背景设定: 末世废土，生化僵尸，近未来科幻，从实弹武器到激光枪电浆枪进化

风格: 偏欧美写实(非纯写实),比例和质感写实 ,颜色饱和度偏高

需求: 现代城市场景, 常见的生活和活动场所,建筑上可以有一些点缀的广告灯牌和灯光图案, 不要太多 ,场景有一点破损和旧, 外形正常, 不影响使用.

绘制规格: 尺寸4K -8K, 在确定设计稿后需要拆分细化建筑和物件

场景尺寸: 场景尺寸约为250米-300米的方形或长方形区域

物件数量: 城市不同的建筑物数量约为10左右 , 其他道具物件数量约为10左右. 物件可重复 , 地面街道不计算在内.

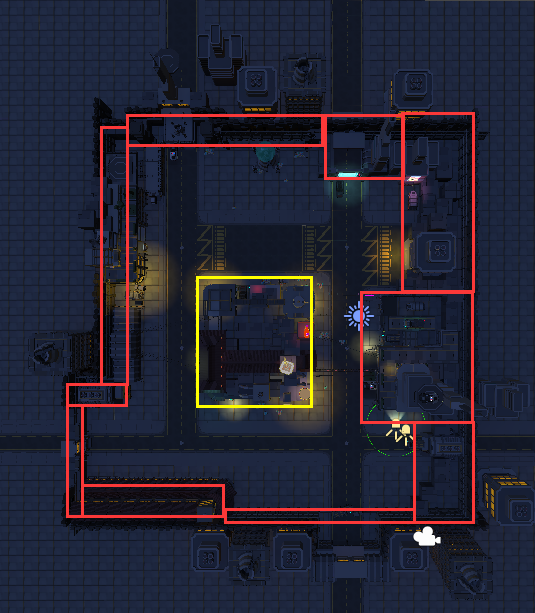
参考比例: 参考角色身高2米左右, 场景物件比例关系,如下图

游戏视角: 俯视角. 如下图

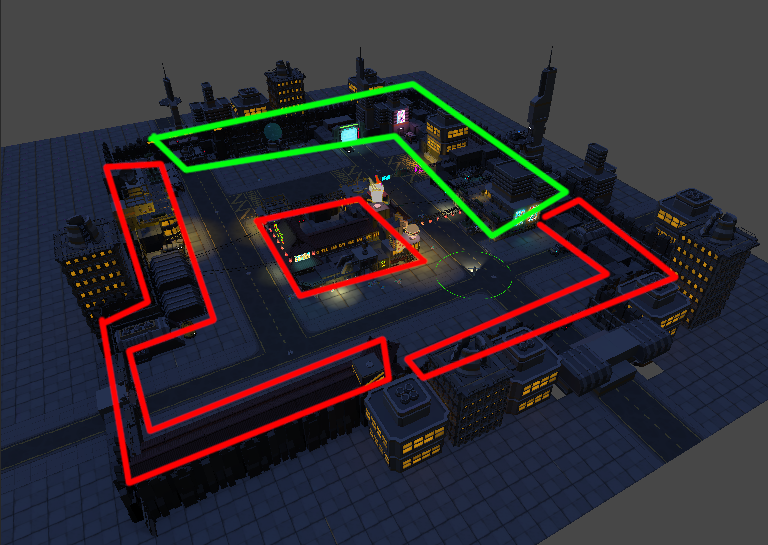


注意说明:

1. 场景四面需要形成围堵(例如围墙和建筑等围绕),道路需要通过道具物件封堵(例如汽车和集装箱等杂物), 例如下图红色区域围城



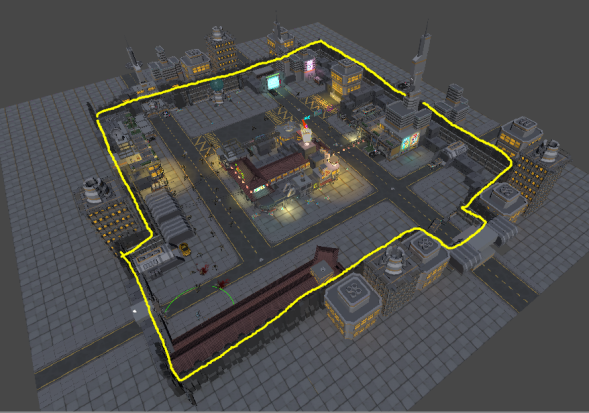
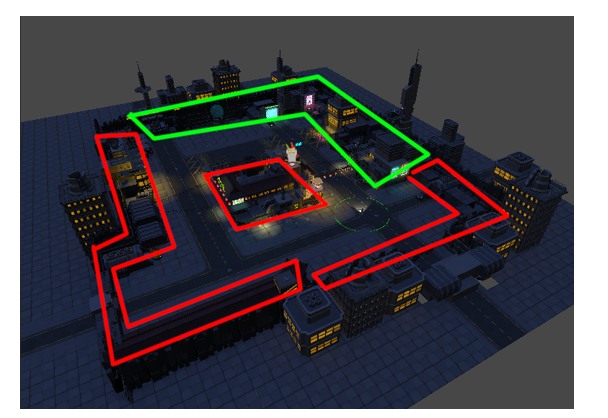
1. 例如从下图视角观察整个场景, 围堵内的建筑, 红框区域建筑高度需要偏低(1-2层), 绿框区域建筑可高可低. 围堵外的建筑同绿框可高可低.



1. 不要电线杆,柱子,路灯,垃圾桶等占地面积小于1平米的道具物件. 不要有物件悬在空中, 可以依附于建筑上.
2. 分区域集中建筑,分区域里可以是单个建筑,留有足够的地面空旷区域供玩家移动.

补充:

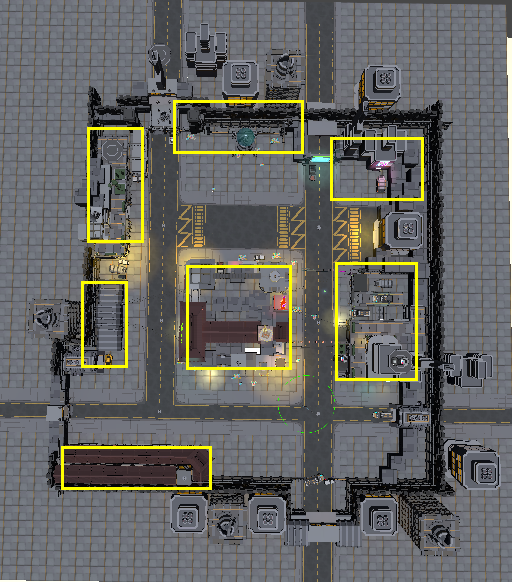
1. 场景主要是形成封闭空间. 圈内和圈外,圈内靠近视角方向不能遮挡视线, 圈外就随意了.



1. 黄色斜杠这个区域是围堵外



1. 建筑分区块 ,1个或者多个建筑的集合



风格和城市场景参考: 仅供参考





