**Tractor Hero 拖拉机英雄**

美术需求文档

修改记录：

Waigo 2012-02-12 初稿。

Waigo 2012-02-24 增加产品阶段的美术需求补充。

Table of Contents

1.美术验证阶段 2

2.批量美术阶段 3

装饰物 5

其它： 6

3. 产品阶段美术需求 7

# 1.美术验证阶段

（已完成）

（略）

# Macintosh HD:Users:macbook:Waigo:iphone_workspace:TractorHero:TractorHeroProject:Assets:_Artworks:ScreenShots:bg-1.jpg2.批量美术阶段

2.1 背景

第一大关：金黄秋收主题。背景是黑黄色。

第二大关：南方绿色平原主题。也是秋天，但是地表绿色较多。

第三大关：戈壁+钟乳洞主题。

第四大关：森林主题，中间混搭着山洞岩石等。

第一大关主题图片:

金黄秋收主题。背景是黑黄色。

|  |  |
| --- | --- |
| 标题 | 说明 |
| 1）最远处天空背景 | 输出：theme01\_sky.png （1024x768） |
| 2）远处的高山背景1,2,3……  颜色比较淡。 | 输出：（尺寸看情况） theme01\_far\_hill01.png,  theme01\_far\_hill02.png,  theme01\_far\_hill03.png, … … |
| 3）近处的高山背景。 | 其实可以跟上面的高山使用同一套图片。透明度不同即可。  输出： theme01\_near\_hill01.png,  theme01\_near\_hill02.png,  theme01\_near\_hill03.png, … … |
| 4）土地的贴图 | ground_brown  上下左右必须可以连续拼接起来。尺寸不限，最好200x300以上。  输出：theme01\_ground.png |
| 5）土地的地表边缘图片01 | ground_brown_edge  根据实际尺寸截取，无透明，最顶上方是黑色或者是深绿色。左右可以连续拼接起来。  输出：theme01\_edge.png |
| 6）草的贴图。 | ground_brown_grass  纯色图片，褐色，深绿或者翠绿色等等。  输出：theme01\_grass.png |
| 7）效果截图 | 输出：------theme01.png |

其它大关的主题图片也是仿照上述表格。

## 装饰物

|  |  |
| --- | --- |
| 近景其它装饰  （只需做秋收、绿野两套）  theme01，theme02 | - 稻草人 - 草堆 - 箩筐 - 木架子 -  输出命名： theme01\_assets\_XXXXXX.png |
| 近景树木  （只需做绿野，秋收两套） | 树木01， 树木02，树木03……  输出命名：  theme01\_tree01.png theme01\_tree02.png theme01\_tree03.png ……  Screen shot 2012-02-10 at 9 |
| 近景其它碰撞物  （只需做绿野，秋收两套） | - 大小石头3种。 - 树干。 - 木条，粗细两种。 - 木桶。 - 圆柱体树干。  输出文件名： theme01\_obs\_XXXXXXx.png |
| UI 里程路标  （只需做绿野，秋收两套） | Screen shot 2012-02-10 at 9  放在屏幕右上角。表示路程的图片（带红色小旗），拖拉机小图片。  输出文件名： ui\_ theme01\_path\_bg.png ui\_ theme01\_path\_tractor.png ui\_ theme01\_clock.png ( 时钟) |

## 其它：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 路边站立的小人 | 路边站立的小人，正面，朝着玩家。   * 老爷爷 * 老太太 * 青年男 * 青年女 * 小男娃 * 小女娃 | 变成果篮  （已完成） |
| 小人的对话框 | 2个。黑边，白底。一小一大。 小的能放下一颗白菜。 大的里面能放下2颗白菜。 | 变成木牌  （已完成） |
| 蔬菜的小图标 | 用原来蔬菜的图表改。黑边变细一些，颜色变淡一些。 | （已完成） |

# 3. 产品阶段美术需求

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 说明 | 状态 |
| Loading界面 | Loading界面是黑色背景，右下角有拖拉机慢慢开动的小动画。大小尺寸为300x200像素左右。  拖拉机的轮子转动。    输出：小拖拉机的动画序列图。  loading01.png loading02.png loading03.png loading04.png …… …… |  |
| 游戏暂停菜单 | 暂停菜单界面，尺寸需要再弄大一点。按钮在iPhone下太小了。整个对话框尺寸要扩大到几乎充满整个屏幕，按钮尺寸也要扩大。  游戏的失败页面也是如此。  输出：输出下图的图片： |  |
| 通关后UI | 通关后成绩显示逻辑。  目前打算这么设计：5个奖章放上面，底下有[Menu]，[Restart]，[Next]按钮）  输出3个按钮：  - btn\_menu.png, btn\_menu\_f2.png(按下状态)  - btn\_restart.png, f2状态  - btn\_next.ong, f2状态  - btn\_result\_bg.png 对话框背景图。需要比现在扩大一些。  （最好做成图表+文字，甚至直接就是图标。这样以后中文版按钮都不用做了） |  |
| 游戏图标设计 | 尺寸：512x512  输出： icon.png |  |
| 关于我们About Us界面 | 做一张类似通告的背景界面，可以直接拿下图改一下。尺寸几乎是充满屏幕。里面文字不用写，留空白。 |  |
| 提示帮助 | 第一关开始时出现的提示帮助。  跟About Us一样做一个背景即可。外加一个[Close]按钮。  输出： btn\_close.png, 以及f2状态 |  |
| 大菜篮 | 放在终点出的大菜篮。比一般菜篮还要大一圈。    输出： 菜篮图片。 |  |
| 灰黄色的竹子段 | 目前已经制作了几根绿色的竹子段。 需要制作几根灰黄色的竹子段，不同粗细不同长度。（注意竹子段可以左右拼接起来。）  输出： 不同粗细不同长度的竹子段图片。 |  |