**项目名称：OC布景拍摄模拟器-操作简化版**

**设计用途：**

这个与其说是游戏，应该说是游戏化的布景拍摄期，主要是用来拍视频的

一般的游戏引擎可塑性强，但是涉及页面和专业知识门槛稍高

比如ui页面非常繁琐，看着很晕

所以希望这款游戏虽然玩法和功能受限

但是可以方便的添加自定义人物动作，皮肤，布景

来实现快速建造一个可以循环使用动作的拍摄布景器

（剪辑软件虽然也可以实现，但是需要一个动作一个动作去拼装，地图也没办法特别大）

\*总的来说可以理解为一个玩法功能不多，但是可以在游戏内部直接拖拽图片进去，不需要懂程序也能打mode的换装布景游戏\*

**基本具体功能需求（蓝色为可选进阶需求）：**

1. ~~这个云网站可以邀请别人来建档用吗？~~
2. 可建存档，然后在里面选择创建多个2D横板模式或者2.5D空白房间/画布为布景
   1. 如果两个都可以最好
   2. 2D的话可能需要提前预留人物前背景和人物后背景位置？
3. 可以缩放移动视角（作为摄像机）
4. 玩家的操控人物：
   1. 可以添加，变换组件皮肤
   2. 可以为设定好的动作栏添加新制作的动作，并自定义快捷键，如：
      1. WSAD上下左右
      2. 1：动作1，2：动作2......Q：动作Q（拾取），R：动作R（交互）
      3. 为了可实现的动作多，预设动作技能栏位可以多一点
   3. 自由添加玩家操控人物
   4. 控制权可以移交，如：
      1. 可以选择操控某个布景上的元素，比如物品作为操控角色并上下左右移动
5. 操作界面尽量可视化，比如可以直接拖动加入素材图片来添加新布景/皮肤/物品
   1. 有预设图片素材库
   2. 可以添加图片或者预设模块
   3. 图片或者模块大小可缩放
6. 可以在画布上添加物品属性模块，并为这个模块贴上新画的图片，如：
   1. 障碍模块（阻挡角色前进）
      1. 不可推动模块
      2. 可推动模块
   2. 非障碍模块
   3. 模块动作槽（每个模块也有自己的动作槽）
      1. 动作槽分为主动动作槽和被动动作槽
      2. 主动动作槽在被操作的时候可以使用动作，如：
         1. 默认静息动态
         2. 可以选择操控某个布景上的元素
         3. 比如物品作为操控角色并上下作用移动
         4. 移动动画有动作装配槽，如果没有动作动画，可以移动但是没有动作
      3. 被动动作槽意味着可交互模块，靠近按相应触发预录制交互动作，如：
         1. 被拾取
         2. 对话动作
         3. ...
   4. 所有的模块或许可以分为骨骼模块和播放器模块？
      1. 骨骼模块拥有骨骼动作
      2. 播放器模块直接播放序列帧
7. **为了让操作界面不干扰录像界面，最好有一个双窗控制台**
   1. 一个窗口录像，一个窗口设定
      1. 因此录像窗口不会出现违和元素
      2. 设定窗口中能够点击打开物品的动作槽，以及显示物品互动案件选项等
   2. 可暂停
   3. 或者存在设定模式和录制模式，录制模式的时候看不到设定界面
8. 关于对话和表情
   1. 对话和表情变换，可以归属于动作栏
      1. 表情相当于脸上的装备，换表情相当于换皮肤
      2. 但是表情需求量可能比较大可能需要一个专门的动作背包栏
   2. 但是spine存在一个插件可以根据音频对口型
      1. 【spine口型同步速通小教程】https://www.bilibili.com/video/BV1644y1g7Gg?vd\_source=4057c2a2f2770167f8471ef98fbe947b
      2. 能否实现把对口型做一个专门的动作背包，然后往里面放不同音频？

**\*对口型和丰富表情功能在2.5D剧情录制里面不重要，但是如果要进行2D横板文字游戏式的录制就比较重要了，能融合就融合，不能融合就算啦**

1. 录制模式下的时间轴
   1. 一旦表情或者对话多起来，可能按快捷键来拍摄就会来不及演绎，比如忘记快 捷了
   2. 可能就需要时间轴记录功能
   3. 但是那样可以太复杂，或许配合暂停功能和双窗口会好实现一点？

**如果简化来说就是：**

1. 操作界面尽量要图片化可视化，并可以添加自己新画的图
2. 可以理解为模块拥有物品背包，皮肤背包，动作背包，
3. 基本需要起码一个可操控人物，可添加皮肤动作
4. 可添加物品和动态npc
5. 有方便录屏的视角
6. 进阶选项是：
   1. 添加的每一个模块在动作槽，皮肤，主动/被动交互上的预制背包栏位都是一样的，只是控制权可以移交
   2. 但是可能物品模块背包栏位少，人物模块背包栏位多？
   3. 根据音频对口型音频背包，额外的表情背包
   4. 时间轴安排功能？