

氛围设计理念

旨在确认全作美术风格

--技巧

前言概述

Introduction Overviews

在世界观设定中，左侧为玩家精神领域，右侧为玩家实际所见到的场景以及发生的事情，所以双场景中，部分设计元素的表达和整体氛围感也是需要共通的，此次，我们采用西幻黑暗风为主体氛围



整体自然环境（右）

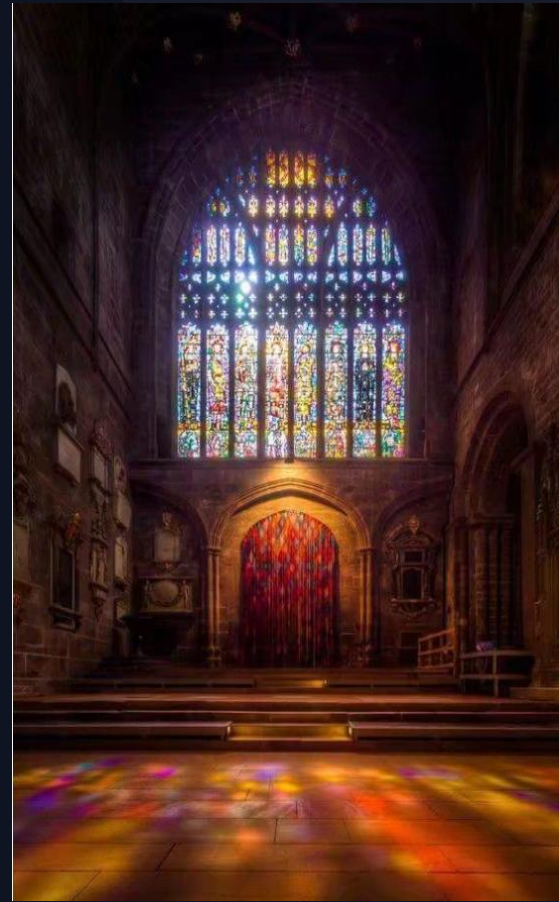
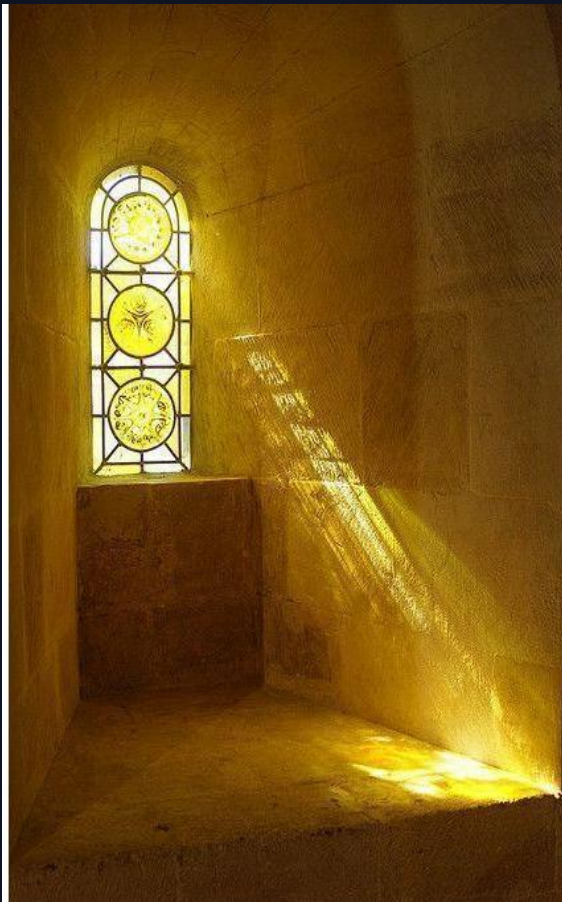


