

Something about UI design

ICON

群英汇

图标设计

顶尖案例极限解析
Something about Icon design

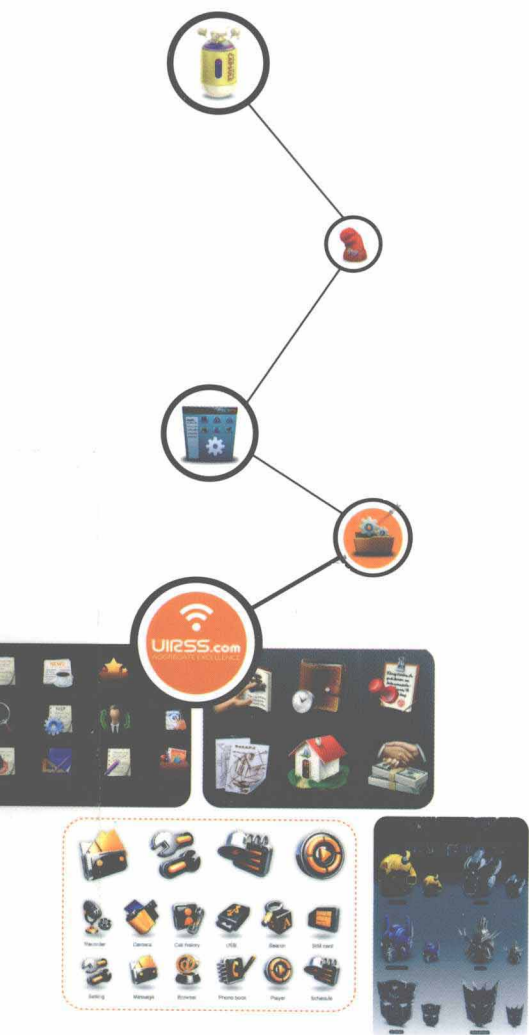
国内第一本图标设计专业图书

UIRSS.com 联合 UI Designer 优秀设计师倾力奉献

徐海波 王羽 等 编著



UI Designer 电子杂志合集
部分案例视频讲解
本书案例素材与源文件



清华大学出版社

Something about UI design

ICON

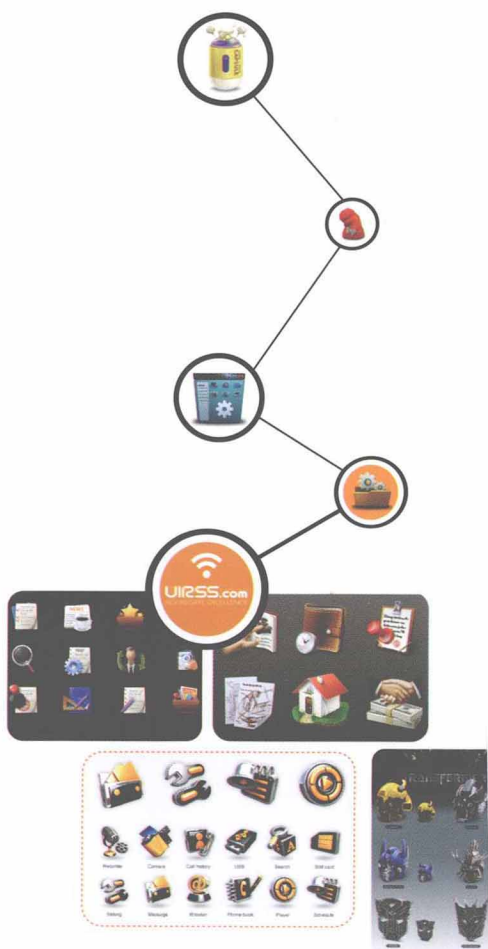
群英汇

「图标设计」
顶尖案例极限解析
Something about Icon design

国内第一本图标设计专业图书

UIRSS.com 联合 UI Designer 优秀设计师倾力奉献

徐海波 王羽等 编著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

Icon 设计是 UI 设计的一个重要组成部分,越来越受到包含设计师、客户、用户等人群的重视,在一套完整的 UI 设计作品中,精美的 Icon 设计无疑可以起到画龙点睛的作用。

图标设计与平面设计有很大不同,给予设计师发挥的物理空间很小,但是要求却很高,可能一个像素的差异就会带来天壤之别。这也是很多优秀的平面设计师无法完成看似简单的图标设计要求的原因之一。

本书通过十余位优秀设计师的商业作品作为案例,从客户需求到创意产生,最终再到作品输出,通过不同的视角进行 Icon 设计的全方位阐述。本书并没有对 Icon 设计的整体观念进行综述,而是直接上马实例,把设计思维、设计技巧通过不同设计师的设计从不同的方向切入,大家可以了解 Icon 设计的套路以及设计师的个性是如何融为一体。

本书光盘包含本书部分案例素材和源文件、部分案例视频操作以及 UIRSS 电子杂志。

本书读者群包含 UI 设计从业人员,大专院校相关专业师生以及所有对用户体验设计、GUI 视觉设计感兴趣的读者。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

