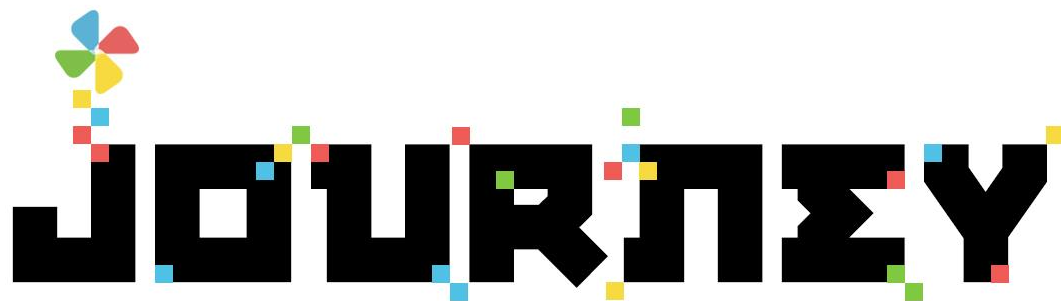


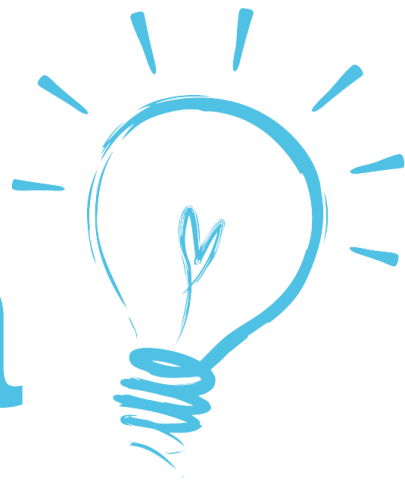


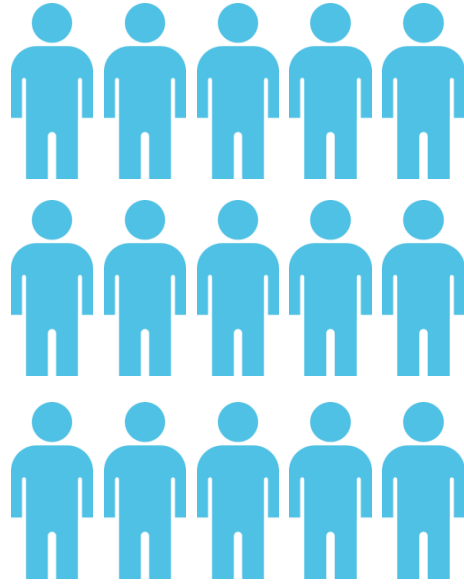
樂元素美術之旅

2009.6 在北京成立

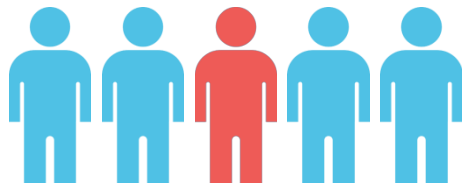


有一個 **idea**

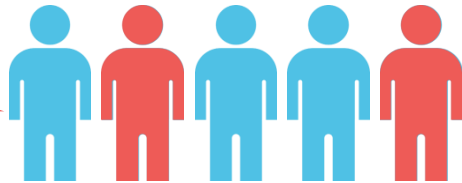




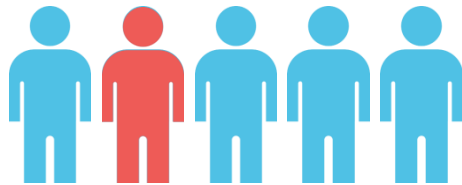
我愛畫漫畫



我很專業



我會PS



我靈感一籬筐

How ?