色彩偏暗冷，大面积色彩表达突出光明与黑暗交织下的浪漫氛围，营造西式奇幻感觉



整体自然环境（右）

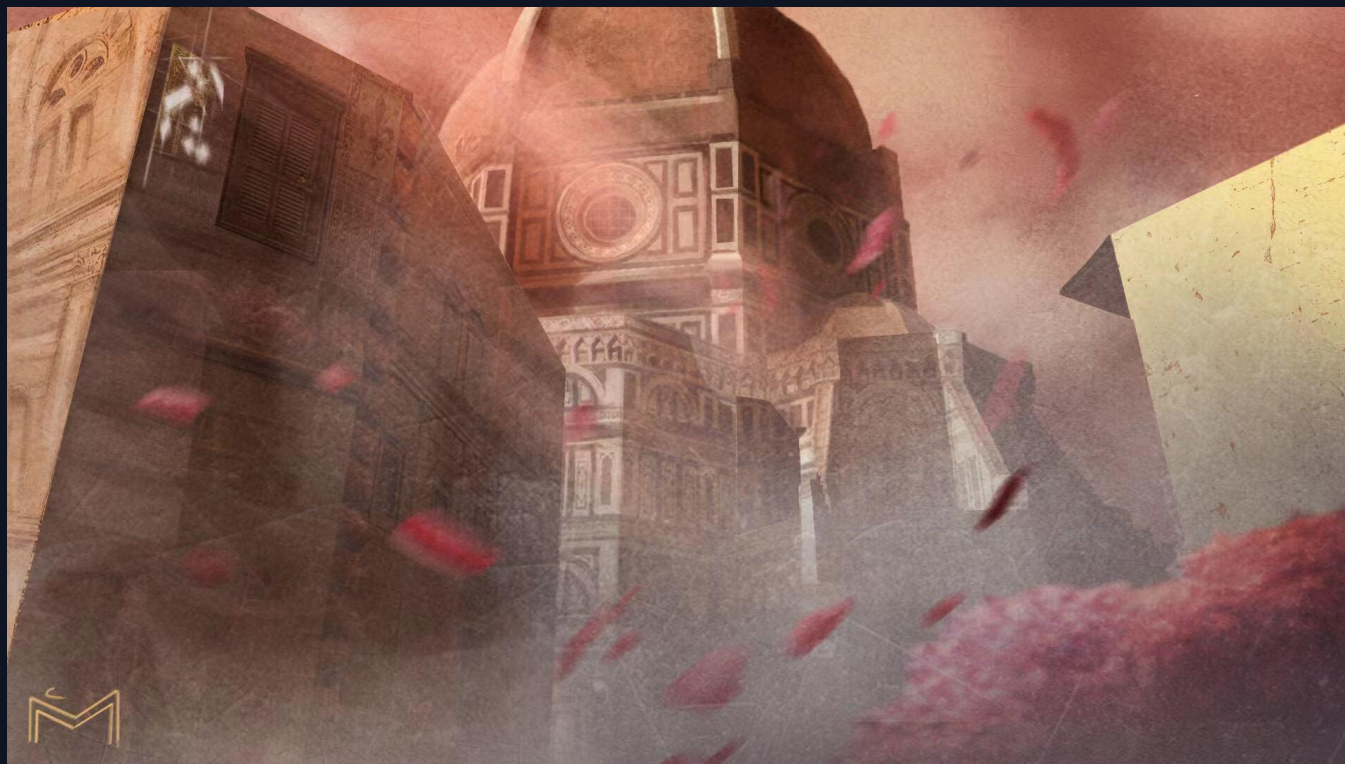
欧洲哥特风格，用大量窗花，以及光线要素，来突出宗教感以及奇幻色彩



情绪氛围

星空夜色下的奇幻谜题：
空无一人的城堡，燃烧着淡淡火焰的壁炉
房间中密布的机关，闪烁的来回人影

破碎的世界中透露着点点希望，是我希望营造的
情绪氛围



需注意的是，我们不需要营造恐怖氛围，而是营造一种黑暗中的浪漫氛围，一定不要跌入了恐怖游戏的氛围感



光线氛围



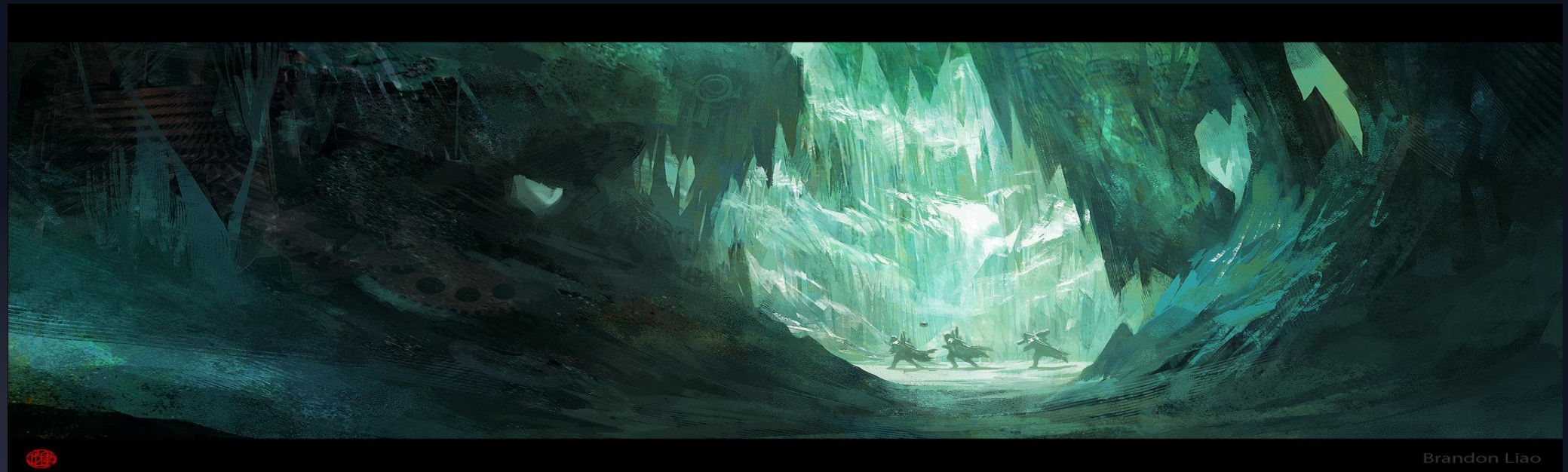
场景大部分地方不设置外部光源，所以随处可见的发光源会是3D场景中非常重要的道具，我们可以设置一些发光的晶石，增加奇幻色彩



