NEXI · FACETED SYSTEM

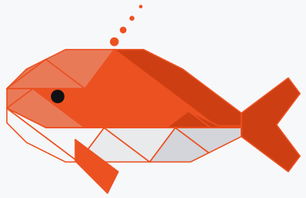
吉祥物与插画规范 · 折面

NEXI 奈克西
主色 #EC5121 · v1.0

NEXI 是一头折面构成的鲸。这份规范同时管两件事：**吉祥物本体**，以及由它延伸出的**全品牌折面插画语言**。所有数值都从主形象的顶点表实测反解 —— 形体由顶点表生成，不手改矢量文件。

三视图

用侧 / 顶 / 正三个正交视图，不用四分之三。三个正交视图才能把体量定死；四分之三是效果图，不是制图依据。



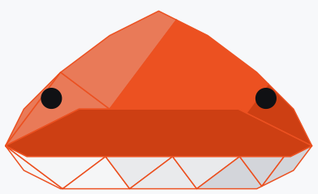
侧视 · 主形象

20 面 · 四条控制线定义，腹线前段即嘴线



顶视

12 面 · 沿中线对称，从上方看不到白腹



正视

16 面 · 沿中轴对称

角度族

所有棱线的斜率只能取自以标志 3:4 直角三角形为主轴的七向族。方向之间保持 15–20° 间隔，所以「同一族」看得出来，也能机器校验。随手拉的角度一律不合规。

斜率	角度	定位
0	0°	正交
1:2	26.57°	平缓的背线与腹线
3:4	36.87°	主轴 · 标志斜带的互余角
1:1	45°	头部与尾鳍的快速收放
4:3	53.13°	主轴 · 标志斜带本身
2:1	63.43°	陡收的转折
∞	90°	正交

为什么不是四向。只有 0 / 90 / 36.87° / 53.13° 时连一个像样的圆头都折不出来，形体会退化成条状色块。有机折面至少需要七向 —— 这是实做中验证出来的下限，不是偏好。

三档色阶

不新增任何颜色，全部落在现有品牌色板上。**明度只有三档，不许出现第四档** —— 这是折面不塌成写实渲染的关键。缝线用主色，线宽 = 外框短边 × 0.6%。

橙面

#E97A58
橙 400

#EC5121
橙 500

#CD3F13
橙 600

浅面 · 浅色底

#F5F6F7
Slate 50

#E9EAEC
Slate 100

#D3D5DA
Slate 200

浅面 · 深色底

#4B5667
Slate 700

#3B4453
Slate 800

#242A33
Slate 900

比例网格

以体高 H 为唯一基准（背线到腹线的最大间距）。

三条硬约束

这三条决定折面能不能落地，不是风格偏好。

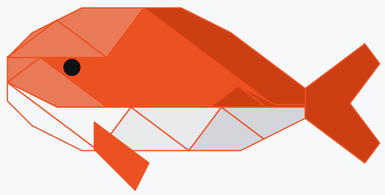
部位	值
体长 / 体高	2.09
含尾鳍总长	2.61 H
吻端竖直钝面高	0.30 H
尾柄高	0.21 H
尾鳍展宽 × 展高	0.52 H × 0.83 H
眼直径	0.12 H
眼心 · 距吻端 / 距背线	0.45 H / 0.42 H
侧鳍 · 根位 / 长	0.61 H / 0.38 H
喷气孔距吻端	0.96 H

面数预算 主形象 ≤ 28 · 配角与物件 ≤ 16 · 图标 ≤ 8	**侧 20 · 顶 12 · 正 16**
最小面积 低于此值的面在 48 px 下会塌成发丝噪点	**≥ 0.5% H²** **实测 0.76%**
面积配比 橙面 65–75% · 浅面 25–35%	**73% / 27%**