美術的遊戲設定是如何產生的



開心水族箱

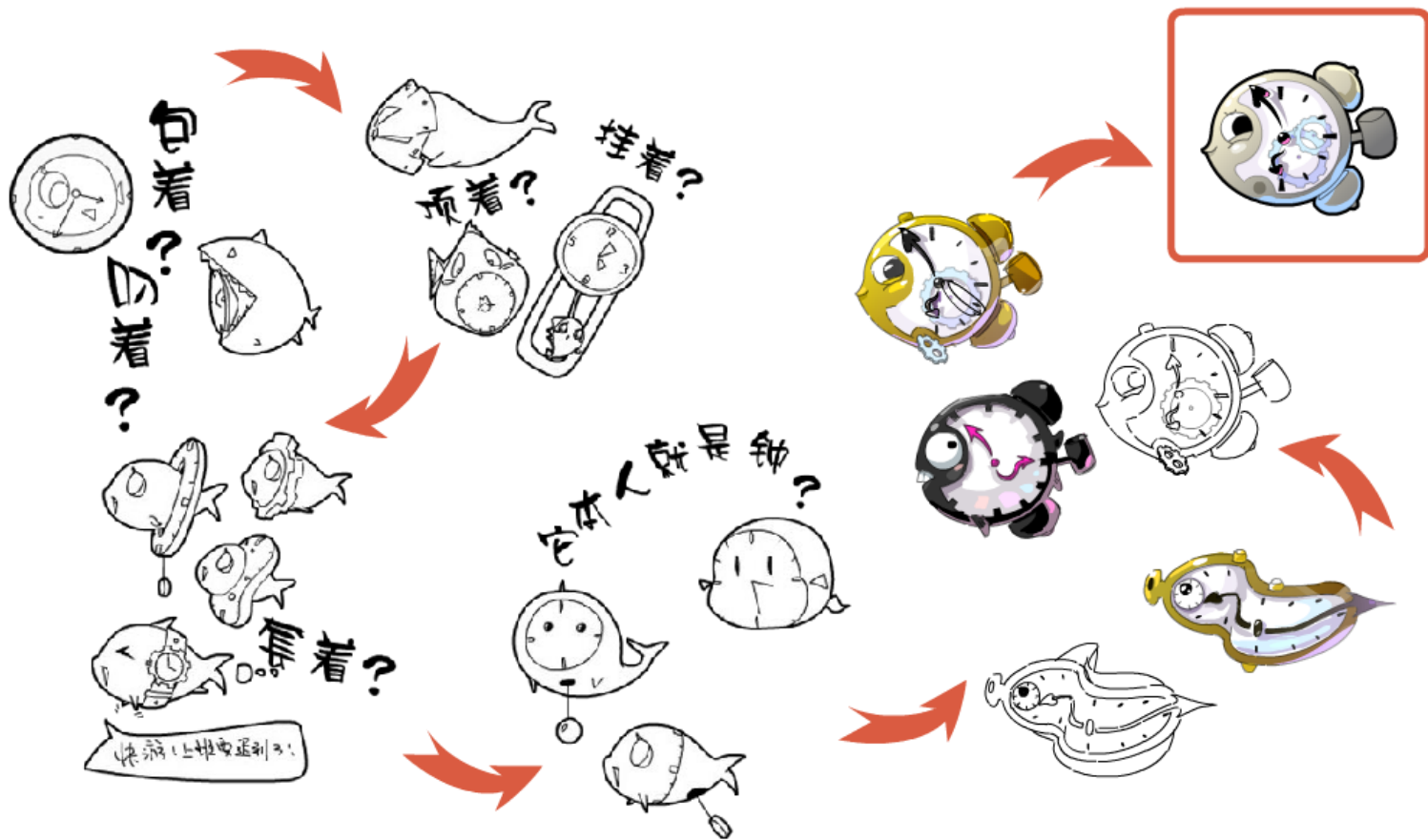


VS

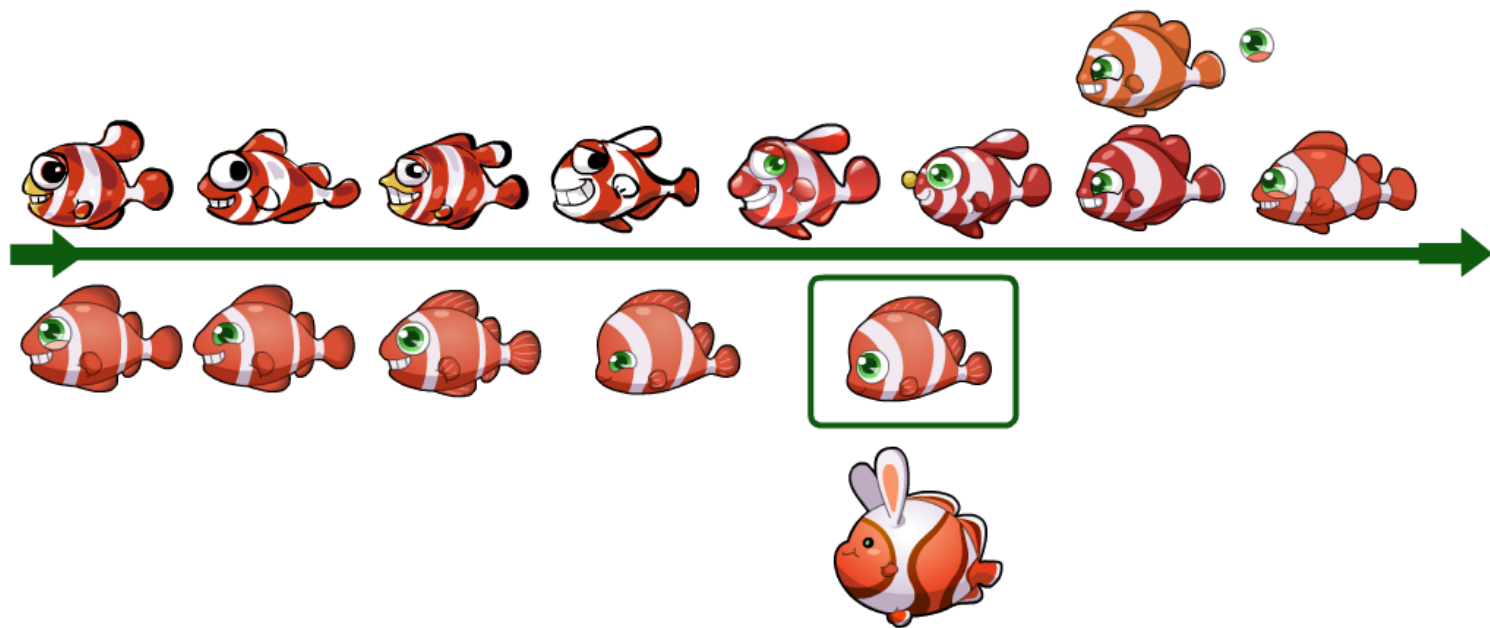
新老界面对比



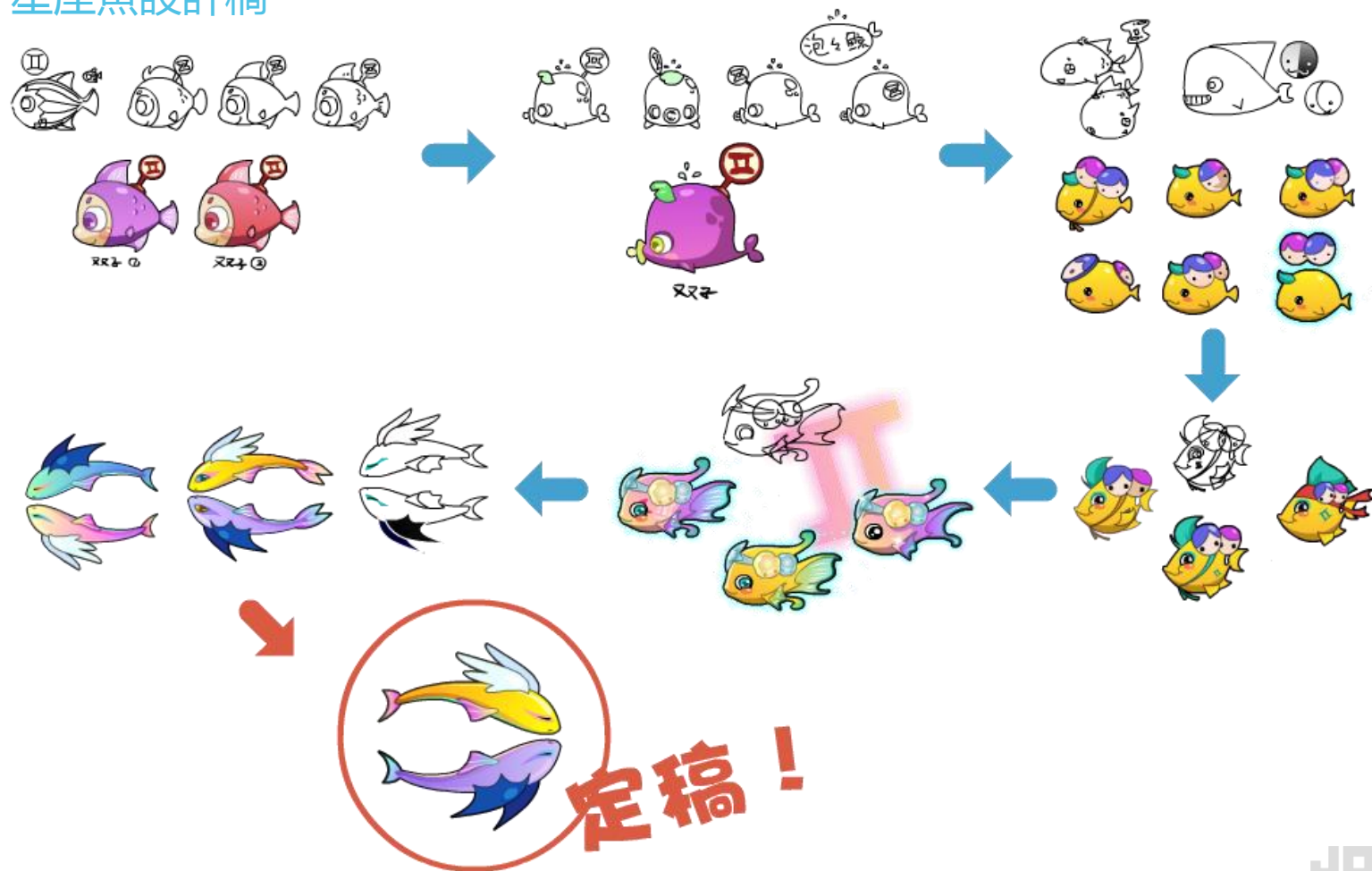
