Cocos3d-x 美术规范

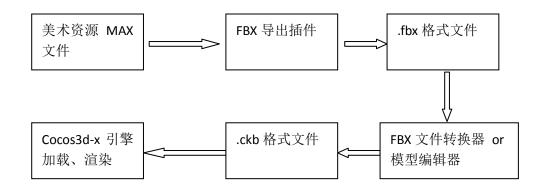
目录

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:

	位比例 —		
1单位=	1.0	厘米	-
	☑ 考虑文	件中的系统单	位
原点		167772.1	488927038m
	p		
	74500	In 00000000	99m
与原占之		10.00999999	
与原点之	间的距离: 结果精度:	0.00000000	

单位设置			8 23
	系统单位设	置	
◎ 公制			-
*			T
○ 美国标准			
英尺/小数	英寸	1/8	~
默认单位:	€ 英尺 € 英	इंच	
€ 自定义		2270	- 53
FL	= 660.0	英尺	*
○ 通用单位			
光源单位			
国际			T
	确定	取	消
	确定	取	消

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"。