美术风格说明

游戏场景发生在未来世界的博物馆，所以我们的美术风格总体上是以写实为主，关卡的设计之初是通过不同关卡的不同画面表现风格和混搭题材从而带来不用的视觉效果。

在所有关卡中用到了大量的玻璃，其中主要来自第一关的房顶的透明玻璃、大量的展柜以及其他一些大大小小的道具的透明，其实是一种透明美学。透明美学目前并没有一个明确的定义，它的本质是极简主义的延续，极简主义将一张作品的内容被减至最低限度。而极简到极致便是透明。另一方面则是透明结合光影带来的奇幻之感。和传统极简常用的单色、原木不同，能够透光的无形设计可以和光影产生互动，营造出不确定和意料之外的视觉观感，透明材料的成熟也和未来科技这一主题紧密相连。

第二关的整体设计是卡通风格，因为未来植物的大量灭绝导致很多植物只能通过特殊装置在博物馆得以重现。因为绿色这个色调本身就很活泼，加上第二关使用到了非常多的编辑器自带的资源，所以决定使用卡通风格。

第三关场景中主要展示了大量灭绝动物的骨骼，整体也是以写实为主的现代城市风格。虽然目前编辑器不支持多张贴图，但是只要通过模型本身及顶部光源的照射就能带给玩家一种真实感。

第四关被分割成了两部分，蓝色板块整体是以欧美题材为主，通过大量的蓝色调烘托出一种冰天雪地的氛围。构造出一种西方魔幻元素的场景。第二部分整体色调为红色，用到了中国的武侠题材。

第五关是基于黑白风格来设计，通过棋盘格为主题带给玩家一种独特的艺术风格，产生强烈的视觉冲击感。