時間魚設計過程



小丑魚進化過程



星座魚設計稿



金牛



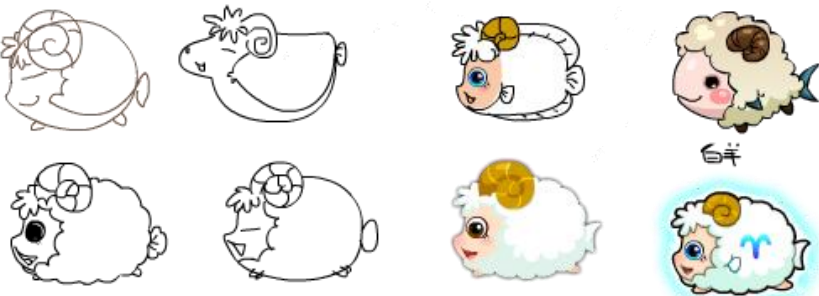
双鱼



狮子



白羊





開心消消樂



動物形象設定

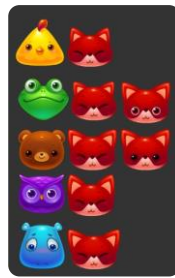


設計了**36**個方案才最終確定動物方向！



動物方向嘗試



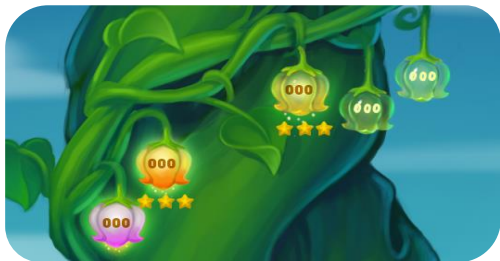


最終版本（4月）



藤蔓設計







遊戲界面





细节

