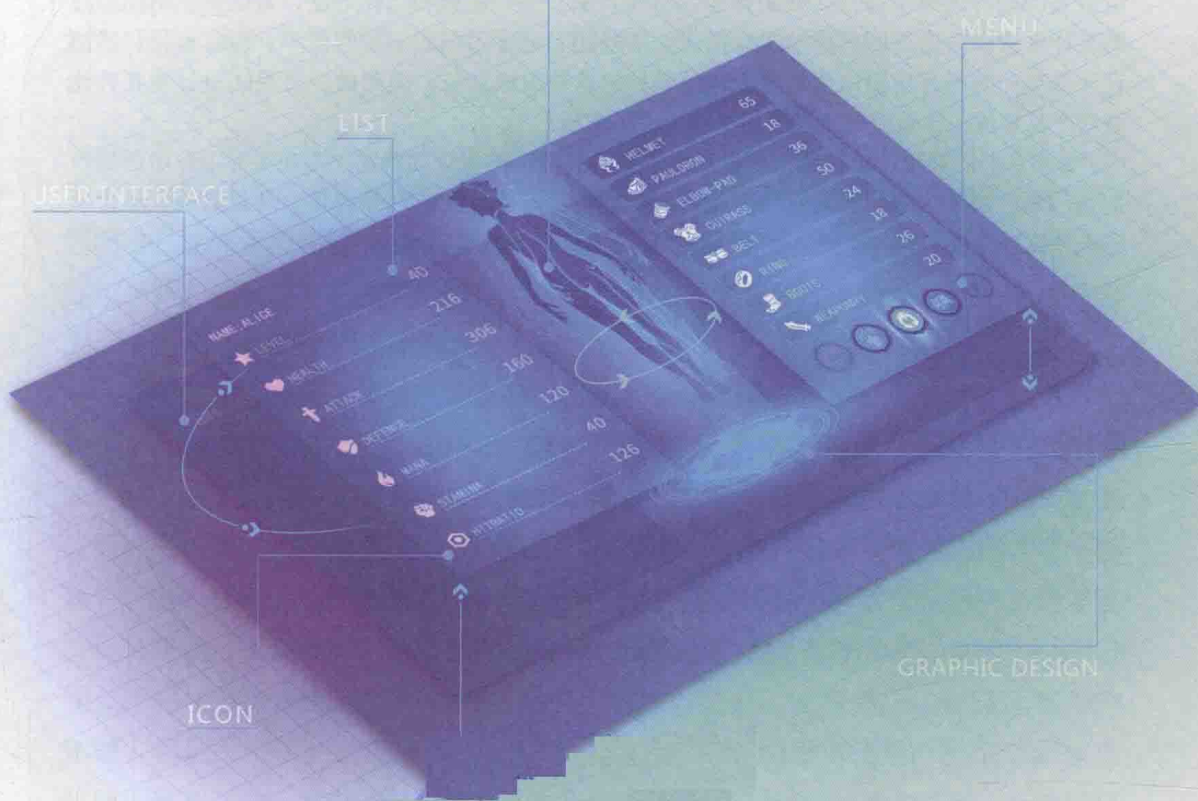


# GAME UI

## 游戏UI设计:修炼之道

The Road Of Game UI Designer 师维 著

# GAME UI DESIGN



## GAME UI

# 游戏UI设计·修炼之道

The Road Of Game UI Designer 师维 著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

## 内容简介

本书由一线资深设计师结合游戏UI研发的工作经验创作而成，由浅入深地为读者介绍了什么是游戏UI、游戏UI的职业角色及基础知识、游戏UI设计技能修炼的方法、移动设计新视角、游戏UI风格设计和趋势探索等相关知识。

作者将自己多年的工作经验和专业思考，以文字的形式整理出来分享给大家。通过系统介绍游戏UI设计的思维方式、知识体系、学习方法、工作流程和工作方法，帮助处在不同阶段的设计师读者适应不断变化的工作模式。游戏UI设计并不局限于交互流程、图标设计、界面设计等单一的执行层面，而是游戏体验设计的重要组成部分。因此做好游戏UI设计需要关注游戏产品整体的体验而不能局限于某一个任务流程。

