

怪物制作文档

1.动画导出配置

编辑 `arts\character\config.json` 如下:

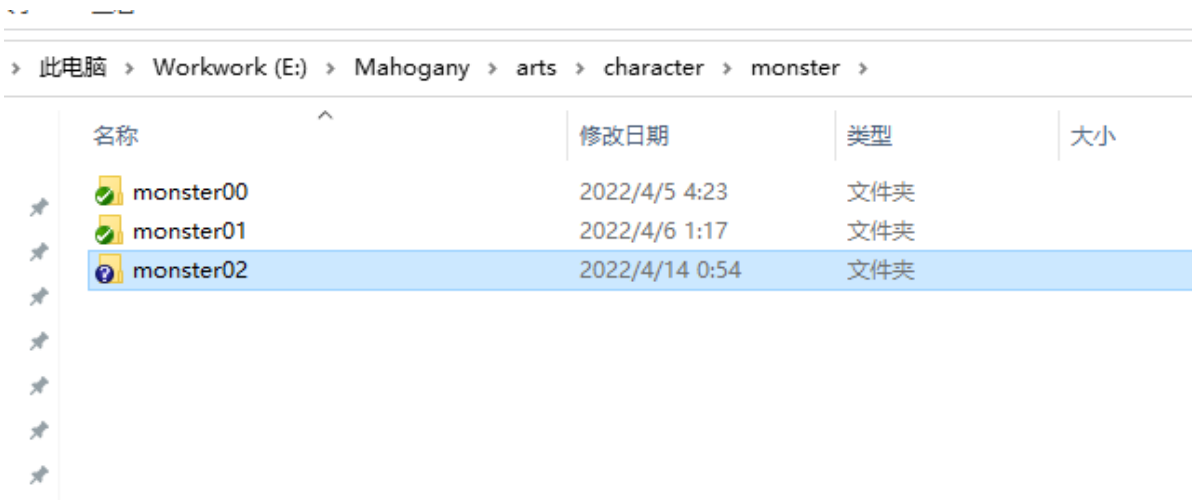
```
{
  "ASEPRITE_PATH": "D:/Steam/steamapps/common/Aseprite/aseprite.exe",
  "TARGET_DIR": "E:/Mahogany/client/Assets/Resources/Character/",
  "END_PAUSE": false
}
```

字段	含义
ASEPRITE_PATH	本机 aseprite.exe 的路径
TARGET_DIR	本机 client/Assets/Resources/Character/
END_PAUSE	是否完成后按任意键关闭, false为自动关闭

2.动画文件

1.创建文件夹

在 `arts\character\monster` 下新建文件夹, 名字为新怪物的名字, 例如:



2.基础移动动画组

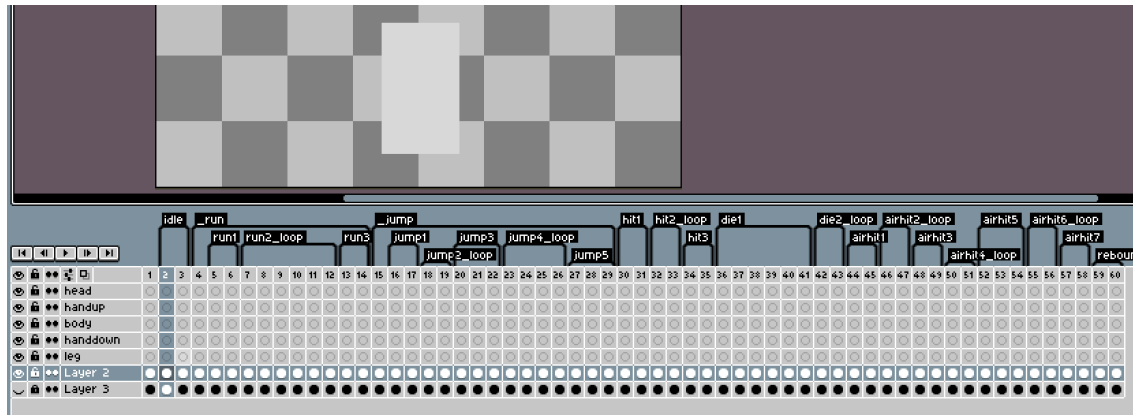
基础动画组包含除了技能之外的所有动画。包括待机、移动、受击、死亡等。所有角色公用一个动画状态机, 通过自动生成的方式覆盖默认动画。基础移动动画文件从已有的模板文件复制并修改。

