

ビジュアル

色

色のコントラスト

パレット

構成

ゲーム内の構成

レベルのプロトタイピングフロー

## ビジュアル





## 色

---

### 色のコントラスト



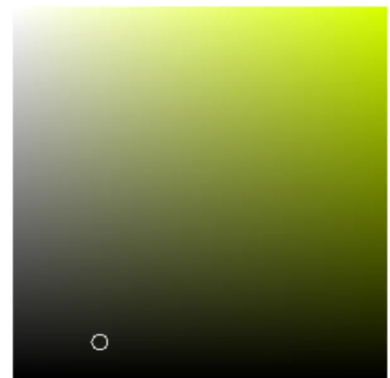
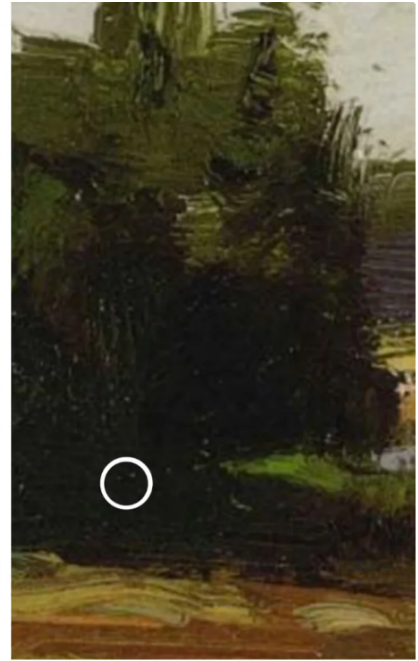
赤をアクセントカラーにした緑の類似



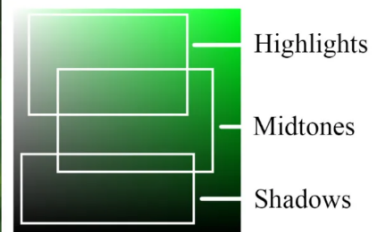
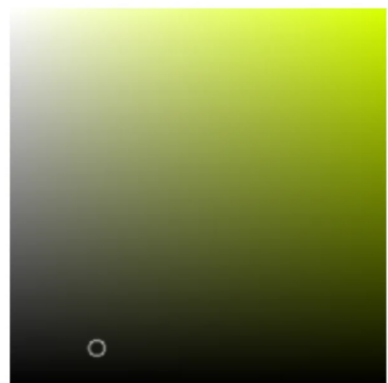
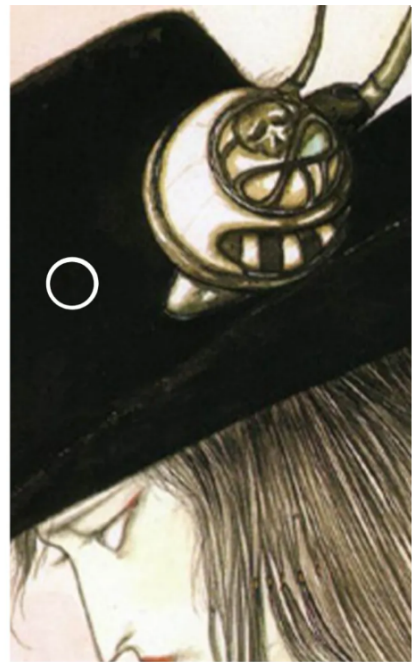
目標としては注目点は全体的に緑の背景から目立つ暖色を使用する事です。

### パレット





現実には純粋な黒と白は存在しません。特に自然な環境だと色々な光の反射で色が変わります。どんな色でもなるべく少しの色を付けてください。不気味な演出をする時はあえて使う場合がありますが基本的にパレットの端っこは避けてください。



パレットの範囲を考えてください。色が鮮やか過ぎるだろうか？ 暗すぎるだろうか？ 変に目立つだろうか？





草は緑ではない！ オレンジ、黄色、緑、青など様々な色が密集しています。光を反射し、枯れ葉が散り、光を散乱させたり、モノトーンの色調を崩して色に生命力を加えましょう。

## 構成

スタイライズされた絵柄の特質のひとつは細部の表現である。見る者に構図の特定の部分に注目させたり、ある感情を呼び起こすための意図的な表現方法である。

| *Van Gogh Black Paper Sketchbook: Starry Night Over the Rhone*



印象派はルネサンス時代の慣習に比べると、ゆるやかで、夢想的で、ほとんど未完成と言える特徴があります。その名の通り、細かいディテールにこだわるのではなく、「印象」を与えるように対象を描く行為です。絵画をよく観察すると、遠目には写実的に仕上がってる様に見えますが、それぞれの主題は構図から二次的なディテールを省き、曖昧な筆致で表現されていることに気づくことができます。