希望本书能够帮助设计新人或者在职场中感到迷茫的设计师解决一些在实际工作中遇到的常见问题，找到清晰的职业发展方向。同时也希望游戏行业的产品经理、开发人员、运营推广人员能够阅读本书，以便与设计师合作创造出更好的游戏体验。

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：修炼之道 / 师维著. —北京：电子工业出版社，2018.1  
ISBN 978-7-121-33254-8

I. ①游… II. ①师… 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306190号

责任编辑：孙学瑛

印刷：北京盛通印刷股份有限公司

装订：北京盛通印刷股份有限公司

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：15.75 字数：286千字

版次：2018年1月第1版

印次：2018年1月第1次印刷

定价：79.00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 [zlt@phei.com.cn](mailto:zlt@phei.com.cn)，盗版侵权举报请发邮件至 [dbqq@phei.com.cn](mailto:dbqq@phei.com.cn)。

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



## 推荐序1

嗨！我是王海银，很高兴看到这本有关游戏界面设计的书籍面世，也很高兴能为它作序。我于2007年进入游戏行业，在西山居从事游戏界面相关工作。2014年1月1日，我离开了做了6年的《剑网3》，来到墨麟集团创立交互体验部门。我大刀阔斧地合并了当时的美术UI人员，从零开始组建各个职能团队。不到3个月，我们就建立了完善的工作流程并得到各产品团队的认可。对于一个以页游起家的新兴游戏公司而言，这样大胆和前卫的举措，非常少见。这里面墨麟CEO陈默先生敏锐的前瞻性和决断力起到了非常重要的作用，这也是我加入墨麟创建体验团队的一个重要原因，与此同时，墨麟也提供了我在商业化游戏中探索交互设计的可能。

众所周知，“用户体验”在互联网发达的今天，早已不是什么新鲜词汇了。大大小小的峰会、讲座，令人目不暇接的体验组织、协会，但凡一个成功的案例分享，都少不了把用户体验拿出来说一说。游戏也一样，我参加过很多会议，老实说我很兴奋，因为大家都说“游戏体验”，甚至把它作为产品攸关生死的重要考量要素。在过去，我们说游戏要好玩，然后我们说游戏要赚钱，再后来我们说游戏要既好玩又赚钱，现在我们说游戏不但要好玩，要赚钱，还要有好的体验。仿佛一夜之间，精品化的大浪潮让用户体验变得炙手可热，姑且不论有多少人真正理解用户体验，但至少说明，游戏体验的大时代来了！我们开始懂得注重产品细节，越来越尊重玩家，倾听他们的声音，甚至去努力经营我们与玩家之间的关系。当然罗马并非一天建成，这依旧是一片混乱的土壤，周围充斥着无数急功近利的淘金者和伪善者，理解用户，甚至真正做到以用户为中心很难，但其必然是这个时代的生存之道，是每个还在努力奋斗的游戏开发者应该共勉的事。

游戏开发是非常复杂的，它所融合的内容涉及方方面面，优秀的制作人善于将其完美地整合在一起，知道什么是舍，什么是得。而游戏体验设计绝对不止是一个界面、一个图标、一段绚丽的动效，它是基于游戏玩法而提供的一整套自然而流畅的解决方案。我们知道，一个游戏好不好玩，通常是指这个游戏所提供的核心玩法及延展出来的内容设计，这包含了更宏观的角度，即游戏制作人的角度去规划设计。而如何让用户更容易触碰到玩法的核心，即从游戏开始，到游戏内容中所有人机交互界面及其引导层的设计。

本书孵化于三年前，最初我们希望能通过此书将经验分享给那些无论是在职设计师

或是想踏入游戏UI领域的人们。两年前我的离开险些葬送这样一个美好的愿景，幸运的是，本书的作者师维，作为墨麟体验团队最早的核心设计师，该团队的现任负责人，她克服了所有困难并终将这个愿望实现了，这无疑是值得骄傲和令人鼓舞的事。她以游戏图形界面为核心切入点，全方位讲述了游戏UI设计师从入门到成长为一名优秀设计师所需要掌握的内容，其中不乏大量基础知识和精彩的案例讲解。作为一本市面上不可多得的“游戏界面教科书”，它不仅适合新手，对从业者也有非常多的启发。