1. 复制模板 `arts\character\basic\move.aseprite` 到新建文件夹:

此电脑 > Workwork (E:) > Mahogany > arts > character > monster > monster02

名称	修改日期	类型	大小
 move.aseprite	2022/4/4 5:16	Aseprite Sprite	

2. 编辑 move.aseprite:



原则上只需要保证不修改已有tag即可。可以任意修改帧数、图层等。

Layer2是基础测试怪的动画，可以作为动画参考。

Layer3是背景，原则上不需要保证动画的地面高度和示例一致，可以通过配置来修改高度。

各个tag的含义：

tag	含义
idle	待机
run1	起跑动作
run2_loop	奔跑循环动作
run3	停止奔跑动作
jump1	起跳准备
jump2_loop	跳跃上升
jump3	跳跃到最高点的过渡动作
jump4_loop	跳跃下降
jump5	落地
hit1	受击开始
hit2_loop	受击持续、硬直
hit3	受击恢复
die1	死亡动画
die2_loop	死亡最后的静止动作
airhit1	空中受击开始
airhit2_loop	空中受击上升
airhit3	空中受击到最高点的过渡动作
airhit4_loop	空中受击下落
airhit5	空中受击落地
airhit6_loop	倒地状态
airhit7	倒地起身
rebound	击落触地反弹

tag不用修改。后续有修改的话需要注意命名规则：

1. 下划线_开头的不会导出
2. _loop 结尾的生成的动画是循环的

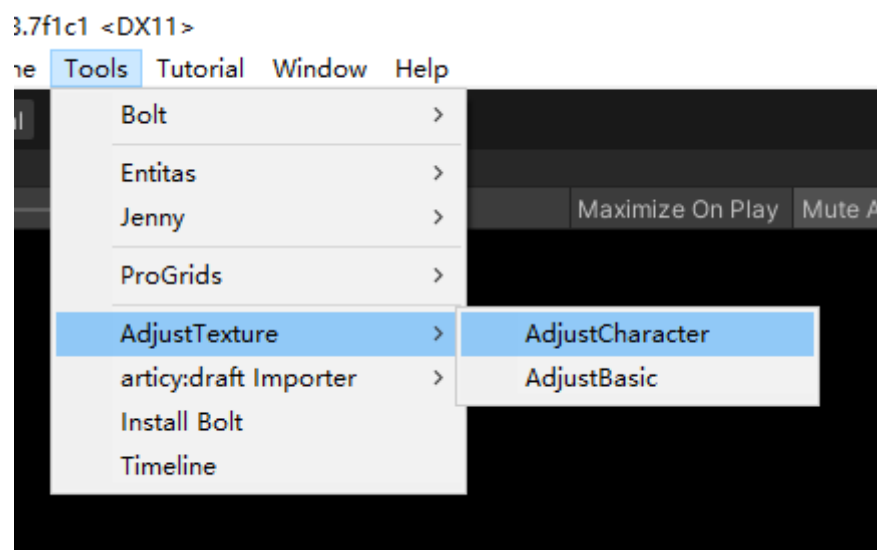
如果初期版本比较简单不分图层，可以在body层画。导出的时候会导出所有可见图层，所以需要提前隐藏Layer2和Layer3。

3. 运行导出脚本

双击 `exportAll.exe` 即可。生成的动画会按目录保存在 `config.json` 里面定义的生成路径。

此电脑 > Workwork (E:) > Mahogany > arts > character		
名称	修改日期	类型
basic	2022/4/2 1:07	文件夹
hero	2022/4/1 2:23	文件夹
monster	2022/4/14 0:54	文件夹
config.json	2022/2/21 3:01	JSON 文件
exportAll.exe	2022/4/6 0:37	应用程序
exportAll.py	2022/4/6 0:24	PY 文件