ICON 群英汇——图标设计顶尖案例极限解析/徐海波等编著.——北京:清华大学出版社,2012.3

ISBN 978-7-302-27597-8

I. ①I… II. ①徐… III. ①人机界面—图形—视觉设计 IV. ①.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 271401 号

责任编辑:栾大成

封面设计:杨如林

责任校对:徐俊伟

责任印制:张雪娇

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社总机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:188mm×260mm 印 张:14.5 字 数:413 千字
(附光盘 1 张)

版 次:2012 年 3 月第 1 版

印 次:2012 年 3 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:69.00 元

产品编号:044585-01

前言

目前的设计领域已经开始进入细分行业阶段，图标设计师在国外已经是个成熟的职业，有上百年历史，在中国大陆出现图标设计师也就是最近几年的事。但是实际上几乎每一个设计师都会有图标设计经历。

在近几年沸沸扬扬的Web 2.0、用户体验、UI设计、移动设备界面设计等新兴概念的引领下，图标设计已经成为了其中重要的一环。

Icon设计是UI设计的一个重要组成部分，越来越受到包含设计师、客户、用户等人群的重视，在一套完整的UI设计作品中，精美的Icon设计无疑可以起到画龙点睛的作用。

Icon设计其实历史悠久，在我们生活中其实广泛的存在着，比如各种交通指示牌，软件的LOGO，甚至一些商标设计等等都可以理解为Icon的前身，我们这本书所说的Icon设计，实际上是近年来随着UI设计的日益深入而涌现的“狭义”的图标设计，这种设计的核心是信息传达的准确度，就是Icon所传达的信息需要让目标用户能马上理解，同时需要跟整体UI风格一致，当然很重要的一点还有——要有和谐的视觉效果。

另外，Icon设计需要抓住事物的核心特征——Icon大多元素取自生活某一事物，那么想要让用户快速理解，最好抓住事物的核心特征来展现，不要过于抽象，一定要让用户一眼就能认出这是什么事物。这样就对设计师产生了更高的要求，需要从设计要求中找到最精准的一条路，让浏览者一目了然。

图标设计与平面设计有很大不同，给予设计师发挥的物理空间很小，但是要求却很高，可能一个像素的差异就会带来天壤之别。这也是很多优秀的平面设计师无法完成看似简单的图标设计要求的原因之一。

本书通过十余位优秀设计师的商业作品作为案例，从客户需求到创意产生，最终再到作品输出，通过不同的视角进行Icon设计的全方位阐述。本书并没有对Icon设计的整体观念进行综述，而是直接上马实例，把设计思维、设计技巧通过不同设计师的设计从不同的方向切入，大家可以了解Icon设计的套路以及设计师的个性是如何融为一体。

目 录

第1章 写实图标的基本制作流程	1
1.1 创作背景	4
1.2 前期模型设计	4
1.3 使用HyperShot对模型进行渲染	17
1.4 使用Photoshop软件深入刻画	20
1.5 使用IconWorkshop发布图标文件	23
1.6 整套作品展示	26
1.7 写在最后	27
1.8 小结	27
第2章 一套卫浴图标的设计方法	29
2.1 图标素材的选择	32
2.2 确定图标风格	33
2.3 拖鞋的设计过程	34
2.4 小结	46
第3章 游戏界面中的图标设计——书籍图标	47
3.1 构思	50
3.2 绘制草图	50
3.3 绘制图标	51
3.4 小结	55
第4章 穿越到40年代——复古写实图标诞生记	57
4.1 如何构思和准备素材	60
4.2 准备相关材料	61
4.3 复古Zippo的制作	64
4.4 小结	74
第5章 IRONMANstyle钢铁侠 电脑图标——科幻类	75
5.1 创作背景	78
5.2 初步制作	78
5.3 上色及添加光影效果	82
5.4 细节制作	88
5.5 最后调整	90
5.6 小结	91

第6章	Emluator电脑图标制作——半写实类	93
6.1	内容背景	96
6.2	显示器的初步制作	96
6.3	显示器上色及添加光影质感等效果	99
6.4	显示器的细节制作	106
6.5	机箱的初步制作	107
6.6	机箱的细节制作	110
6.7	图标各部分的整合	112
6.8	小结	114
第7章	星巴克图标的制作	115
7.1	创作背景	118
7.2	建模	119
7.3	布光	123
7.4	质感	130
7.5	小结	136
第8章	卡通形象Meon ——品牌表情设计	137
8.1	构思	140
8.2	铺垫设计	141
8.3	成稿制作	142
8.4	小结	154
第9章	天气图标——移动Icon设计	155
9.1	项目背景	158
9.2	创意产生	159
9.3	设计过程	162
9.4	小结	170
第10章	深海基地的故事 ——网页图标设计	171
10.1	前期的概念设计	174
10.2	物种误侵图标的制作	178
10.3	小结	192
第11章	PAUL诞生的故事——产品形象图标设计	193
11.1	前期的概念设计和产品气质塑造	196
11.2	Paul的制作	197
11.3	小结	205
第12章	渔	207
12.1	创作背景	210
12.2	用Photoshop制作质感逼真的竹篓	210
12.3	小结	226

