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

策划 - 需求提出→美术 - 概念、白盒 → 策划 - 白盒验证→美术 - 振分物件 - 无法找到网络资源 - 正式资产制作 - 可以找到网络资源 - 拉取进行修改 程序 - 对物件进行功能开发 美术 导入模型,正式资源进入摆放 早入模型,正式资源进入摆放 中元版效果 ↓ 第一版效果 ↓ 美术 细化以及后期氛围、光照烘焙性能优化 ↓ 完成

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

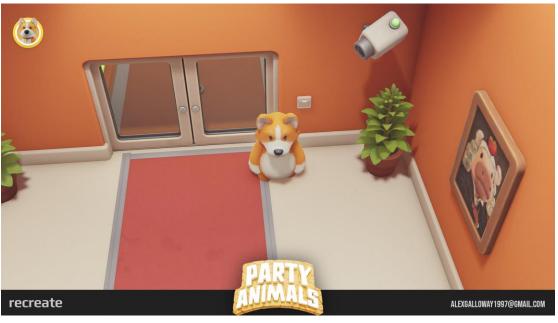
参考游戏: 蛋仔派对, 猛兽派对

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



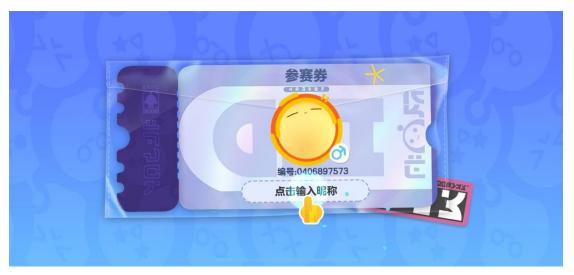




猛兽派对效果

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







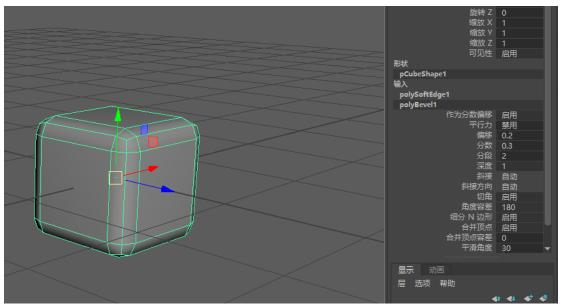


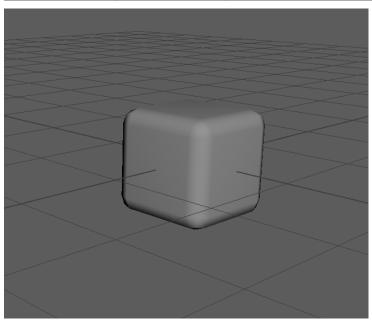
蛋仔派对效果

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