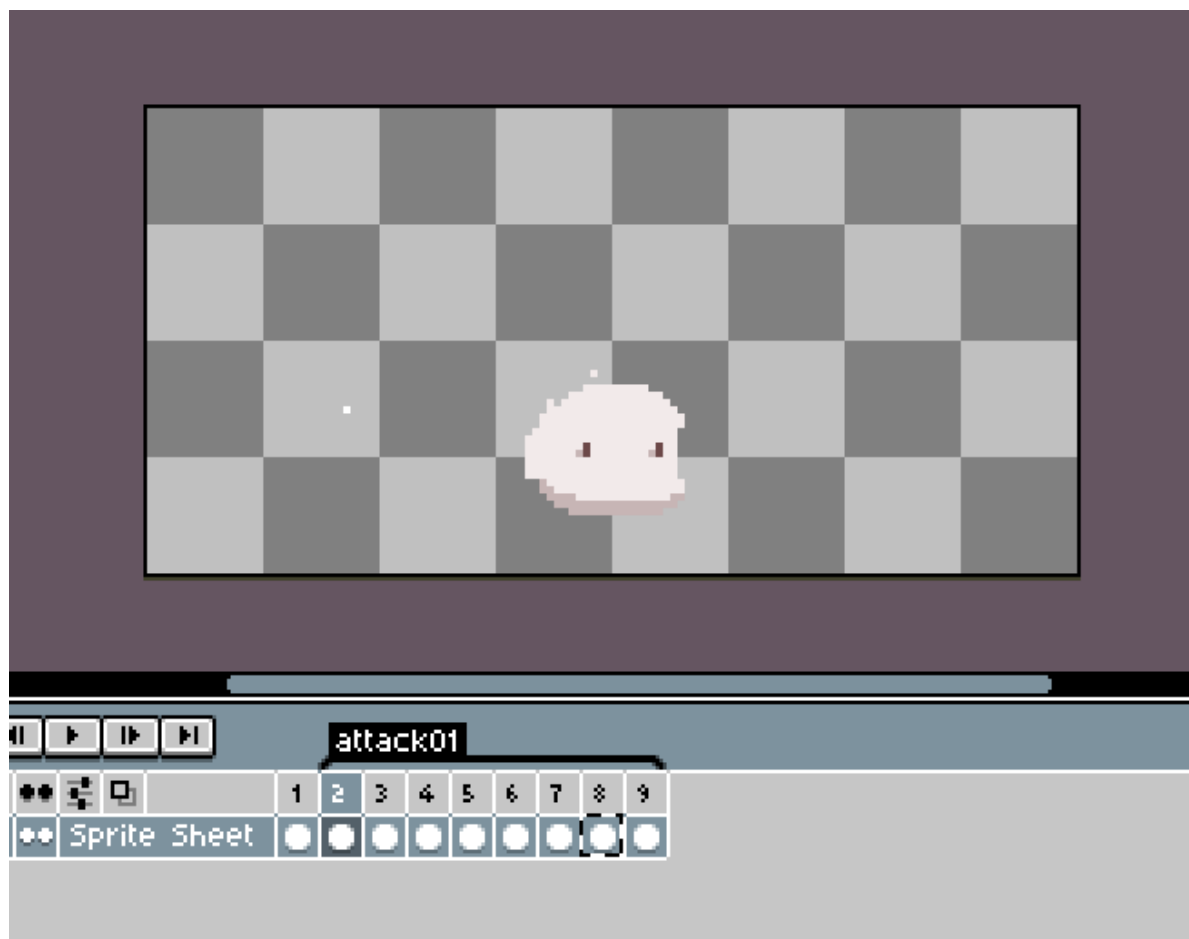
4. 运行动画生成和绑定的unity内置工具



这样就会自动切图，并且在对应目录生成 .anim 文件。

3.技能动画组

新建 .aseprite 文件，把对应的动画片段设置tag。导出的时候会按tag一起导出到对应目录。



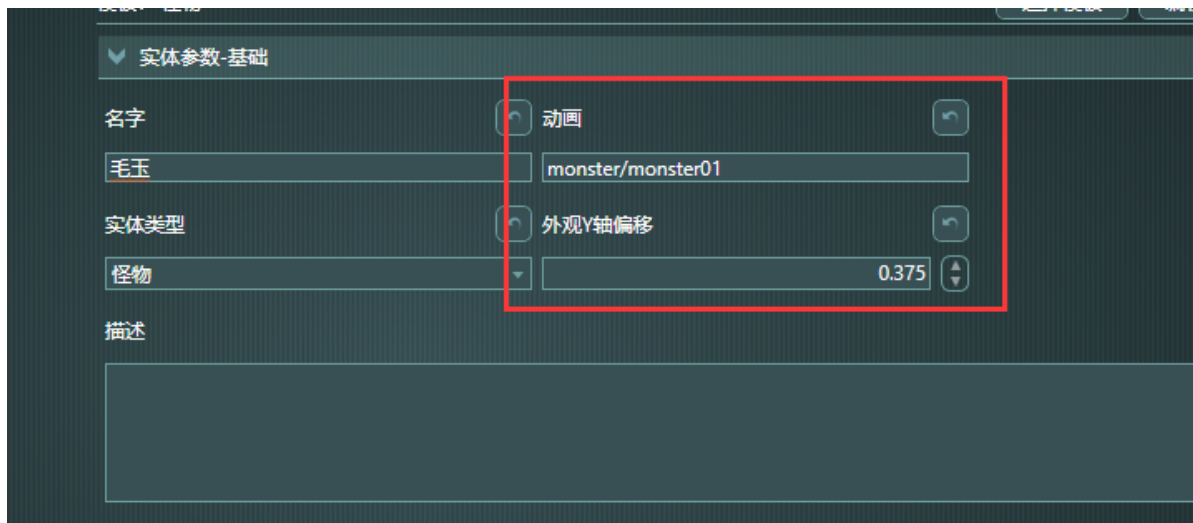
tag命名规则同基础移动动画组。对图层、帧数都没有要求。

3.配置档

