

触控科技

Cocos3d-x 美术规范

目录

1 软件配置.....0

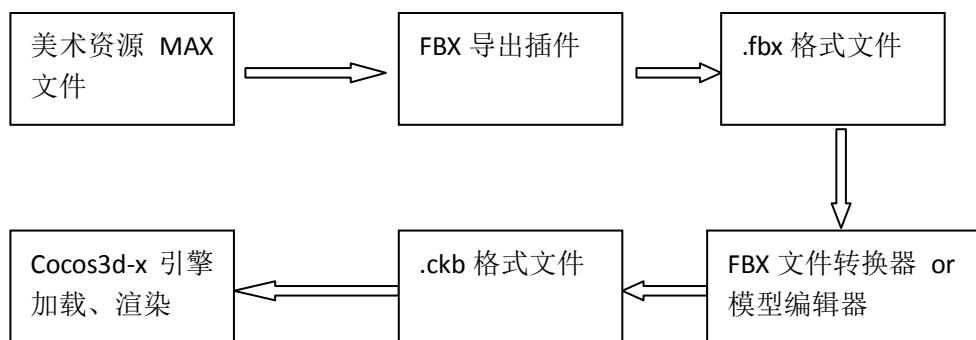
2 制作流程.....0

3 制作要求.....0

1 软件配置

1. Windows（本例使用 Windows7 (32 位)）。
2. Autodesk 3ds Max 2012 32-bit。
3. Fbx 文件转换器 or 模型编辑器

2 制作流程



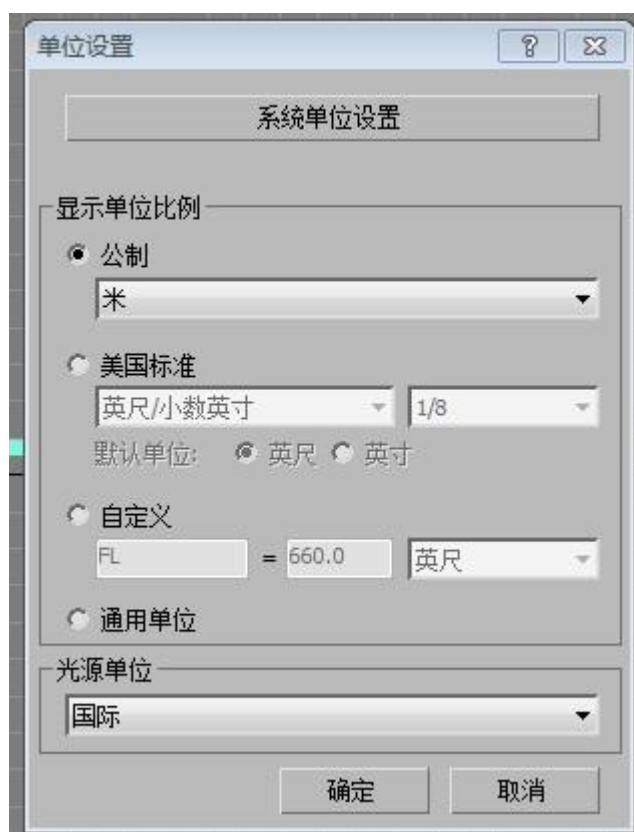
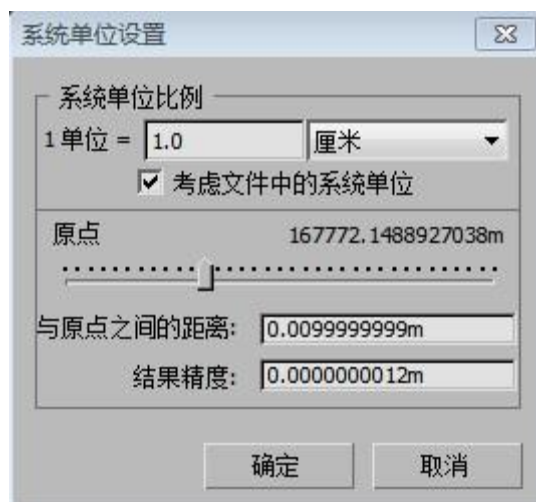
3 制作要求

1. 根骨骼不要参与蒙皮，包括 CS 骨骼和非 CS 骨骼
2. 在不影响表现效果的情况下，使用尽可能少的骨骼数。（如手部为手套模式时 fingers 和 finger links 都可为 2，若手指无动画则无需 fingers 骨骼）。
3. 蒙皮上的顶点最多受 4 根骨骼影响。
4. 所有动作必须做在一个 MAX 文件中。
5. 模型各部分和贴图的命名必须为小写英文字母。
6. 在开始制作蒙皮与动作之前，请确保模型各部分的坐标已被归 0，且进行过 reset xform 处理。

7. 模型导出时，按照“Y 向上”导出



8. 不同角色模型的单位尺寸一定要统一,单位设置如下:



导出 fbx 选项时:



9. 建议使用厘米为单位进行建模，在 **fbx** 插件导出时，选择以“厘米”为单位进行导出。我们的插件在将 **fbx** 格式转化为 **ckb** 格式时，会将厘米转为 Cocos3D-X 的默认单位“米”。