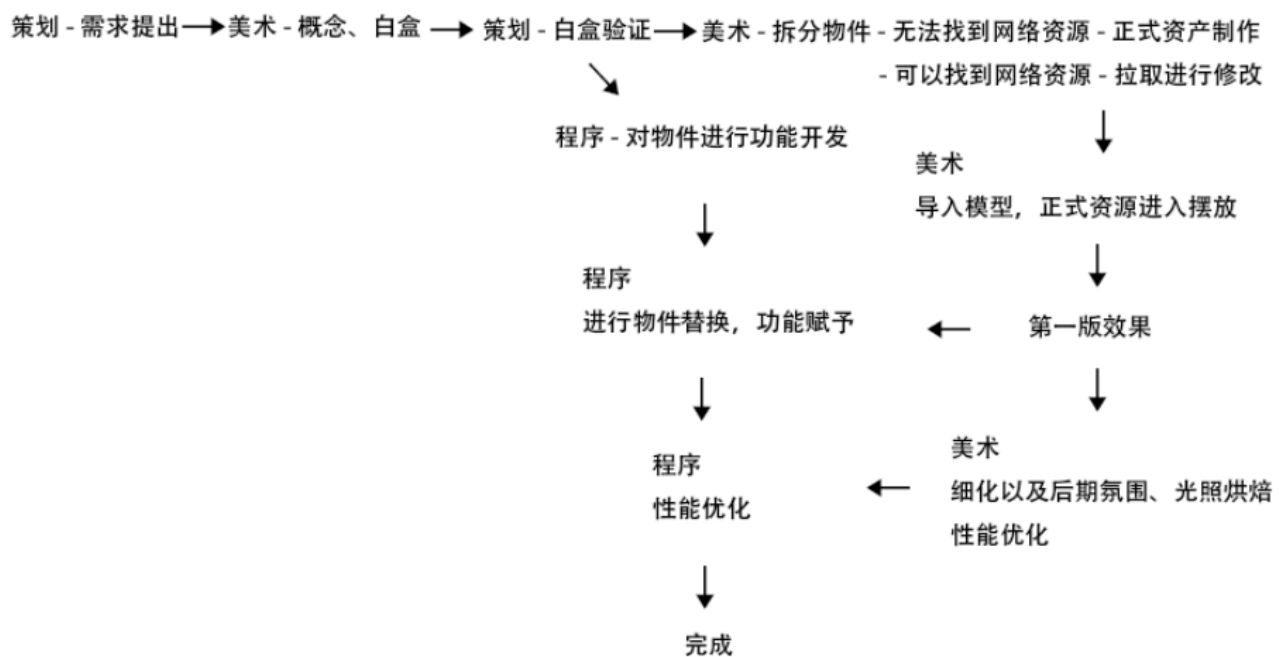


滚球模拟器美术规范 1.0

1. 流程规范
2. 资产管理
3. 风格定位
4. 关卡规范
5. 物件规范
6. 资源迭代

场景制作完整流程



命名规范:

例: ART_MAP_WOSHI_BED_01

风格定位

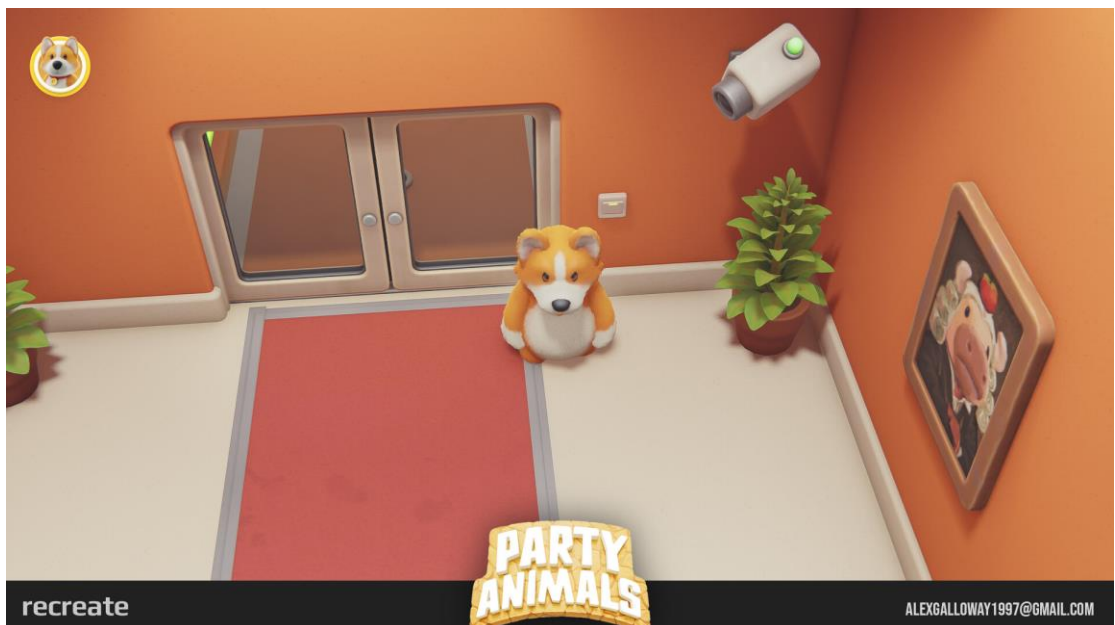
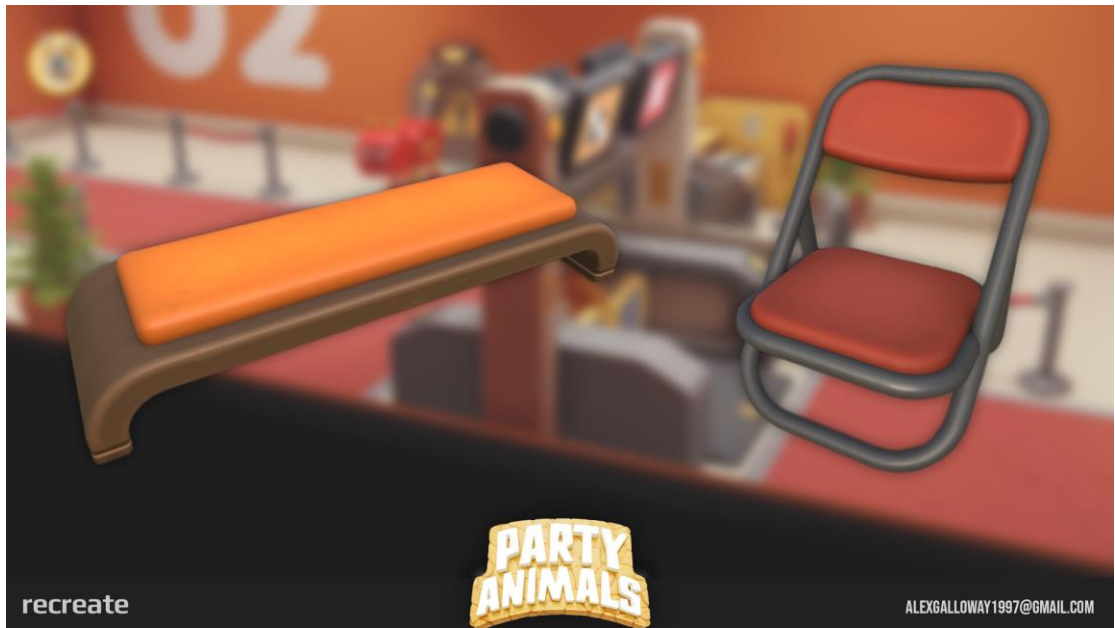
概述