固定光源：左上 45°。着色不靠手挑 —— 把每个面的形心投影到光向上按分位切三档，所以同一形体内三档面积不会失衡，多张插画并置时受光方向也一致。

细节分级

按投放尺寸切三档，不要拿 L 档直接缩。单色件要给面补同色描边，否则相邻面之间的抗锯齿会留下发丝。



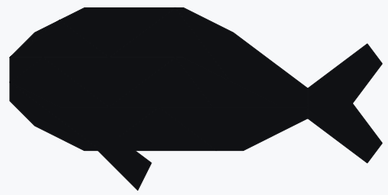
L 全折面

≥ 96 px · 20 面 · 有缝线 · 主视觉与插画



M 简化

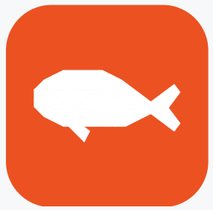
48–96 px · 16 面 · 无缝线 · 列表图标与加载态



S 单色

< 48 px · 剪影 · favicon、水印、刺绣烫印

应用位与配色变体



应用图标

主色底 + 白色单色形，圆角取边长 22.5%



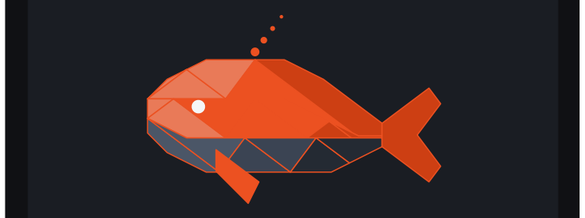
图标 · 深色

深色底沿用同一形



社媒头像

浅灰圆形底 + L 档全折面



深色底

浅面整套换 Slate 700/800/900，橙面不变

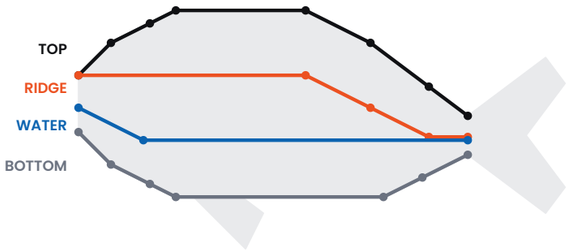
插画语言

折面不止用于 NEXI。场景插图、配角物件、空状态、提案素材全部套同一套法则。

角度	七向族，无例外	**光源**	左上 45°，全画面统一
色阶	三档，一屏之内不超过三档明度	**配角与物件**	面数 ≤ 16
背景	不用折面 —— 背景一旦折面化，主体就会沉底。用纯色，或用 53.13° 斜切带	**深色场景**	浅面整套换 Slate 700/800/900，橙面不变

构造示意

侧视由四条纵向控制线定义，两两之间剖分成一条折面带。要重建形体或做新姿态，改的是这四条线的顶点，不是矢量文件。**WATER 的前段就是嘴线** —— 白色下颌沿它翻上脸部，这是鲸最强的辨识特征，去掉它折面鲸会被读成鱼。

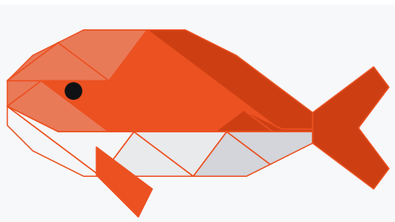


TOP 上轮廓	与 RIDGE 之间 = 顶面带 crown，迎光，三档里最亮
RIDGE 背脊线	与 WATER 之间 = 侧面带 flank，中间调
WATER 腹线	橙面与浅面的分界；前段即嘴线。与 BOTTOM 之间 = 腹带 belly
BOTTOM 下轮廓	腹带的下缘

剖分是算出来的，不是画出来的。从一侧顶点沿角度族方向射到对侧轮廓，交点即新顶点 —— 所以每条新棱线一定在族内。推进步长小于带宽 7% 时不再细分，剩余区域交给收口面，避免切出发丝级碎片。

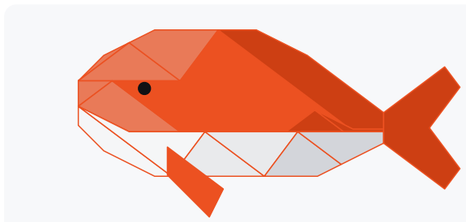
表情与姿态

表情只由**眼的直径与纵位**两个参数控制，身体顶点表不动。下面三个实例用的是同一套顶点表。喷气柱是一列沿 3:4 上升、直径递减的圆点，可直接用作加载动效的进度单位。



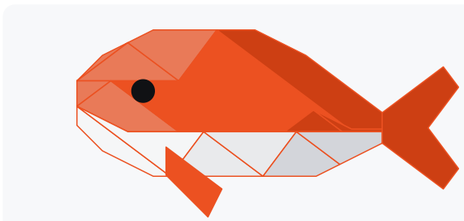
常态

眼直径 0.12 H · 基准



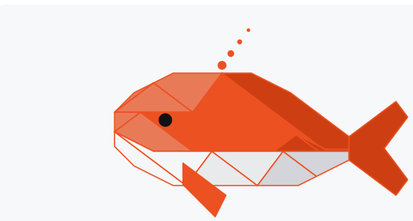
专注

眼直径 0.09 H · 上移 0.02 H



惊讶

眼直径 0.16 H · 基准位



喷气柱

四枚圆点沿 3:4 上升，直径按 4.2 / 3.4 / 2.5 / 1.8 递减

最小尺寸与留白

最小尺寸	L 档 ≥ 96 px / 25 mm · M 档 ≥ 48 px / 13 mm · S 档 ≥ 16 px / 4 mm
留白	四周不小于 **0.25 H**（H = 体高），里面不放文字、图形与裁切边
与标志共处	NEXI 与标志并排时间距不小于标志留白规则的 **0.5 M**；两者不得组成新的锁定组合，也不得把 NEXI 放进标志的留白区

不许做的事

其中最容易被忽略的一条：**角度族是绝对角度，整体旋转会让每一条棱线同时脱族。**NEXI 的任何姿态都必须重建顶点表，不能靠旋转现有稿凑。

- 非角度族的斜边
- 渐变 · 投影 · 描边 · 立体化
- 第四档明度
- 同画面混用折面与写实 3D
- 旋转 · 镜像 · 拉伸 NEXI
- 改眼睛形状（只能是正圆）
- 背景折面化
- 与标志组成新的锁定组合
- 手改矢量文件