第1章 写实图标的基本制作流程

本章要点：

- 写实图标
- 详细设计流程
- 三维图标设计
- Silo
- Hyper Shot

作者：张茜麟

网名：n0dk4nE小火

个人网站/博客：www.juele.org

邮箱：12387818@qq.com

正在播放

23 / 02



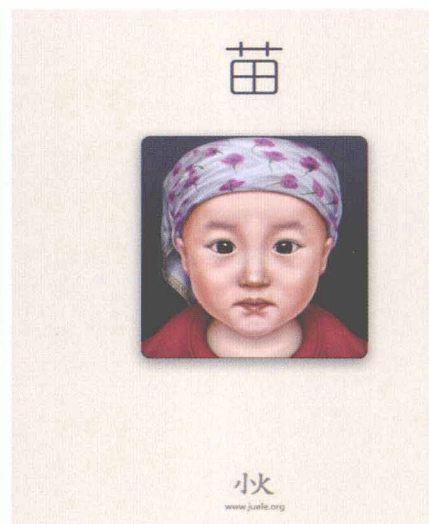
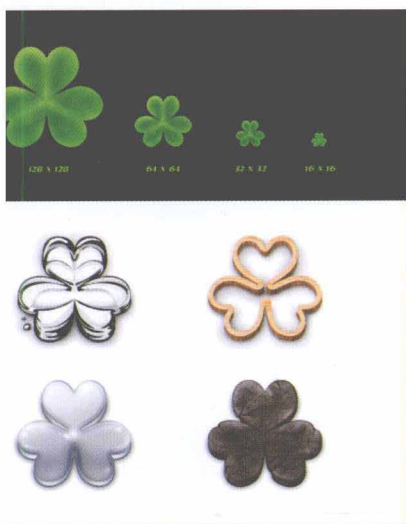
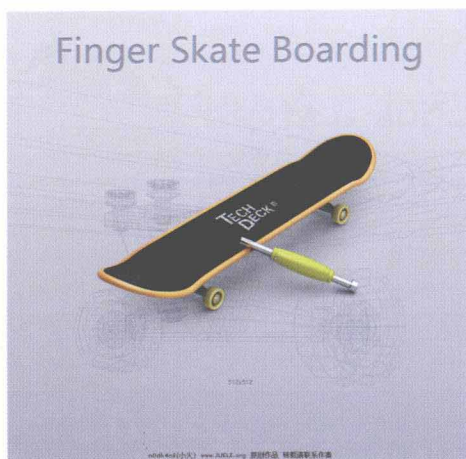
返回菜单

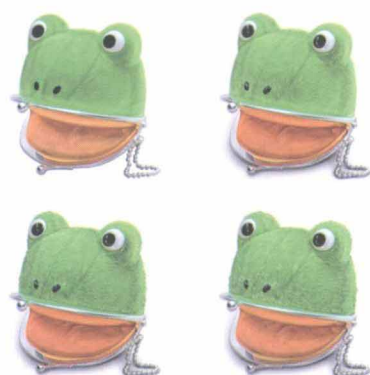
0:00 / 1:44:20

1:44:20

返回上级

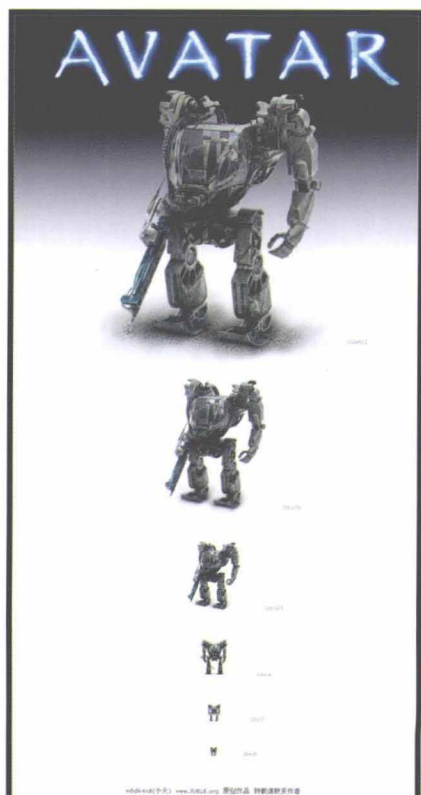
作品展示





小火

www.juella.org
Site/Myer/Shot/Photoshop



1.1 创作背景

随着操作系统和手持移动终端的不断发展，界面表现、使用流程及图形标示也更加友好易读。很多设计者会选择用写实的手法来表现某些特定场景、质感和物体，从而使视觉感受更加真实。每一枚写实图标都准确且精致地展示了产品的功能特点，起到了画龙点睛的作用。