细节决定品质，没有细节就没有好的体验可言。



討厭怪？
人家是二次元啦~



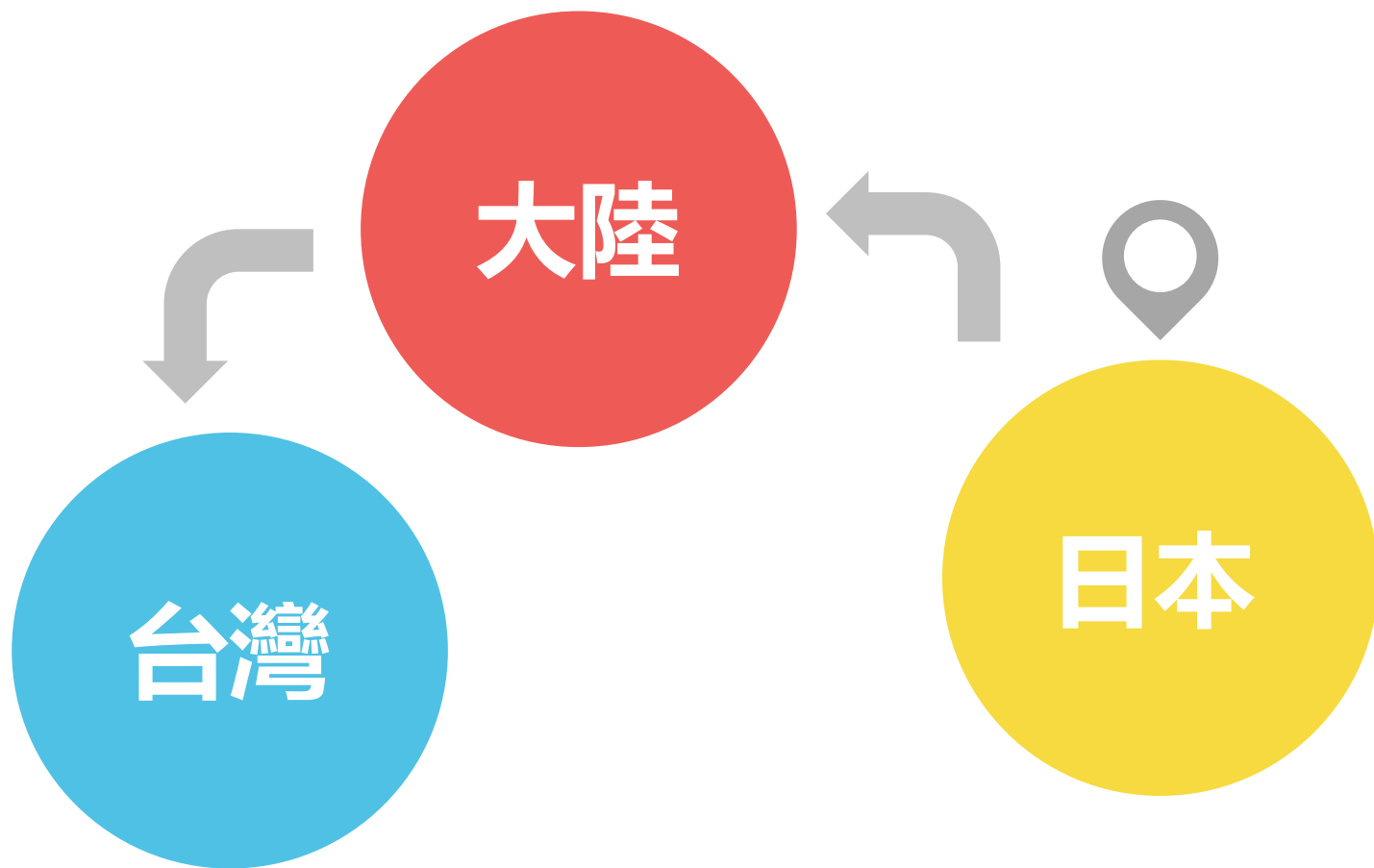
梅露可物語



溫馨治愈系故事情節，日本近百畫師大觸精心繪製的可愛小夥伴和萌系魔寵

被 Google 評為上半期 “最佳幻想遊戲”



