**技能特效与人物资源相关配置**

**技能特效配置**

1. **图集存放目录 ./game\_client/resource/resource\_json/effect\_json**
2. **单个技能特效图集打包好之后，需在步骤3中总管理文件中增加对应的json文件与png文件（格式 例如：特效文件名为skill\_effect1，管理文件中名称应为skill\_effect1\_json，对应图集资源的png名称应为skill\_effect1\_png 注：\_json与\_png后缀为程序代码中用到，勿改动）**
3. **所有技能特效都会通过一个总的json文件加（resource\_effect.json）,存放目录为./game\_client/resource/resource\_json**
4. **策划填表时resourcesGroup字段，应填写为skill\_effect1**

**人物资源配置**

1. **图集存放目录 ./game\_client/resource/resource\_json/objects\_json**
2. **单个人物资源图集打包好之后，需在步骤3中总管理文件中增加对应的json文件与png文件（格式 例如：特效文件名为Player\_gril10\_avatar，管理文件中名称Player\_gril10\_avatar\_json ，对应图集资源的png名称应为Player\_gril10\_avatar\_png 注：\_json后缀为程序代码中用到，勿改动）**
3. **所有技能特效都会通过一个总的json文件加（resource\_objects.json）,存放目录为./game\_client/resource/resource\_json**

**4.策划填表时，应填写为Player\_gril10\_avatar**

**备注：单个图集尺寸切记不要超过2048，填写资源索引图集时\_json与\_png后缀无需填写，内部程序调用**