此类图标的创作对设计师的要求也更高，不仅要尊重原始物体的结构和造型，还要融入自己的想法和表现技法，从而展现该物体最有魅力的一面。

起初，很多人用照片来修改或者依照参考图片重新描绘，但随之产生了很多问题：

- 如何让物体造型严谨；
- 如何使每一枚图标都能做到透视角度统一、光源方向统一、材质统一。

我们可以借鉴三维、CG、插画的手法和过程，来解决制作中的基本问题。

本章以一枚大黄蜂头像图标为例，来讲解一下制作过程。这枚图标大概用了5个工作日来完成。使用了Silo、HyperShot、Photoshop、IconWorkshop等软件。



Bumblebee 大黄蜂

【说明】

由于篇幅有限，在此就不过多的介绍软件的基本使用了，只讲解一下总体的制作流程和思路，希望能起到抛砖引玉的作用。

1.2 前期模型设计

- 收集资料，选择大黄蜂头部最具表现力的角度，用纸、笔简单勾勒草图。分析面部结构，各个体块间的交叉关系和层次。
- 使用Silo快速搭建低精度模型（以下简称低模），细分后完善各个细节，制作高精度模型（以下简称高模）。



1.2.1 收集整理资料

01 首先，收集整理资料。网上有很多大黄蜂相关的海报和桌面壁纸，最好能找到正视图和侧视图。

02 第二步，分析结构和各部件间的关系，拆分为几个大部分：鼻子、颧骨、下额、嘴部、眼睛、耳朵、耳朵外面的黄色部分、头顶和头顶部的碎片。

03 最后，选择最佳的表现视角，样例图标选择约45°、且略带一点俯视的角度。



正面海报截图



侧45° 参考图



侧90° 参考图



背面参考图

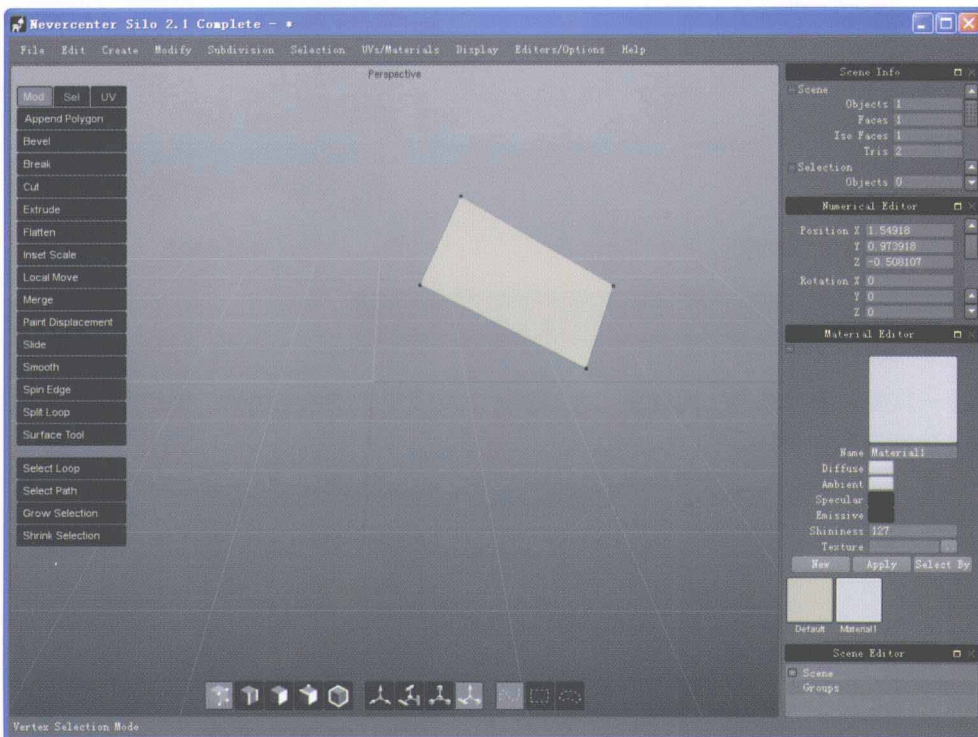
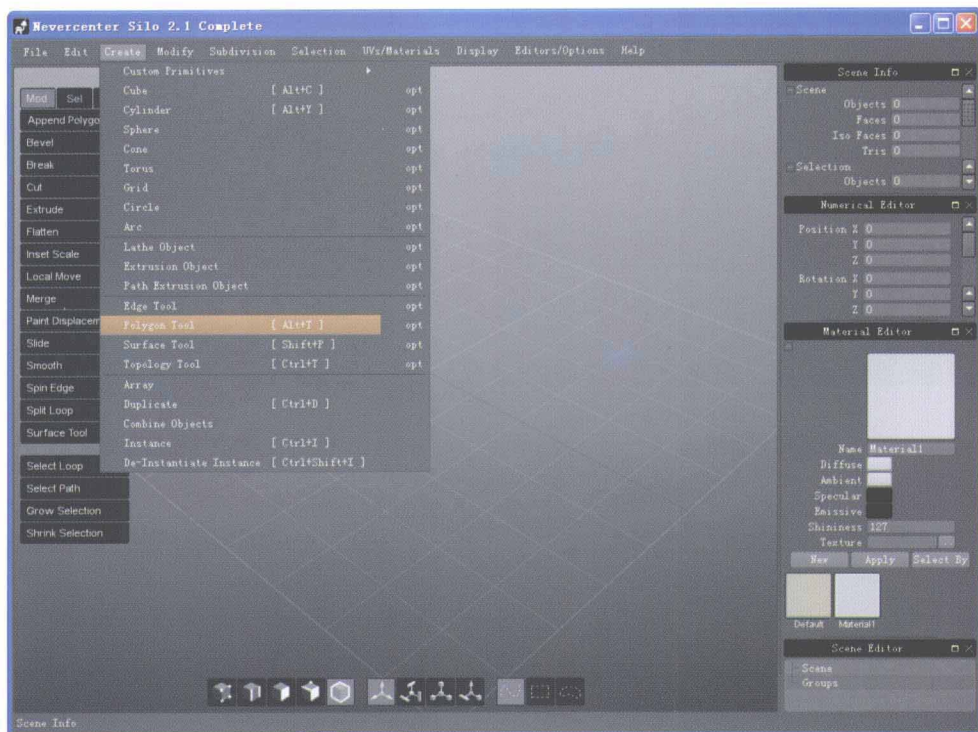
1.2.2 使用Silo软件快速搭建基础模块