*Tres Pistoles by Barbara Coleman*

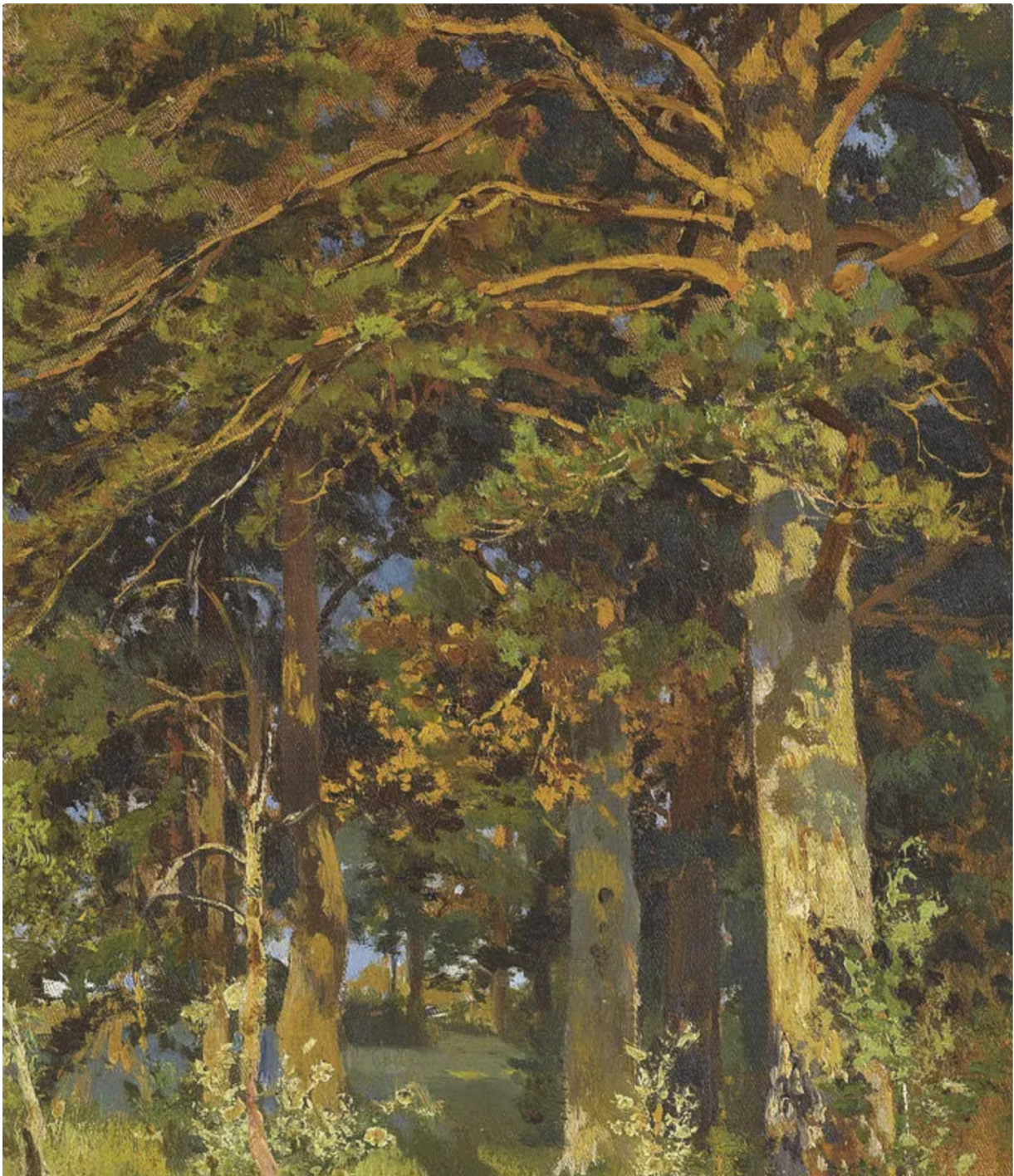


*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*





Omohide Poroporo (I think)







Forest Clearing by Ivan Shishikin

## ゲーム内の構成

### 背景の構造



アセットには小物、前景、中景、そして背景に分かれています。プレイヤーの目線を意識しながらアセットの置き方に注意してください。





例えば木の底に近い葉っぱはてっぺんと比べてディテールが多いです。



Alpha map lerp between the base and a simplified version, removing noise when seen from a distance.











Kuwahara effect based on pixeldepth, removing noise in distant objects.







注目点にはFog Cardを使用して下さい。

## レベルのプロトタイピングフロー

レベルデザインにおいて3段階の制作目標があります。

| 段階        | 詳細                                                                                         |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| コンセプト     | 資料や目標を立て、イメージのレイアウトを描きだす                                                                   |
| グレイボックス   | プレイテストできる程度のレベルを実際作る。テクスチャーやプロップはなし。全てCubeで制作。レイアウトを素早く変更できる状態にしておく。                       |
| ビジュアルテスト  | 目立つ部分やレベルの注目点をブラシアップする。レベルの雰囲気がこのレイアウトをマッチし、全体のブラシアップがそもそも可能か検証する。基本的に制作されてるアセットやマテリアルを使用。 |
| 残りのブラシアップ | 大事なプロップを設置したり、テクスチャーの解像度を上げる。                                                              |
| 最終ブラシアップ  | 小物、植物やパーティクルを設置。                                                                           |