在写这篇序之前，师维希望我能给那些在行业中迷茫的设计师或新人们一些建议。我想引用已故任天堂社长岩田聪在2005年GDC大会上的一句话来描述我的想法：

在我的名片上，我是一个社长；在我的脑海里，我是一个游戏开发者；但在我心里，我是一个玩家。

——岩田聪

UX领域里我们常常提到以用户为中心的设计，在此，我们同样希望这个行业的每一位开发者都怀抱着对游戏的热情，先把自己杯子里的水倒掉，将自己对已知的内容陌生化，尝试从玩家的角度去重新理解和挑战它。记住你时刻都是一个玩家，纵使面对自己的设计。当然这经常被认为是几乎不可能做到的事，毕竟从我们担任设计者这个身份开始，已经代入了“主观创造”的标签，但每次你尝试这样去思考的时候，已经向前迈进了一大步。

常有人问我如何快速进入这个行业并提升自己？一般理论都认为设计是没有捷径可走的，但总是有一些行之有效的方法。

首先，要了解这个领域。包括游戏设计流程、分工、市场运作。这些对你而言至关重要，然后找准你的位置，了解你的核心职责是什么。试图寻找这个领域的优秀案例与成熟团队。游戏设计的知识大多以经验的形式被积累，这就要求你尽可能广泛地涉猎各种知识，并结识不同职能的开发者，这会让你在设计和遇到问题时能有更广的思考空间。

其次，对自身要有足够的了解。尝试去发现你的优势和劣势，有针对性地锻炼，合理分配你的时间。学会用正向和逆向的思维去推导别人这么做的原因是什么，初衷是什么，设计目的和需求是什么，学会去总结它们。

最后，借此序文，我想将此书推荐给所有热爱游戏，并对游戏图形界面感兴趣的人们！

王海银

西山居 设计总监



## 推荐序2

《游戏UI设计：修炼之道》是一本务实的书籍，对于即将进入游戏行业的学生是很好的实战技巧学习材料，同时对于已经有一定工作经验的从业者，更能起到知识梳理的作用。

游戏UI设计，相对于其他UI设计工作而言有一定的差异性需求，同时在游戏制作团队里其工作性质也有特殊之处。设计师自然需要对游戏产品有深度的理解，如果是核心玩家，就更得心应手。在很多国外的小团队创作中，大家的职能有很多交集，所以经常能看到一个游戏有好几个制作人的情况，有的偏向交互设计，有的偏向玩法，但通常所有创作者都是核心玩家。

对于大型的游戏研发团队，UI设计甚至会成为一个部门。其设计水准直接决定了玩家的体验感受，往往还会直接影响到游戏上线后的玩家数据。这也促使很多大型的公司UI设计环节紧密地和玩家行为大数据结合，不断去做迭代的推演。本书作者是行业内的资深设计师，多年的工作经验积累，加之对UI设计的归纳总结及经验的梳理，给养了这本书里的所有内容，其理论和工作方法会快速地提升UI从业者的能力。

除此之外，本书还介绍了一些UI的发展历程，以及作者个人的观点。如今行业中对UI设计师越来越推崇，因为游戏内容的媒介在不断地变化。从主机到现在主流的移动终端，也已经陆续开启了对未来媒体下游戏内容的生产。我相信VR、AR游戏的UI设计师又将面临全新的挑战。

张兆弓

中央美术学院未来媒体与游戏设计工作室导师

## 专家力荐

对渴望了解更多游戏UI设计的朋友而言，本书可以极大地丰富视角和视野，作者通过结合实践范例把游戏UI基础知识、技能训练、方法论巧妙地结合在一起，师维这本书系统、透彻、实用，是我们期待已久的参考资源，推荐大家拥有。