Silo是一款高效建模软件，尤其是强大的面片以及细分功能相当优秀，操作简单易用，UV、拓扑、雕刻等功能应有尽有。

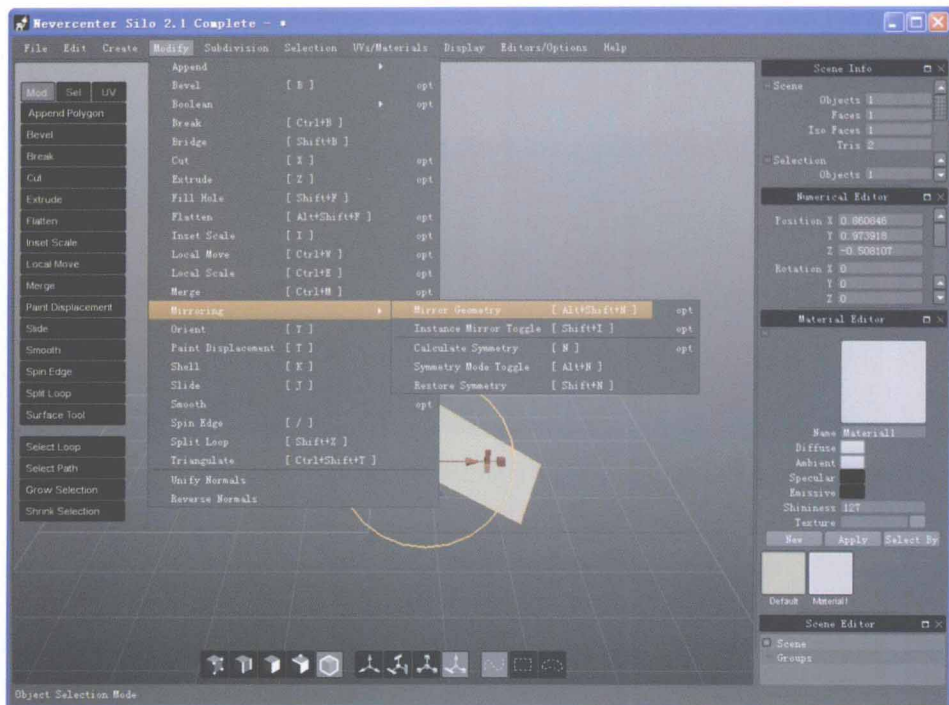


1. 制作低模

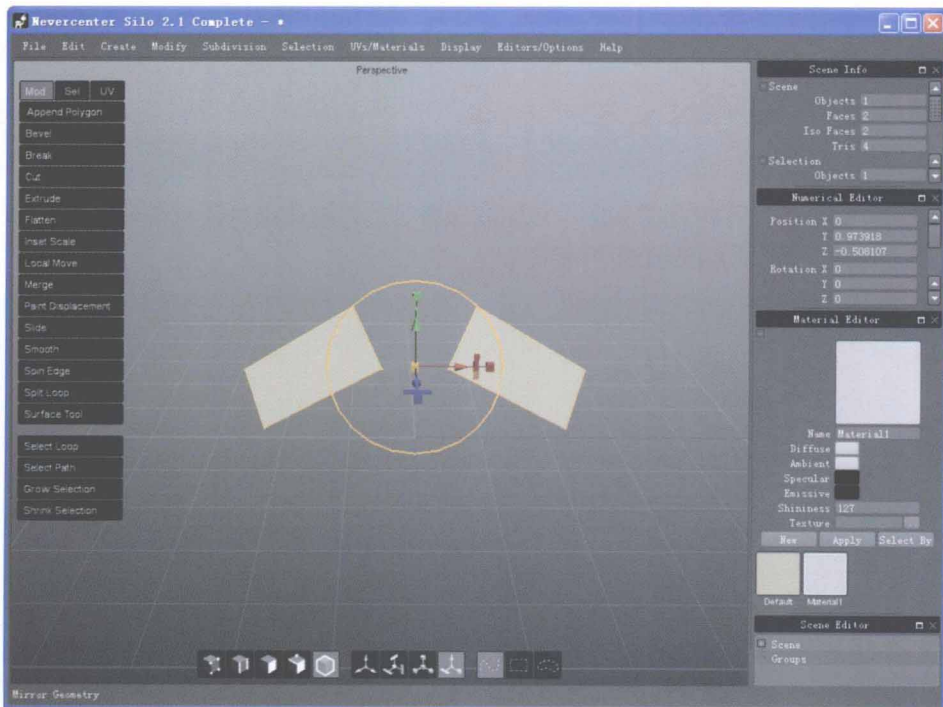
01 首先从面部的中间部分开始制作。选择Create→Polygon Tool命令，创建一个多边形的面。