关键词: 可爱, 风格化, 现代

参考游戏：蛋仔派对，猛兽派对

总结：我们游戏美术氛围风格偏向卡通，饱和度明度偏高，
造型卡通，细节概括处理

参考图





猛兽派对效果

Ps: 此为全流程 pbr 制作，我们需要参考的是此游戏中的造型比例，倒角程度以及色彩搭配



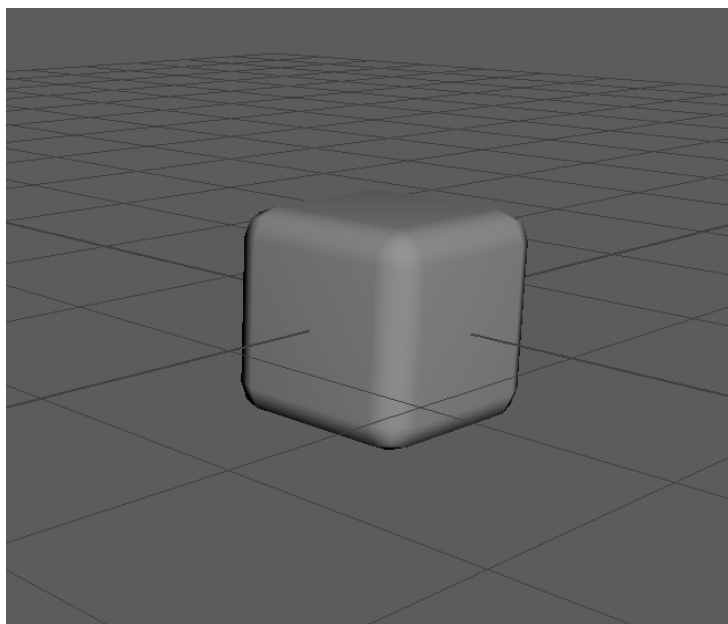
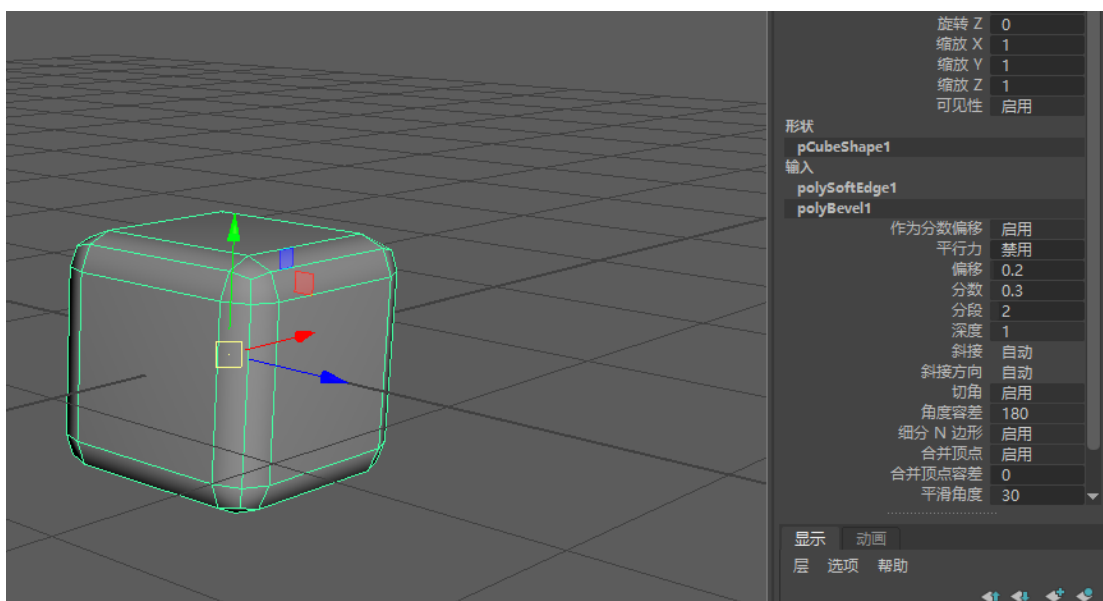


蛋仔派对效果

Ps: 我们需要参考的是此游戏中的贴图表现效果，目前第一版统一使用纯色效果，不做过多层次处理，主要选好配色

总结来说，我们需要将色彩饱和度明度介于猛兽派对与蛋仔派对之间，造型倒角比例靠近猛兽派对效果，偏圆角，总体风格为卡通

模型制作倒角效果规范



整体设置为两段倒角，分段为 0.3，参考上方效果

物件规范：

1. 美术风格 卡通程度 色彩搭配 质感体现 造型比例

2. 流程步骤

- ① 根据需求搭建白盒
- ② 中模导入给策划和开发
- ③ 细化中模，做真实结构
- ④ 烘焙 AO,CU
- ⑤ SP 贴图绘制，输出颜色贴图，部分需要添加金属粗糙度的附带一张混合贴图
- ⑥ 制作 2U
- ⑦ 进入 unity 进行正式资源替换
- ⑧ 摆放打光细化环境
- ⑨ 烘焙光照贴图

3. 制作规范

在确保符合美术规范的同时，控制面数，压缩贴图，节省性能