胡晓

国际用户体验设计协会 (IxDC) 秘书长

收到师维所赠的新书初稿，正赶上回国参加游戏展，我利用在飞机和高铁上的时间断断续续翻阅完毕。阅读间，不由得想起十几年前跟我哥叶展合著《游戏的设计与开发：梦开始的地方》的时光，顺道感慨了一下国内外游戏业十年之间的巨变。

师维的书，从人机交互这个在游戏开发中屡屡被轻视的角度切入，梳理历史，解析理论，列举实例，覆盖了从网游、页游、手游、主机乃至VR、AR这些最新的领域，读到最后的确有些惊喜。

此类讲设计开发的游戏书籍，并不会让读者看完了之后就立刻学会一套拳法来称霸武林，它的意义在于将一些概念、理论和方法传播开来，引发读者的兴趣和思考，从而去寻找更多的解释或在游戏开发中开始使用这些理论。可以把这类书看成一种开智的小工具。除了游戏UI的从业人员，非人机交互或者游戏UI设计人员，以及有意从事游戏开发的朋友阅读此类书籍，必然会有收益。

叶丁

《电子游戏软件》特约撰稿人、《游戏的设计与开发：梦开始的地方》联合作者、  
Zing Games游戏制作人

游戏UI作为与游戏美术同样给玩家传达第一眼游戏印象的视觉元素，已经越来越多地受到玩家与游戏制作者的重视，游戏UI也逐渐从游戏策划、游戏美术岗位中分化成为一个专业的职位。国内头部研发厂商诸如网易、腾讯均有百人规模以上的专业游戏UI设计团队，也吸引了越来越多的人才加入到游戏UI设计的发展，但在通往游戏UI设计大师的修炼之路上却缺少与之匹配的理论、实践与方法论的系统沉淀，这不得不说是个遗憾。所幸，师维在本书中将其在从事游戏UI设计十余年



间的专业方法进行了提炼升华，加上大量丰富的实战案例进行了深入浅出的阐释，相信可以帮助各位同行快速提升找到捷径。同时书中对于眼下热门的移动平台游戏UI，以及未来以VR、AR等交互技术突破为核心的NUI（自然用户界面）的分析与展望，也给了我们十足的信心去迎接游戏UI更蓬勃的发展机遇。

**刘建**

**阿里移动事业群-阿里游戏-高级用户体验研究专家**

随着国内游戏产业十多年的自我发展完善和手游时代来临后对于整个游戏产业的冲击，无论是各个研发量级的游戏研发商，还是各种类型偏好的游戏玩家，都对游戏产品的体验品质有了更高的要求。国内的游戏产业也逐步由早年的疯狂滥制的暴利时代转变为追求匠心打磨和情感表达的品质为王时代。市场竞争加剧的同时也驱使作为设计师的我们不得不更加努力地学习和思考真正能有效改善玩家体验和准确传递设计意图的方法及工作流程。游戏设计是一门非常复杂的综合类学科，它涉及了心理学、美学、文学、社会学、计算机图形学等众多的领域，游戏的形态和媒介本身也在不断地随着科技的发展而改变进化，这也使得我们在不断更新基础专业技能的同时更加关注设计的本质，更加重视设计思维和思辨能力的锻炼，但正因为如此，也使得我们愈发发现自己所从事工作的重要价值，体验到设计的真正乐趣。目前对于业界来说，真正系统研究游戏界面设计方法的理论书籍还非常少，这本书不一定能真正帮助它的读者成为所谓的“设计大师”，但期望它能成为怀揣着梦想的设计师们更加理性、专业地看待自己所从事的工作，完善游戏体验设计技巧，完善自我认知能力所跨出的重要一步！

**Manrana刘刚**

**腾讯游戏NEXT用户体验设计中心 设计总监**

随着近几年游戏行业的高速发展，游戏UI专业领域一直缺乏有深厚实战经验的设计师，可以系统、专业、全面地去梳理归纳理论与实战技巧。入行十多年、游戏项目经验丰富的师维，能够如此用心且深入地介绍游戏UI领域与技巧，这本《游戏UI设计：修炼之道》很好地填补了这方面的空白。作者从游戏UI的角度介绍了各领域的设计方向，从多领域多视角阐述，对游戏UI的岗位职能与所需具备的能力、思考方式，进行了抽丝剥茧的引导与讲解，系统专业地剖析这个岗位。本书既适用于游戏UI初学者，同时也可以帮助中高级游戏设计师进行提高，阅读这本书会是你