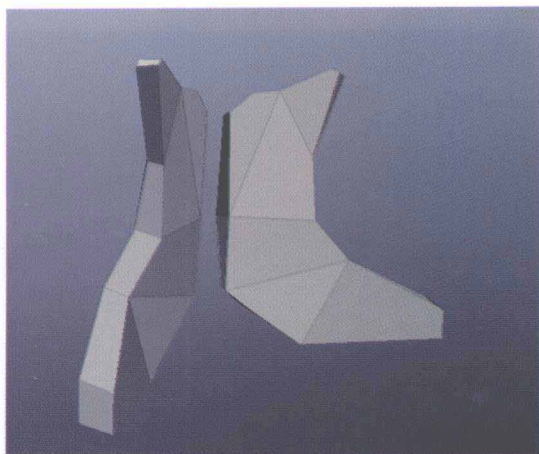
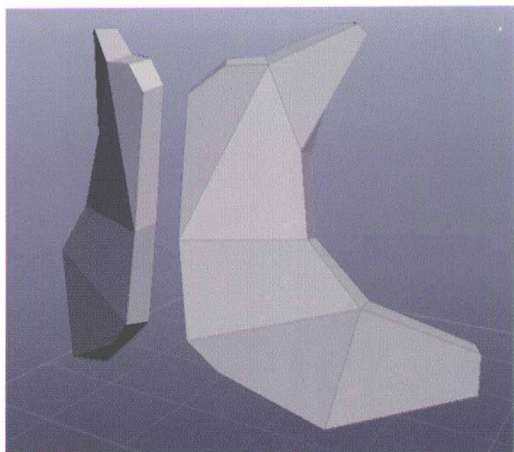
02 按键盘F键切换到物体选择模式，选中刚建立好的面。选择Modify→Mirroring→Mirror Geometry命令，以世界坐标X轴为准水平镜像。这样在X轴方向就得到了一个刚才绘制好的镜像图形，这时只要修改其中一个，另一个也会随之发生变化。



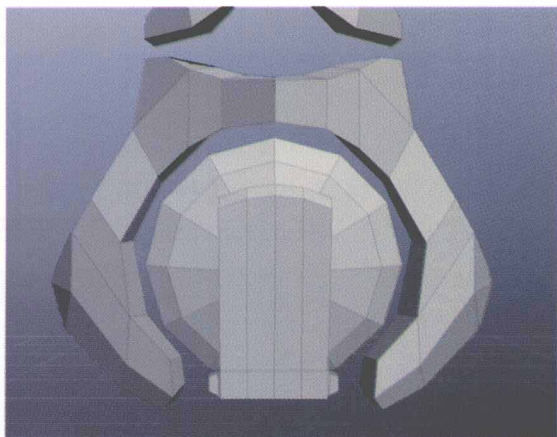
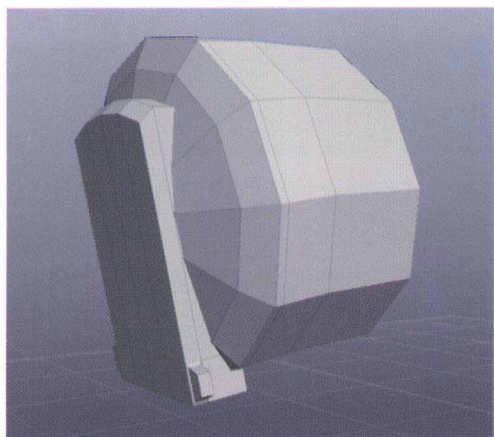
03 在此基础上继续对这个面进行增线、减线、缩放、节点调整等操作得到想要的样子。具体软件的使用方法在此就不详细描述了，下面只突出重点环节。