在draft对应目录位置创建怪物实体。建议直接复制已有的来修改。



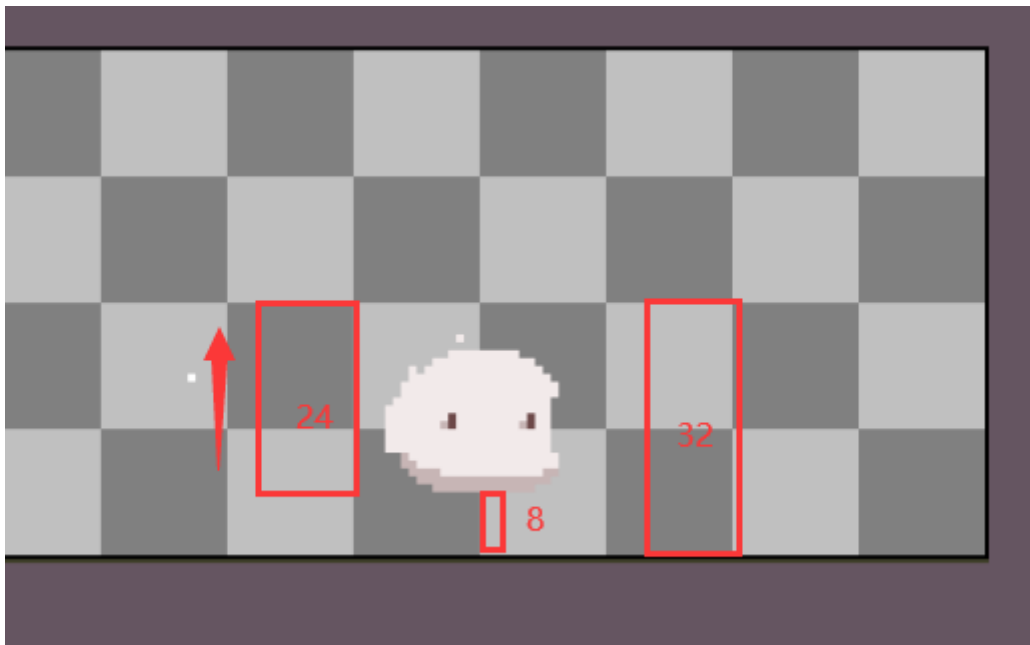
单从动画上需要修改的配置项有：



动画 即导出动画文件的目录。

外观Y轴偏移 即控制怪物动画贴地的偏移值。计算方式为：

1. sprite居中显示，默认贴地。所以需要向上偏移
2. 规定的ppu为64，即：每1个unity距离单位显示64个像素。也就是说，如果要向上偏移24像素，需要填 $24/64 = 0.375$



