

IMPOSTOR TOWN

伪人小镇

美术设定与迭代集

熟悉的街道。
不熟悉的目光。

吴坤昊 / 个人项目 · AI 辅助制作

角色 · 场景 · 道具 · 界面 · 实机表现



白天的熟悉感，夜里的不确定

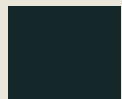
三维街区与像素角色并置，让普通生活空间逐渐显出异样。



日景 / 既有实机录像取帧：灰绿环境、低对比建筑与较开阔的道路视线。



夜景 / 既有实机录像取帧：冷色路灯、局部可见区域与暗处人物轮廓。



深冷绿



灰绿色



尘土色



锈棕色



旧纸色



冷光色

B：让人物在街区里站得住

当前采用的二维像素图集，保留身体比例与头部特征的一致性。



正面帧



背面帧



左侧帧



右侧帧

AI 辅助像素化图集 / 256 × 384 / 32 色。当前图集方向帧：正面、背面与左右运动姿态。

一张脸，两个表情方向

双脸视觉设定用于人物的异常感；资源完成度与玩法实现状态分开记录。



双脸版本 / 较年轻表情方向

原生图集裁切并以近邻方式放大；头部细节未新增绘制。SAN 驱动的双面切换尚未实现。



双脸版本 / 较年长表情方向

从试验到采用的角色方案

从三维体块到二维角色，再到像素化规格，选择依据始终是游戏中的辨识与气氛。



历史 / 三维测试

AI / Codex 辅助程序建模。面部表情与整体质量未达到目标。



历史 / 卡通候选

AI 生成候选。风格未采用为最终角色，仅保留为迭代证据。



采用 / 像素图集

通过图像生成、外部像素化与筛选建立更稳定的角色语言。

维尔：先看见轮廓，再看清危险

细长身体、暗棕衣物与高反差面部，适合在路灯和转角中被短暂辨认。



采用资源 / AI 辅助像素化



图像资源与实机表现并列检查。人物轮廓、对比度与接近时的体量变化，比脱离场景的单张立绘更重要。

一次攻击，八个姿态

角色图集承担动作轮廓；游戏内的位移与起落负责身体的冲击感。

01



蓄势前

02



下蹲

03



抬臂

04



跃起

05



前伸

06



命中帧

07



落地

08



恢复

AI 辅助角色攻击图集的原生帧。第 6 帧为命中表现；当前实机验证包含维尔身体起跳、前扑与落地。

从外观到室内，保持建筑的用途感

以入口、材质、家具与空间尺度建立可探索的街区。



历史建筑模块预览，2026.10.03。Codex 辅助程序建模与场景组织；本页选取两组外观与室内，展示建筑方案探索。

让工具的形状说明它的用途

新工具采用透明底图像资源；材质、轮廓和握持区域在游戏里共同接受检验。



轮胎扳手



10 mm 棘轮扳手



13 mm 梅开扳手

日常物资



面包



黄桃罐头



香肠



急救包

物资使用游戏内像素图标，保留原始像素边缘。

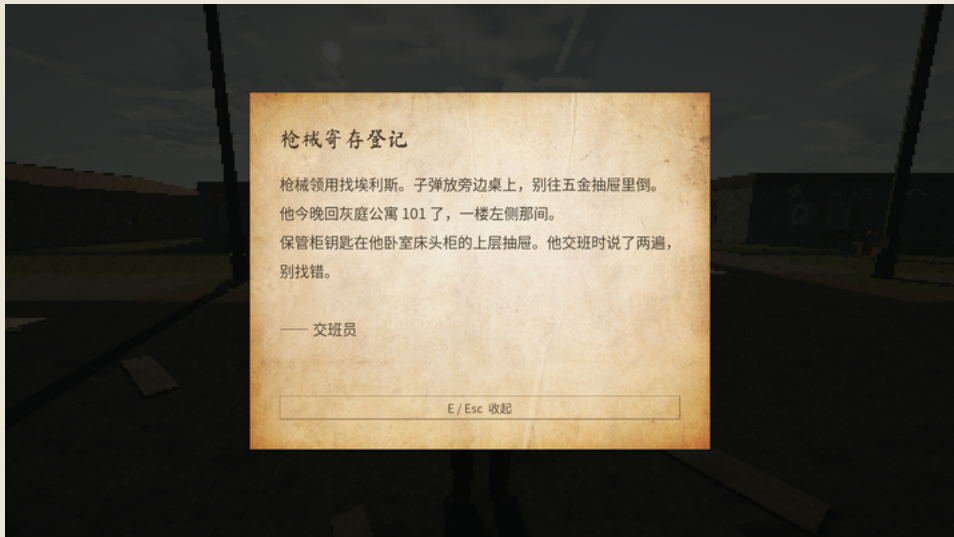
三件工具为 2026.10.25 的 AI 图像生成资源，并已集成至当前 Demo。吴坤昊负责方向、选择与实机验收。

纸张的温度，信息的秩序

地图、纸条与动作图标，为三维环境补充容易识别的二维信息。



地图与纸条采用纸张质感降低数字界面的突兀感。地图展示街道与建筑关系；界面截图来自游戏运行。



动作图标



纸张：Andrea Stöckel / CC0。Ma Shan Zheng 与 Noto 字体：SIL OFL。动作图标与 UI 由项目制作流程生成与集成。

最后回到游戏里判断

资产好不好用，需要在光照、镜头距离与交互上下文里验证。



轮胎与八螺母

当前版本采用八螺母实体轮胎。检查近距离的轮廓、工具接触关系与逐步操作的可见性。



发动机与工具

检查部件与工具在实际操作中的读图效果。两张均为当前集成版本的受控实机验证截图。

继续走进这座小镇

从图集走向可玩的场景：通过新仓库查看宣传片，并下载 Windows Demo 体验。



伪人小镇 / ImpostorTown

打开 [GitHub](#) 展示仓库

[github.com/KuuhhN/
ImpostorTown-Showcase](https://github.com/KuuhhN/ImpostorTown-Showcase)

个人职责

题材与玩法方向、参考比较、风格筛选、需求拆解、反馈与验收。

AI 辅助制作

Codex 辅助代码、程序建模、资源处理与集成；图像工具辅助角色与道具生成。像素图来自原图集或资源放大，保留实际迭代版本。

素材来源

本册包含 AI 辅助资产、历史迭代预览与游戏截图，均按页面标注。第三方纸张与字体沿用授权；完整许可见仓库。概念资源与玩法状态分别说明。