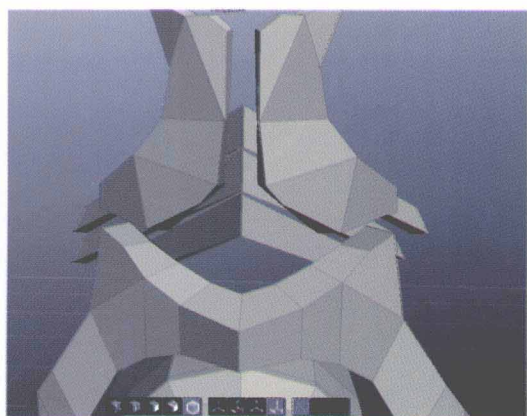
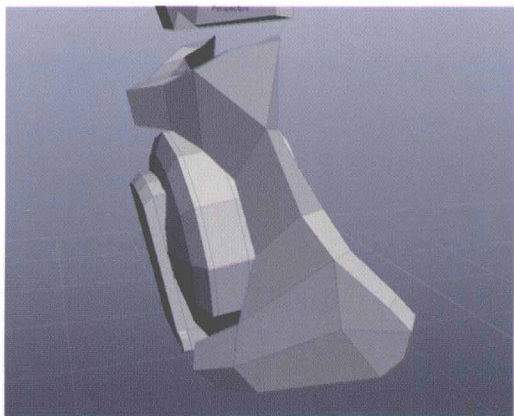
04 得到类似鼻子的部分。



05 用圆柱体的挤压和变形配合立方体制作嘴巴的部分。



06 嘴部的外轮廓是个不规则的图形，参照制做鼻子的方法用面片工具创建。这个部分的结构变化比较多，制作低模的时候尽量概括。



07 鼻子和嘴部间的三片挡板。



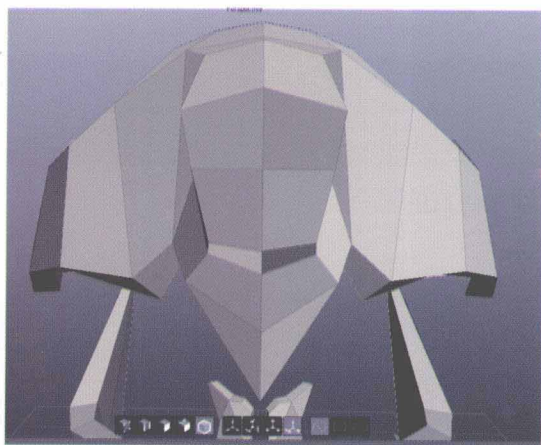
08 颧骨部分。



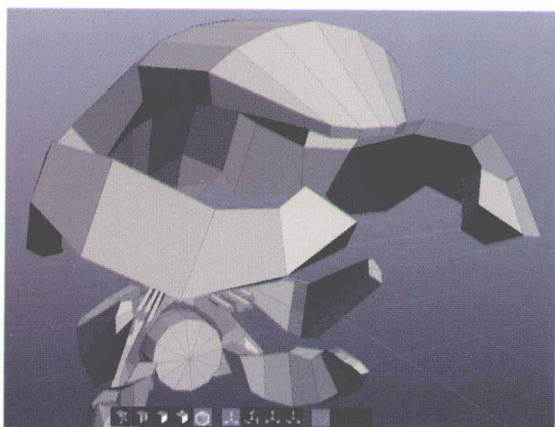
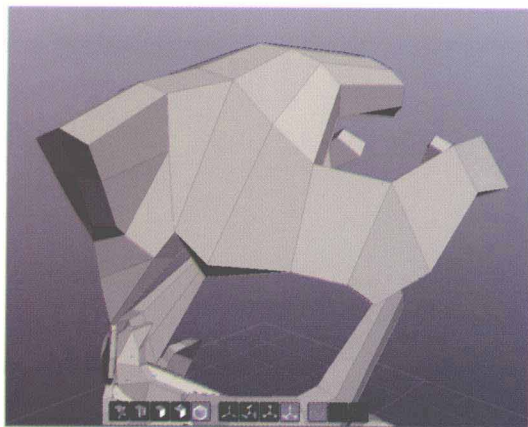
09 下额角部分。