固有的游戏UI思考方式的一次淬炼。

林森

**GAMEUI-游戏设计圈聚集地 创办人**

随着游戏世界的容量由简单的画面到今天丰富的世界观，游戏UI在这个过程中起到了非常重要的意义，用户通过扮演游戏角色来体验游戏，然后同时通过游戏UI来完成对世界的理解，完成社交等一系列的目的，完成一套和游戏世界观相符的游戏UI是一个不小的难度。而纵观整个游戏行业开发的历史，游戏UI这个职能的设计师也是从边缘到核心的过程。这个岗位天生需要设计师的复合属性，丰富的知识面、良好的沟通能力、敏锐的洞察力、技术的运用能力。在这个岗位的专家都有着极为曲折的职位成长史。如何让这个领域的新人，能够更系统地学习及成长，一直是困扰各团队的难题。正因为如此，本书意义重大。师维是我认识的众多资深游戏UI设计师中极为认真和专注的一个。在第一次的提纲中，就一把抓准了书籍的定位和范围，通过众多国内外的优秀案例和她的切身体会，全面地阐述了游戏UI所涉及的各方面的知识点。希望这种行业布道师的精神，可以为这个行业的发展提供更强劲的动力。

iconboy 刘惠斌

艾空未来创始人

电子游戏从诞生伊始就展现出与电影、动画、小说等传统媒介十分不同的特性——通过交互来传达体验。国内三十多年前第一批接触电子游戏的玩家回首往事，虽然影视剧、动画的声光效果远远优于当时的游戏，但留下最为深刻印象的还是那些至今历历在目的游戏——在《超级马里奥兄弟》中成为不断突破险境拯救公主的英雄；在《魂斗罗》中变身对抗异形守卫地球的勇士；在《双截龙》中惩恶扬善；哪怕画面简陋的《Pong》也能将思路上的灵活敏捷体现在控制的球拍上……所有这些，皆因游戏中的交互使玩家可以通过摇杆、手柄、鼠标、触屏等设备直接变身成为游戏中的主角或主宰——主角的经历、主宰的经历也就成了玩家自己的经历。而同时代的电影、动画等则是透过屏幕在看别人的故事。回首过去，当然是自己经历过的事情印象更为深刻。而在交互体验中，UI设计对于游戏的体验传达起着十分重要的作用，但这个领域，特别是根据原创游戏的需求来进行系统UI设计的方法论，国内由于种种原因一直没有给予应有的重视而鲜有着墨。所幸随着App

Store、Steam等平台不断用体验精良的游戏作品引导主流人群开拓游戏眼界，数量庞大的玩家对于原创游戏的需求有了相当规模的增长。顺应时势，此书可以带领从业者从游戏发展的脉络出发，在UI设计的各个方面提供系统而充实的营养，为“品质至上”的游戏时代全面到来奠定UI上的坚实基础。

熊拖泥

独立之光布道师

## 序：敲开游戏UI设计大门

随着互联网和电子游戏行业的飞速发展，游戏研发企业越来越重视游戏产品的用户体验（UE，User Experience），而用户界面设计（UI，User Interface）是用户体验中最直接的部分。

游戏UI设计是建立在科学之上的艺术设计。游戏UI设计就像是产品的造型一样，是游戏产品的重要卖点之一，好的游戏UI带给人舒适的视觉感受，良好的交互方式能拉近玩家与游戏的距离。

如果不是“用户体验”这个热点越来越被行业大佬们所重视和提倡，可能大多数人只关注游戏的角色、场景，以及剧情玩法等。

也许你和许多人一样，即使玩过很多游戏，也没有关注过游戏UI。

那么，在系统地学习本书之前，先来大概了解游戏UI吧。

### UI教育的现状

由于国内大多数高校尚未开设UI设计专业，导致整个互联网行业的UI设计专业人才供不应求。与此同时，很多UI设计师因为越来越严重的加班和压力选择离开这个岗位，其中有一大部分UI设计师转向了产品经理、项目管理等其他岗位，这就加重了人才方面的短缺，也因此使得各种UI设计培训班大量涌现。