而以火焰为主体的烛台等，也可以燃烧紫色等绚丽色彩的火焰



搭建场景时，注意保持空旷感和幽深感，在部分房间或者一些密室中，再累加元素



整体自然环境（左）

类似空洞骑士的整体基调就好了，黑暗风格下的浪漫色彩



初始场景

整体设计参考育碧《光之子》，营造西幻氛围，使用了雾，树林，岩石等元素



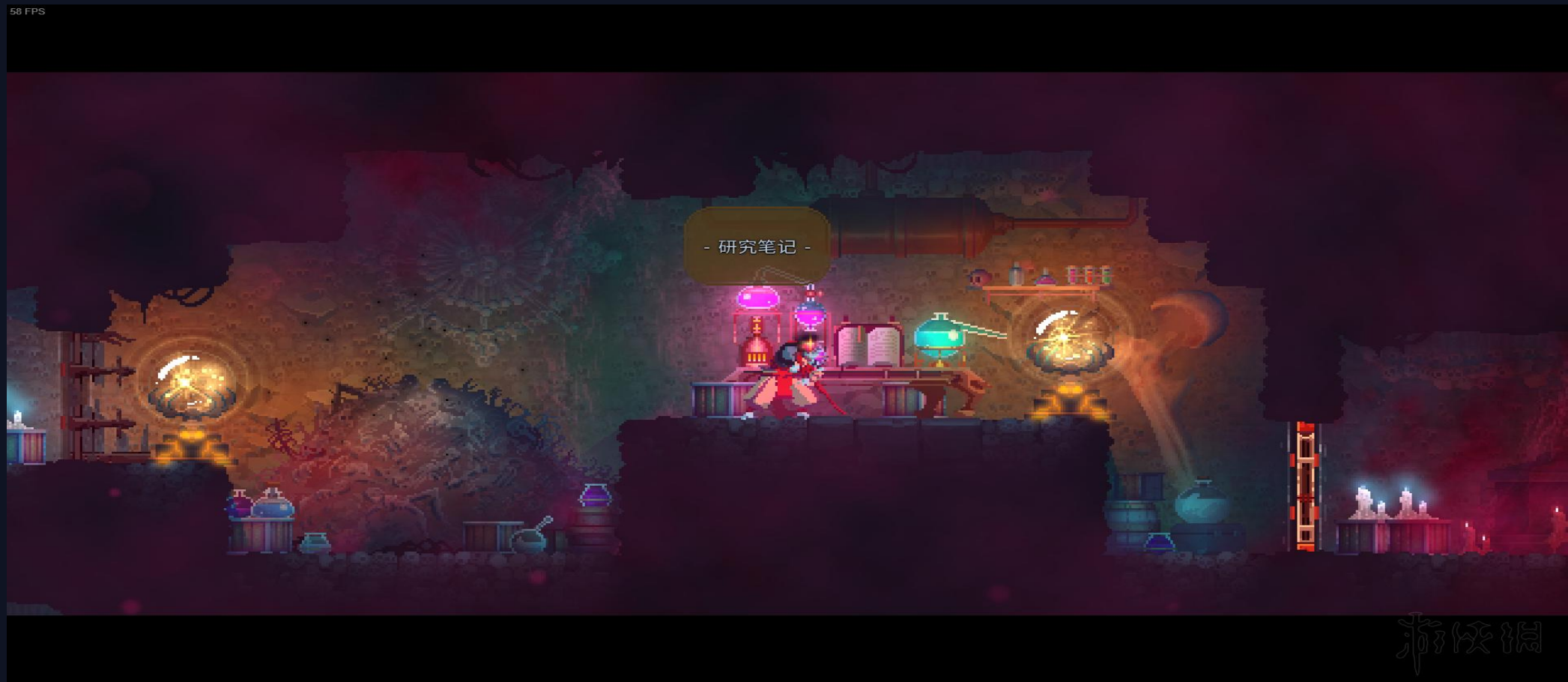
风元素场景

使用镂空手法，最底层变成无法落脚的虚空，布置众多吊桥，营造天空中的旷野感



火元素场景

场景为地牢，在地面上会有不时喷起的炎柱，压底玩家垂直躲避高度，在一个压抑的空间下进行高强度战斗，营造紧张感



水元素场景

氛围参考空洞骑士泪水之城，但是游戏玩法为奥日银之树，最底层的水会不断地往上蔓延，玩家需要一直攀登，并击杀来袭的敌人，减少左右纵向闪避空间，营造奇幻感



雷元素场景

奥日用的这种紫色太有韵味了，整体为雷雨天气，阴暗暗沉，然后时有闪电劈下，打造压抑感，整体环境设计类似奥日灵树之末决战画面