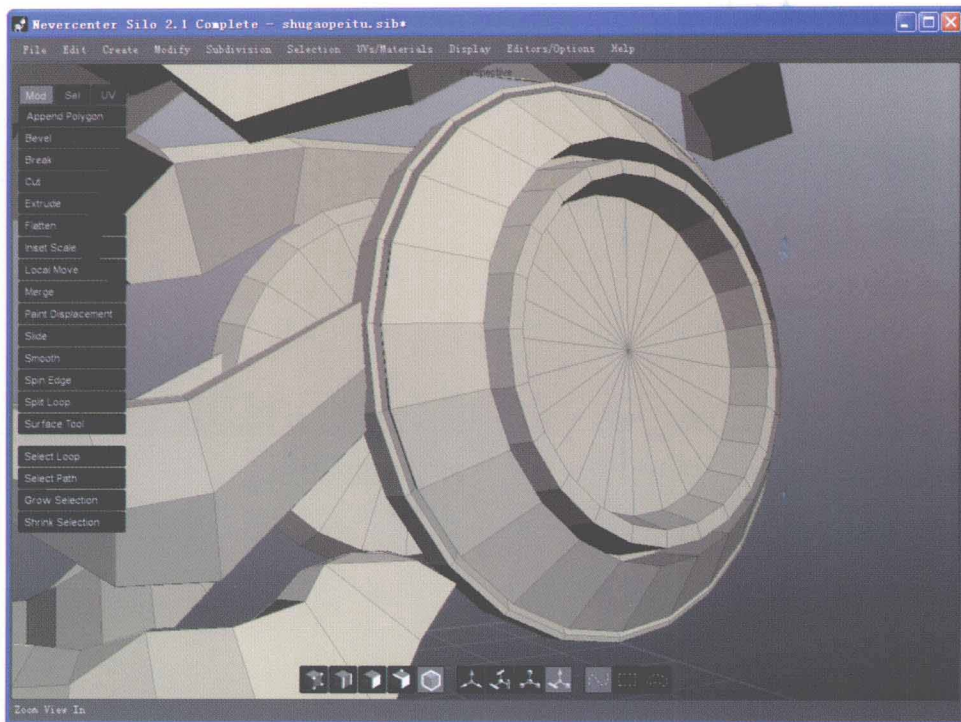
10 脸颊部分。



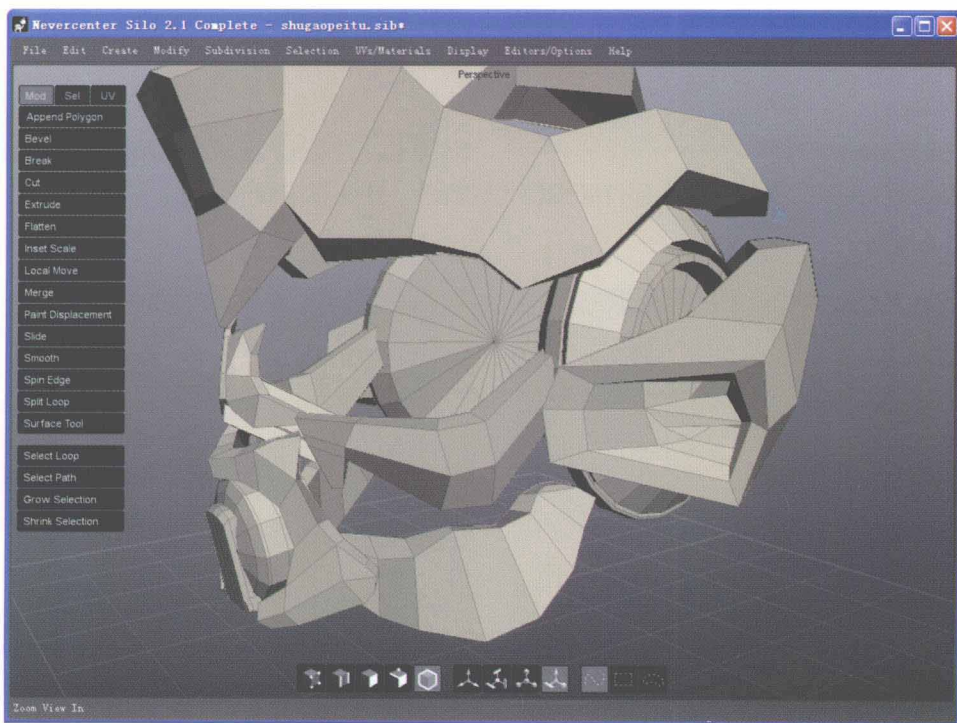
11 顶部黄色头盔的部分，这个部件结构也比较复杂，要注意边缘的变化和拱形结构。



12 耳朵内部的两个圆盘部分。



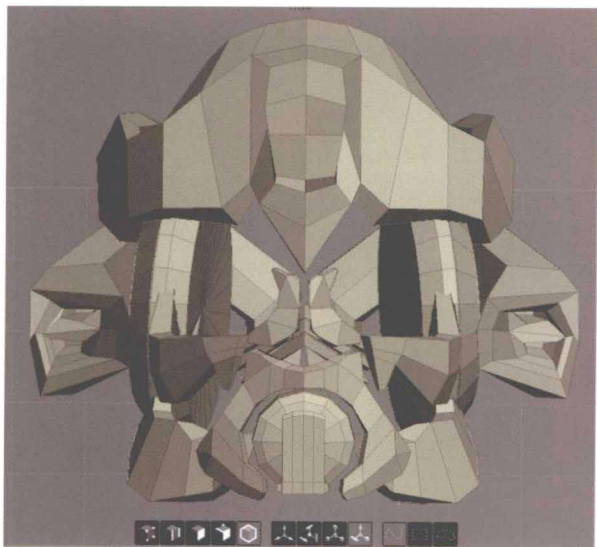
13 外耳的部分。



14 这样基本大轮廓就完成了，需要多对比参考图，调整这些主要部件的位置和比例关系，尽量做到和原作一致。



侧90° 参考图



侧45° 参考图