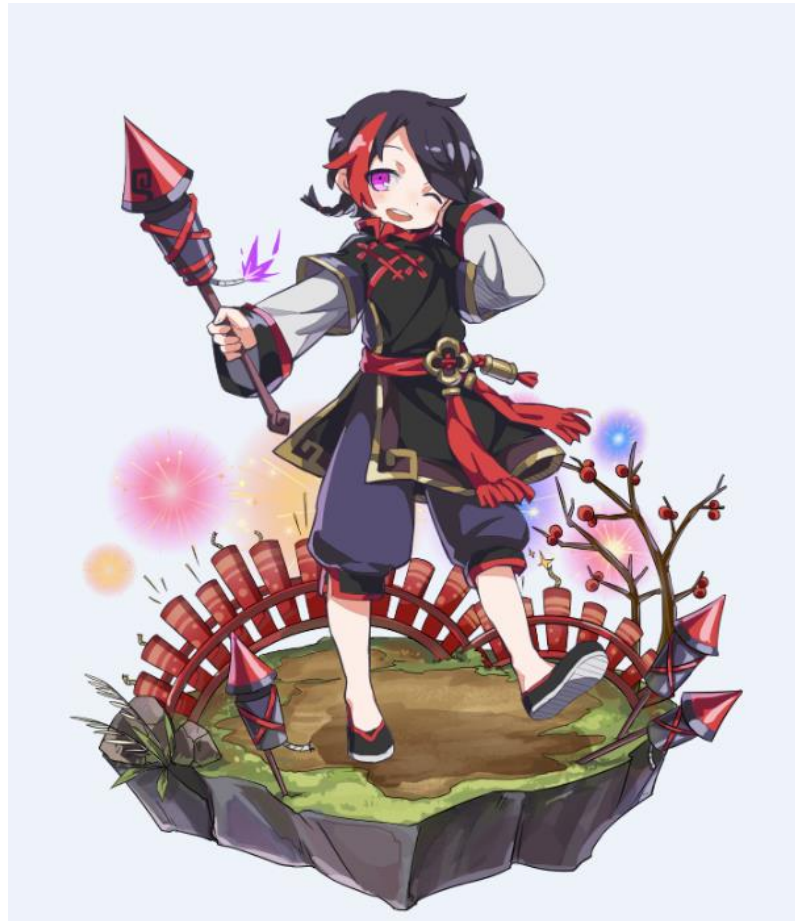


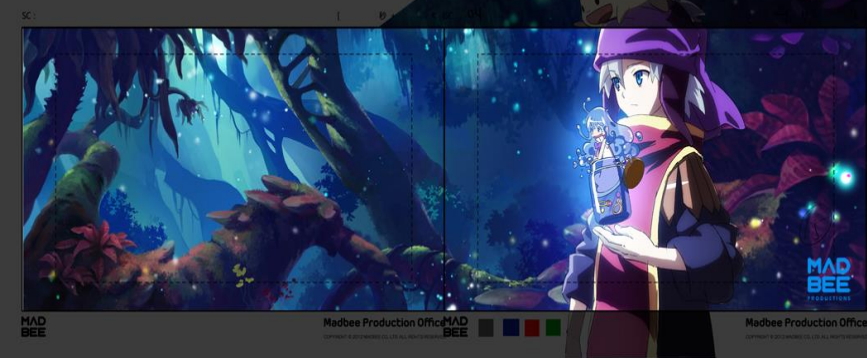
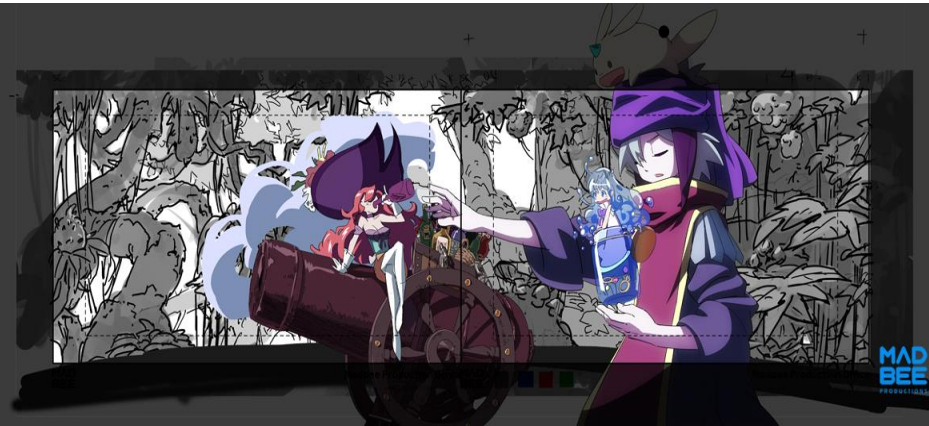
