|  |
| --- |
|  |
| [跑酷Maker资源包方案] |
| 跑酷Maker-网络-资源包 |
|  |
| **孙鹏** |
| **2014/9/15** |

**签 署**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 撰 稿 人 | 孙鹏 | 撰稿时间 | 2014/9/15 |
| 编写说明 | **用户制作、分享、下载资源包的总体方案设计。** | | |
| 签 字 |  | | |
| 文件状态 | [ √ ]草稿 [ ]正式发布 [ ]正在修改 | | |
|  | | | |
| 评审人 | 评审意见 | 评审时间 | 签 字 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  | | | |
| 审 批 人 |  | 审批时间 |  |
| 审批意见 |  | | |
| 签 字 |  | | |

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日 期 | 版 本 | 说 明 | 作 者 |
| 2014/9/15 | 1.0 | 跑酷Maker资源包方案首版 | 孙鹏 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目 录

[1 前言 3](#_Toc390850778)

[1.1 编写目标 3](#_Toc390850779)

[1.2 文档结构 3](#_Toc390850780)

[2 内容1 3](#_Toc390850781)

[2.1 内容1-1 3](#_Toc390850782)

[2.2 内容1-2 3](#_Toc390850783)

[3 内容2 3](#_Toc390850784)

[3.1 内容2-1 3](#_Toc390850785)

[3.2 内容2-2 3](#_Toc390850786)

# 前言

* 1. 编写目标

说明跑酷Maker角色、跑道、障碍、装饰资源包的制作、分享、下载使用流程及实现方案。

* 1. 文档结构

按照过程分为制作、分享、下载使用三个部分。

# 资源包制作

* 1. 制作工具

GenesisDesign（即G3D编辑器）

* 1. 制作方法

1. 在GenesisDesign中制作模板(.template)。（应提供教程及上传后审核）
2. GenesisDesign增加模板导出功能，导出的目录结构为：

—[资源包名]

—templates

—[模板名1].template

—[模板名2].template

...

—resources

+ [资源路径 1]

+ [资源路径 2]

...

—desc.txt

—Preview

—main.png

—preview1.png

—preview2.png

—…

1.资源包名为用户定义的符合G3D资源命名字符规则的名称。

2.模板名及资源路径由GenesisDesign管理可以确保符合规则。

3.目录结构中用户可定义部分和具有固定名称部分分离，以确保不会重名。

4.导出时所有模板将被放置到templates文件夹中。

5.通过分析模板将引用的资源放入resources文件夹中。

6.desc.txt为资源包描述信息文件，在上传时生成（见上传部分）。

7.Preview为预览图存放文件夹，由用户自行截图并在上传时提供（见上传部分）。

# 资源包分享

* 1. 上传方式

通过专用exe进行上传，需要登录游戏学院账号。

需要填写的信息包括：资源包名、描述信息、主预览图、其他预览图（最多5张，大小限制）。

描述信息应包括为包中的所有模板选择对应类型：角色、跑道、障碍、装饰

确认上传后将对包内容进行最后一次修改，包括：

生成desc.txt描述文件。

修改模板中的引用路径为asset:/[资源包名][UID]/ resources /[原路径]。

放入Preview预览图。

更改拓展名以标示跑酷Maker专用。

* 1. 服务器管理

上传的资源包将被重命名为[资源包名][UID]。

UID可为用户UID或相同资源包名的累加ID。

同一用户上传相同名称的资源包将视为更新该资源包。

# 资源包下载使用

* 1. 资源包下载

1. 通过浏览器下载
2. 通过跑酷Maker内嵌浏览器下载
   1. 资源包使用

跑酷Maker提供导入功能，可从文件导入（浏览器下载），或从已下载列表导入（Maker下载）。

导入时读取[描述文件].txt，分类别导入，以便Maker识别。

导入到的路径为：[工程目录]\[Asset]\[DownloadRes]\[资源包名][UID]\，可以保证不同的包不会出现路径重复。

模板文件应分类存储到…\[资源包名][UID]\[类型]\