



视角：斜上45度低透视

- 将会更多的显示出每款游戏桌面布置的细节
- 镜头在整个动画过程中保持不动

环境背景为线框效果

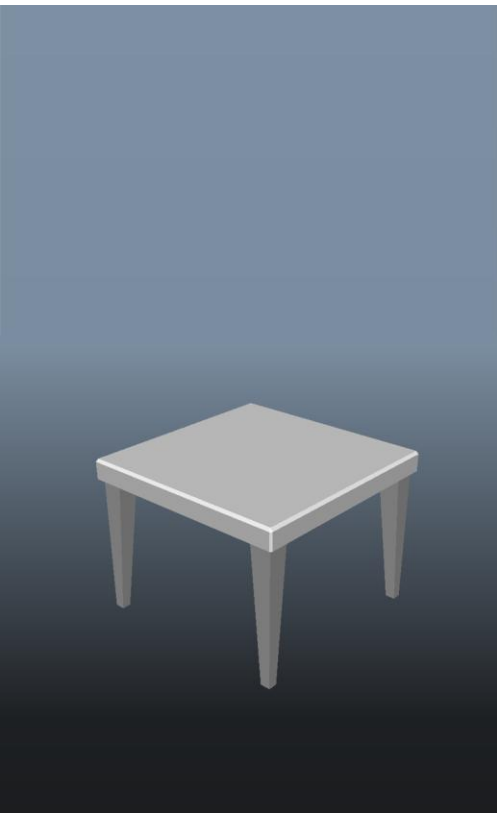
- 主体游戏桌面更加突出

桌子周边场景为实体材质渲染

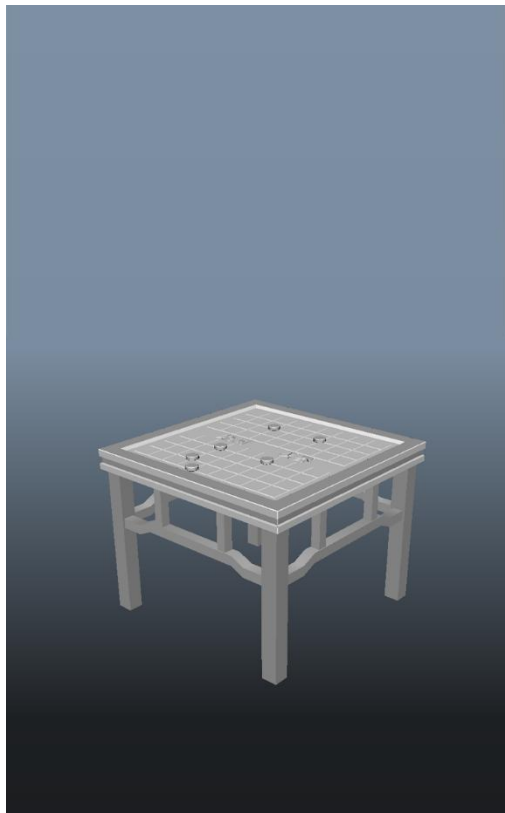
- 因为单一的桌子显得结构太过于单一，所以桌子周边场景包括（桌子、地面、椅子）



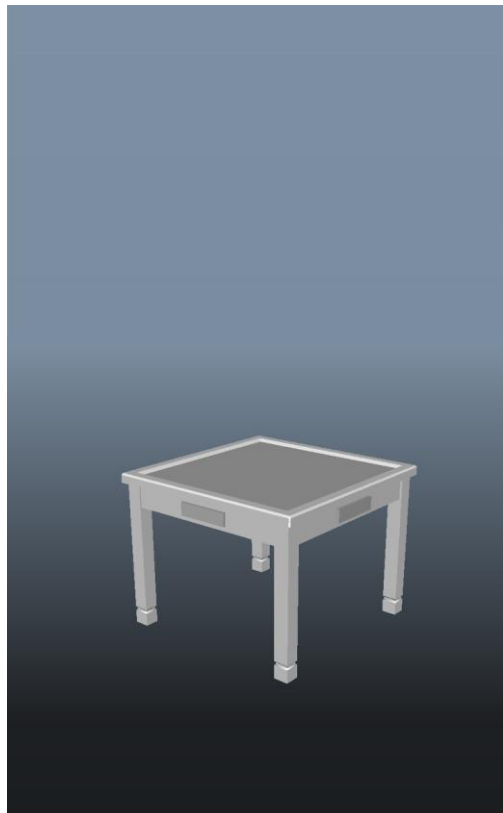
目前模型



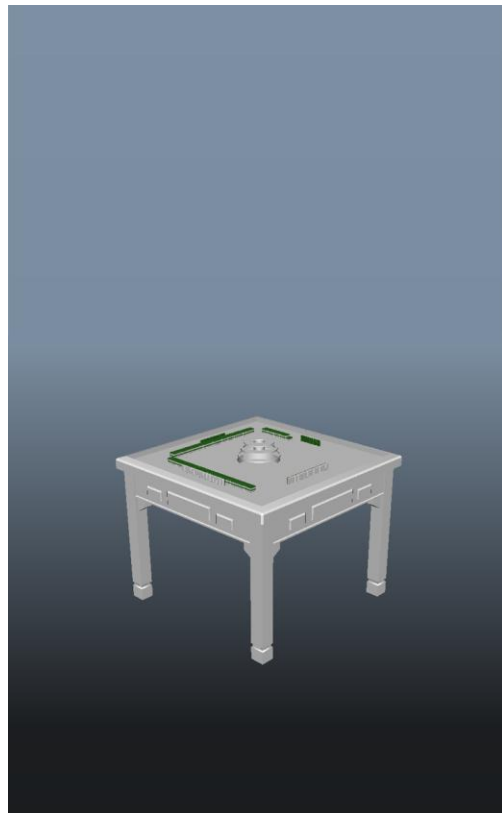
- 基础



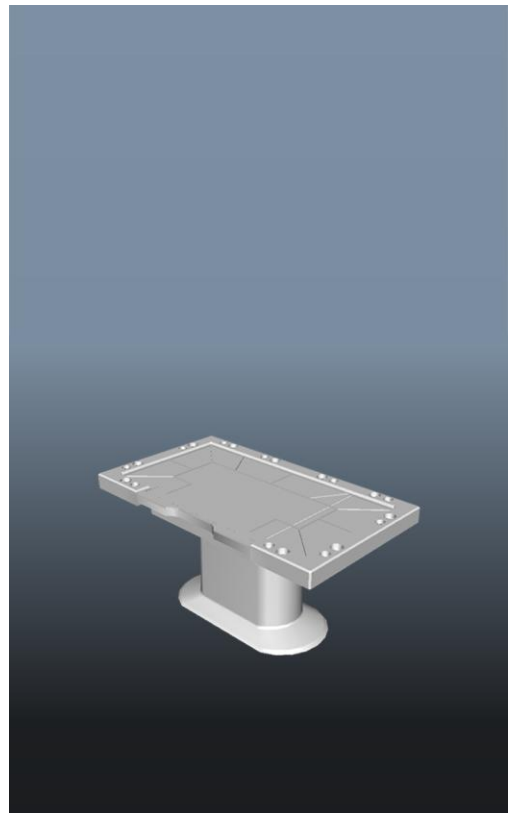
- 象棋



- 斗地主



- 麻将



- 扑克