然而，现在很多培训机构推出的UI设计培训班的课程很多，如ICON设计、网页界面、iOS界面、安卓界面、APP设计、按钮控件等，海量的课程内容让人望而却步。其实这么多门课程的内容很多都是重复的。UI设计专业，与所用的是iOS系统还是安卓系统并没有直接关系，只是不同的设计领域有不同的针对方向，不同的研发团队有不同的工作流程罢了。

其实，真正针对游戏研发，特别是针对游戏UI设计的培训少之又少。

大部分培训班名义上是游戏UI设计，实际上仍是传统网页设计课程，这种培训大量罗列制作方法和基础课程，整个过程更多的是匆忙地追赶课程进度，没有时间让学员学会独立思考，以至于他们参与到游戏研发的实际工作中以后，还需要企业进行内部培训。

其实，游戏UI设计所涉及的知识面是非常广泛的。



游戏UI设计是一种创造性的工作，也是游戏开发中不断力求完美的环节。  
游戏UI设计是一项逻辑性的工作，也是游戏开发中不断克服困难的过程。

## 为什么选择本书

如果你跟其他人一样，也有下面的一些疑惑：

我学的是艺术绘画专业，想转行做游戏UI设计能行吗？需要怎么入行？

我不是美术相关专业的，适合做游戏UI设计吗？

游戏UI设计一定要手绘吗？还需要了解哪些知识？

有一定的美术基础和设计专业背景，可以自学游戏UI设计吗？

游戏UI设计能给我的独立游戏带来一些帮助吗？

.....

那么，拥有本书是你最好的选择。

## 什么人适合游戏UI设计

面对不同的起点，到底谁更适合做游戏UI设计师呢？

其实在这个行业中有许多策划人员、程序设计人员等都不是相关专业出身的。甚至很多设计师乃至设计总监，他们的专业也都与游戏或者设计毫不相干。当然，如果你专业对口，在工作中一定会有些优势。

也有人好奇：到底是男人还是女人适合做游戏UI设计？是不是做设计都是吃青春饭？

人类从远古到现代的进化过程中曾经出现过女性色彩感更好、男性空间感更好的阶段，但当今的教育和生活早已脱离远古时代，通过学习和训练，男性和女性的天赋差异虽然没有完全消失，但也并没有那么鲜明了。

无论你研读一些设计大师的书籍，还是参加一些互联网大会，各种学习论坛，以及线下培训。你会发现很多在某种领域做出成绩的人，都是源自内心的热爱和坚持。

## 游戏UI设计需要什么样的能力

游戏UI设计师需要有综合能力，手绘只是其中必备的一项技能。至于是否适合做这一行，在很大程度上取决于你是否有强烈的兴趣，以及一定的决心和天赋。

你是否热爱各种热门好玩的游戏？

你是否喜欢研究哪些游戏的体验更好？

你是否充满灵感和创意？

你是否喜欢发现问题，并积极地去尝试解决它们？

你是否喜欢思考问题，罗列各种因素并寻找它们的逻辑关系？

在绘制图形时，你是否有强烈的兴奋感？

你是否喜欢通过交流来让自己的想法得到其他人的认可？

你是否对自己有一定的规划，并且勇于突破自己？

如果这些问题让你感到无从回答，或者说大部分答案都是“NO”，那么你要认真思考自己是否真的适合这个行业了。

如果现在你没有答案，但是有足够的热爱，你可以努力培养游戏UI设计方面的意识。很多人转行只是为了得到丰厚的报酬，他们往往遇到一点挫折就认为这个行业“不好混”，最后希望幻灭悻悻离去。

如果没有爱，就是在消耗。没有爱是什么都做不成的，只有心中有爱，能静下心来，才能克服重重困难达到更高的境界。因为支撑我们一直以饱满的热情投入到游戏UI设计研发中的，往往是最初对游戏和专业单纯的热爱。

