纪由天主教会统治，海盗用的是帆船，弯曲船是用一块完整的木头精雕细刻而成的，海盗们用的是冷兵器。这样我们提炼设计元素的时候就有目的和方向了。如图1-11所示为以航海为背景的游戏UI设计，如图1-12所示为以三国为背景的游戏UI设计。



图 1-11



图 1-12

### 1.3.2 确定游戏UI的设计风格

游戏UI的设计风格并不是由UI设计师决定的，它取决于这个游戏的原画设定。UI设计师基本上是按照已有的游戏原画风格去设计游戏UI的。多变的风格要求游戏UI设计师需要有扎实的设计能力和灵活的应变能力。

从游戏风格角度可以将游戏分为4种类型。

#### 1. 超写实风格

超写实风格的游戏画面真实感很强，游戏场景细节表现很细腻，为了防止过多的视觉信息干扰，通常会把游戏界面设计得简洁通透，几乎让玩家感受不到游戏界面的存在，仿佛置身于游戏场景之中。如图1-13所示为超写实风格的游戏UI设计。