角色导出文档

# 公共规则

* 主模型和换装模型导出模型骨骼蒙皮为FBX文件
* 武器和套装对应，绑到放到每个模型的右手骨骼上
* 每个模型为一个文件夹，所有相关资源放入这个文件夹中
* 部件节点命名 武器：weapon 肩膀：shoulder 鞋子：shoes 身体：body 头盔：helmet 手套：glove
* 导出的预设中，每个部件凡是含有Mesh Renderer组件，必须把receive shadows去掉勾选
* 导出的预设需要把Layer设置为Unit

# 模型文件夹命名

* 模型命名按照\public\scheme\角色图鉴\zs\_tj中的名字命名
* 没有在图鉴中的模型一律不导出

# 动作需求和命名

待机：ready

攻击：attack

技能：spell

buff：buff

吟唱: sing

主角的技能动作如需要增加，后期再议