

Magic Game Alpha

开发文档

When other men blindly follow the truth,remember.

当其他人盲目的追寻真相和真实的时候，记住。

Nothing is true.

万物皆虚。

When other men are limited,by morality or law,remember.

当其他人受到法律和道德的束缚的时候，记住。

Everything is permitted.

万事皆允。

We work in the dark to serve the light.

我们服侍光明却耕耘于黑暗。

We are gamer.

我们是游戏开发者。

Nothing is true,everything is permitted.

万物皆虚，万事皆允。

目 录

第一章 美术资源规范	1
第一节 角色系统	1
1.1.1 透明通道详细解释	1
1.1.2 物件大小，坐标系	1
1.1.3 角色动作	1
1.1.4 地面人形角色	1
1.1.5 地面四脚角色	1
1.1.6 空中人形角色	1
1.1.7 空中怪物角色	1
1.1.8 塔状建筑角色	1
第二节 场景系统	1
第二章 角色定制系统	2

第一章 美术资源规范

bla, bla....

所以说，还是 latex 好！

第一节 角色系统

1.1.1 透明通道详细解释

1.1.2 物件大小，坐标系

1.1.3 角色动作

1.1.4 地面人形角色

制作规范：

1. 全部舍弃 skin mesh。由头 (100)-身体 (100)-手 (20)-脚 (30) - 头饰 (20)-武器 (50)-背 (30) 组成。
2. 动画中的所有仅有骨骼点作用。不会显示。
3. 物件全部 UV 为 0-1 之间，头和身体贴图大小不超过 128×128 ，其余部分贴图大小不超过 64×64 。可以有透明通道。白色透明为透明，黑色透明为预留变色的通道。根据我自己的尝试，如果按照 512×512 ， 256×256 制作贴图，之后缩放到 64×64 ，效果会比直接做 64×64 好。
4. 物件三角面数在第一条括号里的数字以内。
5. 手和脚，只需要做一边的。

1.1.5 地面四脚角色

1.1.6 空中人形角色

1.1.7 空中怪物角色

1.1.8 塔状建筑角色

第二节 场景系统

阿拉啦啦！

第二章 角色定制系统

bla, bla....

所以说，还是 latex 好！