１０月１０日　　テニスのモデル完成

１０月３０日　　ステージ

１キャラ２週間　\*　５　＝１０週間　二ヵ月半

「OutlawSportsFestival デザイン仕事表」

* キャラクタ６体のモデル

｛

・テニス　キャラクタ本体+テニスボール

・野球　　キャラクタ本体(頭装備と武器装備がない状態)+野球ボール+

バット、グローブ、野球帽、ヘルメット

・サッカー キャラクタ本体+サッカーボール

・ラクロス　キャラクタ本体+ラクロスボール

・アメフト　キャラクタ本体+ラクロスボール

・バレー　　キャラクタ本体+バレーボール

野球以外のキャラクタは、キャラクタ本体と持っている武器をくっつけて

作成してもＯＫです

※注意！

１　スペキュラテクスチャは 名前のあとに　\_s　をつけること

２　キャラクタの「服」「肌」「髪」は別テクスチャにすること

３　キャラクタの服テクスチャはプレイヤーによって色を分けるので、

グレースケールにすること

｝

* キャラクタ６体のボーン＆肉付け
* キャラクタ６体のモーション
* ＵＩ(体力ゲージ、技ゲージ、勝利ラウンド数アイコン)
* ＵＩ(Round、Round数字、Fight!!　)
* ステージモデル+あたり判定モデル
* ステージオブジェクトモデル+あたり判定モデル
* エフェクトテクスチャ