4.配置档导出

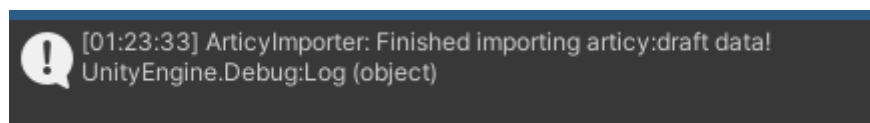
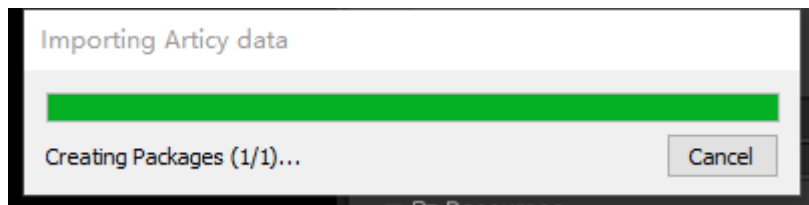
1. 导出draft



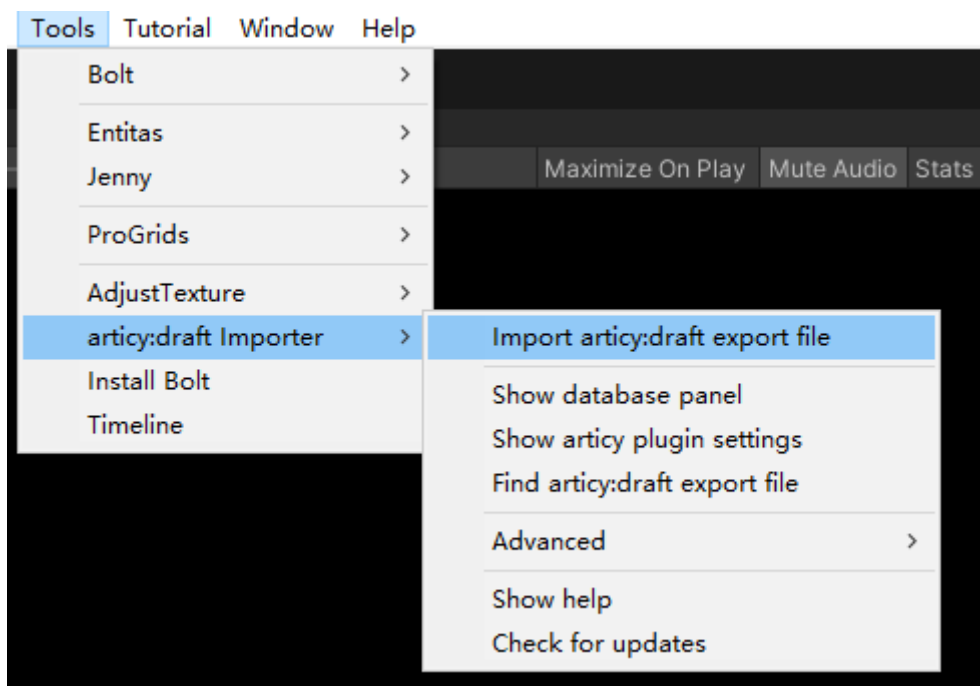
第一次导出需要设置导出路径，之后都可以快速导出：



2. 点回unity窗口，进入一个自动导入的过程。成功或失败都会在控制台有打印。



3. 如果导出失败（比如修改了结构导致编译失败），则解决错误之后手动导出：



5.测试

1. 进入游戏后按回车键呼出GM界面
2. 选择右方的Battle按钮
3. 点击创建xx怪的按钮，就可以创建出对应怪物。