## 给新人的若干建议

建议一：看，做，想。

作为一个新人，刚入行不必急于表现效果和过多地研读理论。可以一边动手临摹一边多看专业网站的设计文章。站酷、花瓣、UI中国、GAMEUI游戏设计圈聚集地、UXRen用户体验人的专业社区等都是必看的。养成独立思考分析的习惯，多研究好的游戏，思考别人这么做的原因，这些都是日常必做的功课。无论选择上培训班还是自学，都要从多维度去摄取知识。

建议二：交流。

加入一些游戏UI设计的交流群，结交一些同行是很不错的，但不要只是为了索取别人作品的源文件而结交人。现在是互联网信息共享时代，每年都有很多优秀的交流活动，比如Create Change 设计论坛、IXDC国际体验设计大会，如果你是学生，可以去申请做志愿者，可以开阔眼界，认识很多设计大师和设计高手。

建议三：信息搜索。

当然最重要的还是通过实习或者正式的工作来积累项目经验。至于公司，你可



根据自己的实际情况去选择大公司或者小公司。大公司和小公司各有各的特点，相对来说大公司更加专业，福利待遇和发展空间也更大。但无论在哪里，都需要保持自己的专业度，多听听行业发出的声音，而不是被不良环境所影响。那么怎么了解游戏公司的信息呢？21世纪是信息大爆炸和大数据的时代，信息搜索能力也是设计师需要具备的一项基本技能，这项技能会为你今后的设计工作带来很多帮助。总的来说，整个互联网都是你的老师。

#### 建议四：坚持。

初次求职没有被录用也不必灰心，如果你真的想做一件事，坚持是必须具备的素质。你可以自己多临摹优秀的设计作品，根据自己喜欢玩的游戏，主动尝试做虚拟项目，或者分析某款游戏UI设计的优劣并进行迭代。在这个过程中重要的是理清自己的思路而不是展示设计结果。

将这些完成的项目及时总结，笔记和博客都是很好的方式。这些良好的习惯可以给你带来更多的朋友和更多的就业机会。

## 怎样做一个好的游戏UI设计师

从主观上来说，游戏UI设计不仅要考虑如何绘制花纹、摆放按钮，更重要的是考虑用户的交互方式，以及程序的实现。这就意味着，游戏UI设计不仅要考虑美观性，还要考虑是否好用。

以按钮为例，什么样的界面、什么样的玩法需要怎样的按钮？这些按钮要如何设计才能让玩家更好地理解游戏的玩法，给玩家一个良好的体验呢？

从客观上来说，在游戏研发前期，在美术风格还没有敲定下来的时候，游戏UI设计师就需要参与其中。游戏界面存在的意义就是为了实现游戏与玩家之间的交流，这里的交流包括玩家对游戏的控制，以及游戏给玩家的提示和反馈。游戏UI的首要目的是实现控制和反馈。心理学讲人类喜欢控制，可控的事物可以给人以简单和安全的感觉。

玩家沉浸在游戏世界中，游戏需要告诉玩家眼前的游戏世界正在发生着什么，玩家需要做什么，玩家来到这里可以得到什么，目标是什么，未来将会面临什么等大量信息。

玩家看到的和使用的是游戏界面而不是深藏在视觉背后的体系结构。把游戏界面做好，可以增强玩家体验游戏时的愉悦感，并且让其更容易掌握游戏玩法。

所以在游戏研发初期，先去设计游戏UI、再考虑程序实现要比在一套已有代码



上面包一层华丽的皮更有意义。

对于游戏UI设计师来说，工作职能不仅是做设计，还要对一个效果负责到底，效果的好坏体现了设计师解决问题的能力。中间实现起来可能会遇到策划、程序等多方面问题，但是在同等资源条件下，能想办法让结果更好一点，设计师的价值便体现出来了。

## 为什么写这本书

现在市面上有很多UI方面、用户体验方面的书籍，但游戏UI相关的内容太少。有些侧重于专业理论的讲解，就如同上学时的教科书，让很多初学者觉得晦涩难懂；有些偏向于软件教程，不能够满足解决工作中实际问题的需要，因而经常有一些不同阶段的设计师会找我聊各自的困惑。

