

场景美术需求

笔记本： 美术设计

创建时间： 2019/6/12 13:24

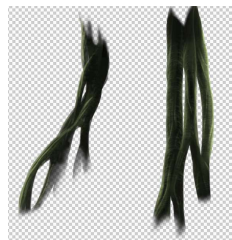
更新时间： 2019/6/12 14:37

作者： 漩凝

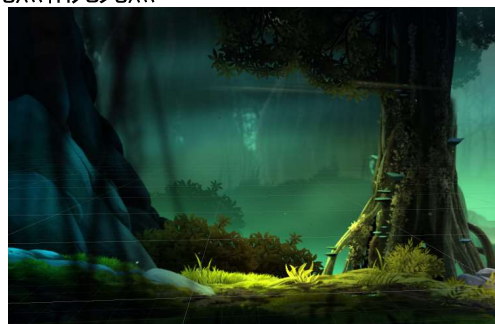
标签： 自写

素材需求：

- 素材的拆分
 - 将素材的细节进行拆分，这样便于组合出新的样式不同的新素材
 - 树干上的装饰性元素：蘑菇、藤蔓
 - 素材拆分出来的不同素材样式要便于摆出多种造型
- 素材绘制
 - 半透明：一些素材的衔接处可以用半透明过度方式处理，让素材衔接更容易



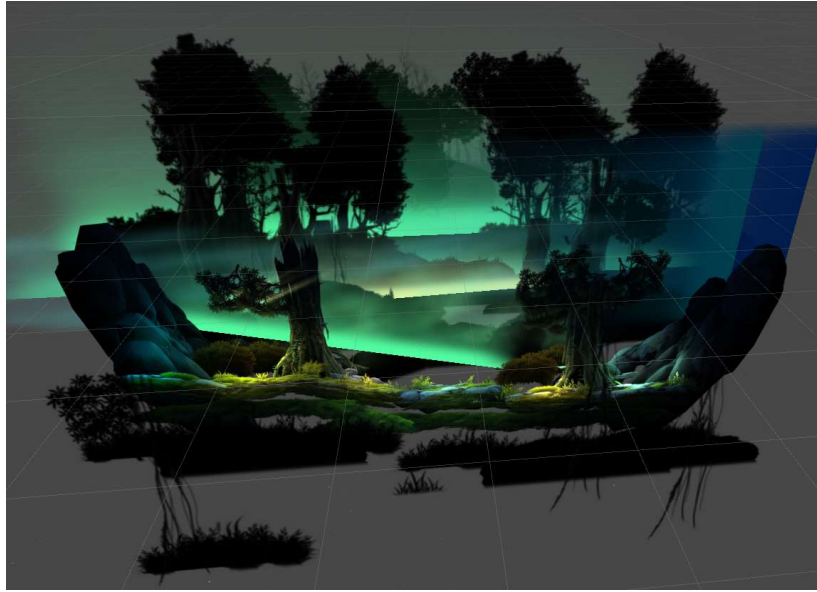
- 阴影与光照：给素材绘制阴影，这样在素材受到光照的时候的表现会很自然（不过也取决于风格需求）
 - 给一些依附在其它素材上的小素材绘制半透明的阴影，这样让它们在叠加时
 - E: 有光照和无光照：



- 远景与近景：远景的素材可以用粗糙剪影，因为远处的物体本身就不可能看清细节。近景因为游戏要模拟出焦距感，而近景不在焦点上，所以也会需要使用模糊处理。焦点始终是在与角色同层上的

关卡设计需求

- 素材的分层:
 - E:



- 依据素材存在的位置距离摄像机从远到近，分成4层：
 1. 背景2 (Background Lyaer2)
 - 远山、太阳、月亮、树丛剪影
 2. 背景1 (Background Lyaer1)
 - 稍近山丘、稍近树丛剪影
 3. 主层次(Main Ground)
 - 地面、地牢墙面、背景墙、带细节岩石、细节花草、树木（树冠和主干可以考虑拆开）、蘑菇、树藤
 4. 前景(Foreground)
 - 荒草、藤蔓