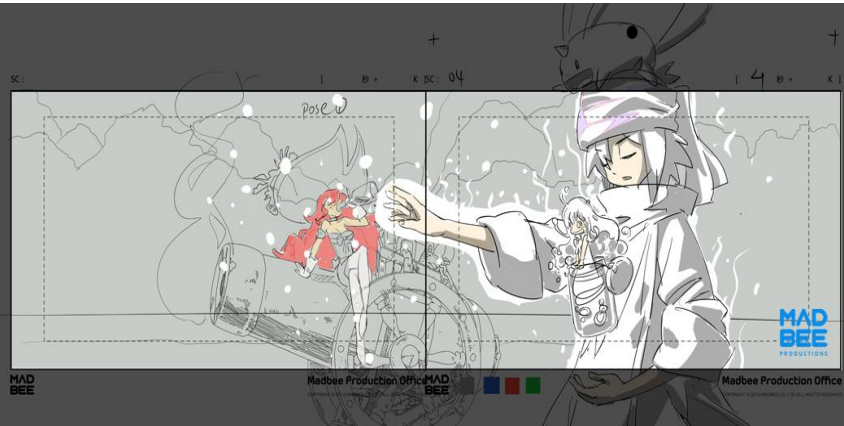








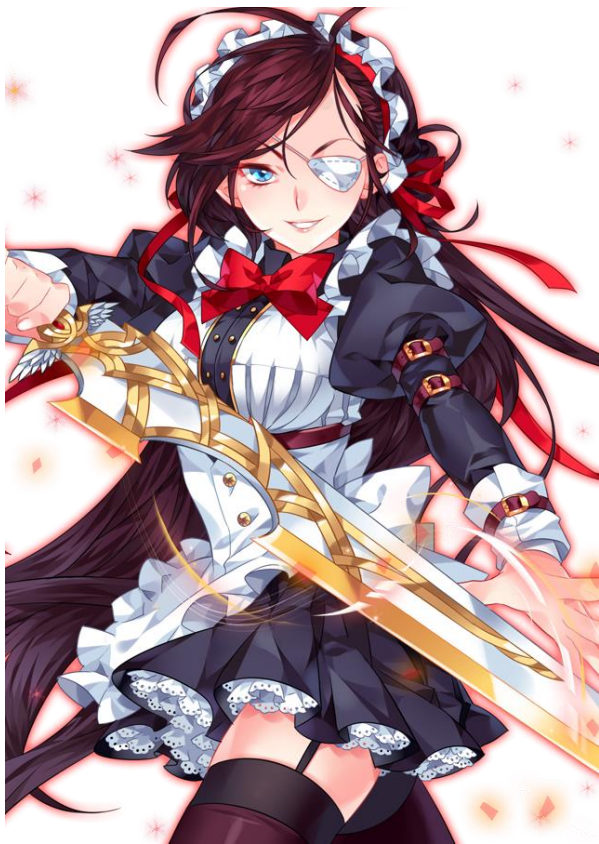






戰姬天下





我是灣娘



Q版人物形象



TAHNS