幸运的是我所在公司非常重视用户体验，并在早期就成立体验设计中心。而团队的存在在于群体学习情况下，很多问题能够及时解决并总结，然后分享给部门的其他项目的设计师，减少研发环节中出现重复消耗的情况，形成了知识和经验的共享。领导们鼓励大家参与公司的内部交流分享和外部的培训学习，从不同领域的设计师及游戏行业前辈那里，我可以学到很多宝贵的经验。

在设计中心可以广泛地接触不同类型的项目，做设计管理对视野和综合经验积累有帮助，由于坚持在一家公司工作，我可以对产品进行深入了解。在解决大量相关性问题的后，我逐步建立起自己对产品和服务的一些思考逻辑，这使得我能跳出单一的设计角度去看待设计问题。

我在自己的工作重心由自我提升转变为带动他人提升的过程中也有很多体会，除去做不同项目之外，还要把一部分精力花在沟通协调、招聘等方面。比如分析团队成员的能力模型，帮助他们专注个人成长，明确目标来实现自我价值，以及用为他人服务的意识去解决更多问题。

通过大量的磨合，我发现很多问题都是不断重复出现的。如为什么方案没有被实施？为什么方案频繁改动？为什么有些人进步非常快而有些人很努力却一直原地踏步？我们在实际的工作中，有太多不可预期性，问题往往比你想到的多，解决方案也许与你最初的构想千差万别，多次访谈总会有意外收获。

我逐渐明白很多情况比想象的要复杂，但也没有想象的那么糟糕。用包容开放的心态去看待，优秀的体验不是设计师或者开发人员独立完成的。我们有各自的专业，需要尊重彼此的经验。设计师坚守着一致性原则，开发人员从习惯的角度处理

问题，这往往带来单一的视觉感受。专业化让我们成为专家，但也容易切断其他角度的视野，因此有时候策划人员提出一些看似不可思议的构思，我们需要加入更多的思考，思考如何将这种矛盾变成可能。

真正的创新是创造新的可能性，需要团队成员相互了解和信任。大家的工作理念和设计观念能够达成统一，不断扩展视野，对已有的经验进行反思和迭代。这对于设计师乃至整个团队来说都是一次机遇。

因此我希望能够将自己多年的工作总结以文字的形式分享给大家，让设计新人或者在职场中迷茫的设计师可以顺利解决工作和发展中遇到的问题。本书系统介绍了游戏UI设计的学习方法、思维方式、工作流程、工作方法，最重要的是这些知识都是与实际工作紧密联系的，并且都能在不断变化的工作模式中产生作用。

虽然书中都是拿过往的项目案例来分析讲解的，但是设计的基本原则都是相通的。本书能帮助设计师在实际工作中解决一些常见问题，也有助于游戏的产品经理、开发人员、运营推广人员了解游戏UI设计师的工作，以便更好地和设计师合作。

设计行业一直在飞速前进，工作方式和设计思维也在不断地更新迭代。我虽已用心竭力，但由于本人的能力及项目所限，难免存在不足，书中如有错误和疏漏之处，欢迎读者与我交流。

师维

2018年1月

## 致 谢

整理和记录一些工作心得是我的业余爱好，除此之外，我并无写书经验，但我隐约知道写书不是写几篇简单的分享文章就可以的。后期的完善和补充工作相比最初写作阶段，无论书稿的内容和我本人都经历了不曾想象的变化，因此十分感谢在这个过程中给予我鼓励和支持的家人与朋友！

非常感谢孙学瑛老师对本书不厌其烦地指导，这个过程让我受益匪浅。感谢徐峰为此书出版所做的推动工作。

感谢老板和上级领导多年来给予的机会与培养。感谢团队成员彭海燕在书籍封面设计和配图设计等多方面的支持与贡献，感谢沈美玲在手游经验及配图制作方面的支持，另外也感谢陈鑫、刘园、刘向阳等团队成员和弟弟师广雨对本书校对方面的支持。