**角色资源导出工具使用**

**一：资源放置位置**

Assets

|--jjsg\_art ----------------- 美术资源目录

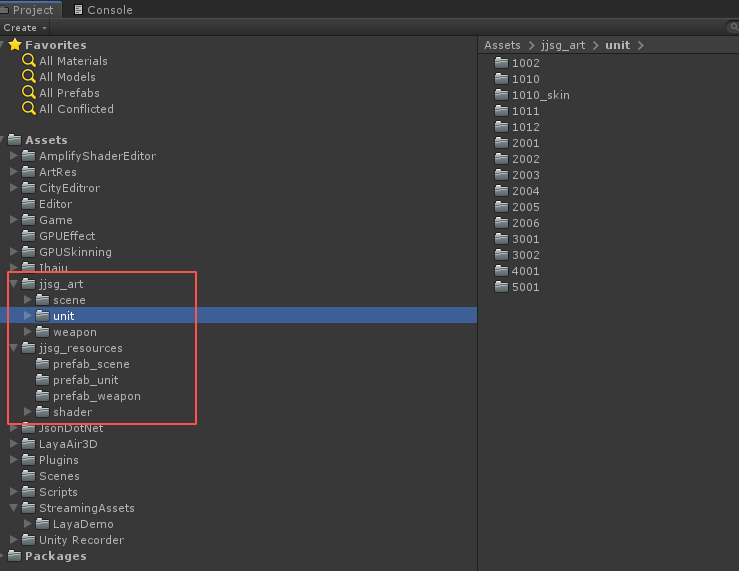
|--unit --------------------- 角色

|--weapon ---------------- 武器

|--jjsg\_resources --------- 预设资源目录

|--prefab\_unit --------------- 角色预设

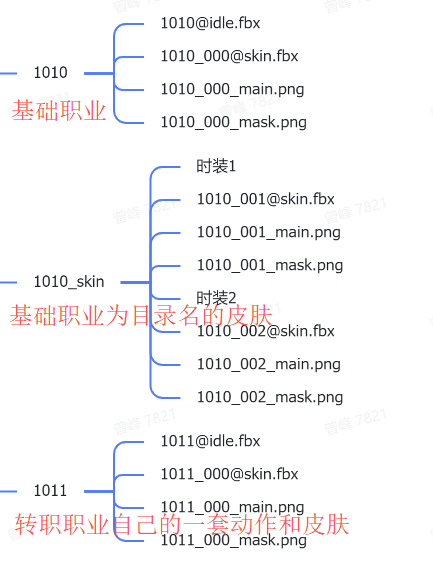
|--prefab\_weapon ---------- 武器预设



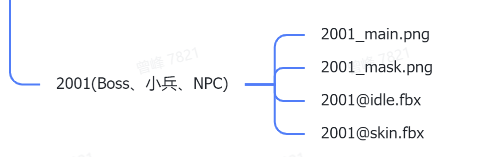
**二：名称规范**

模型资源规划讨论草稿

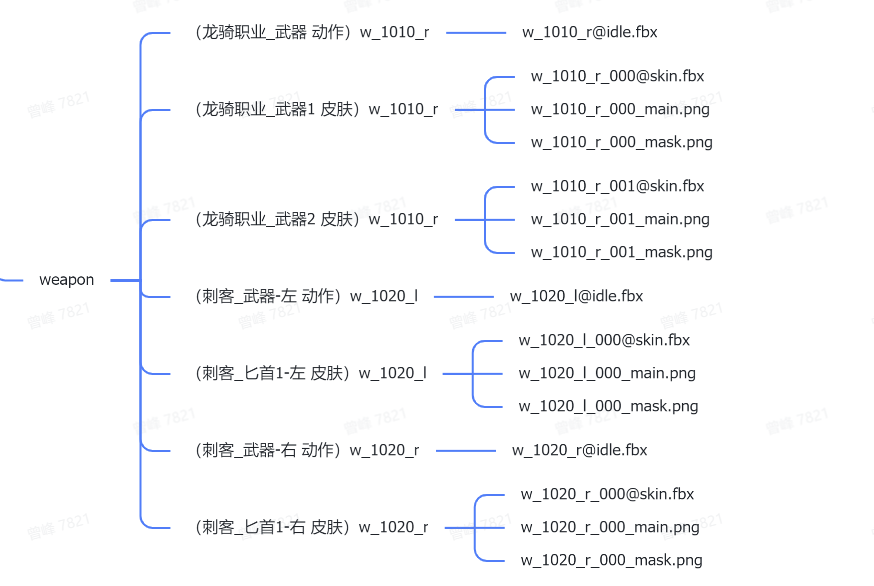
1. **英雄**



1. **Boss、小怪、Npc**

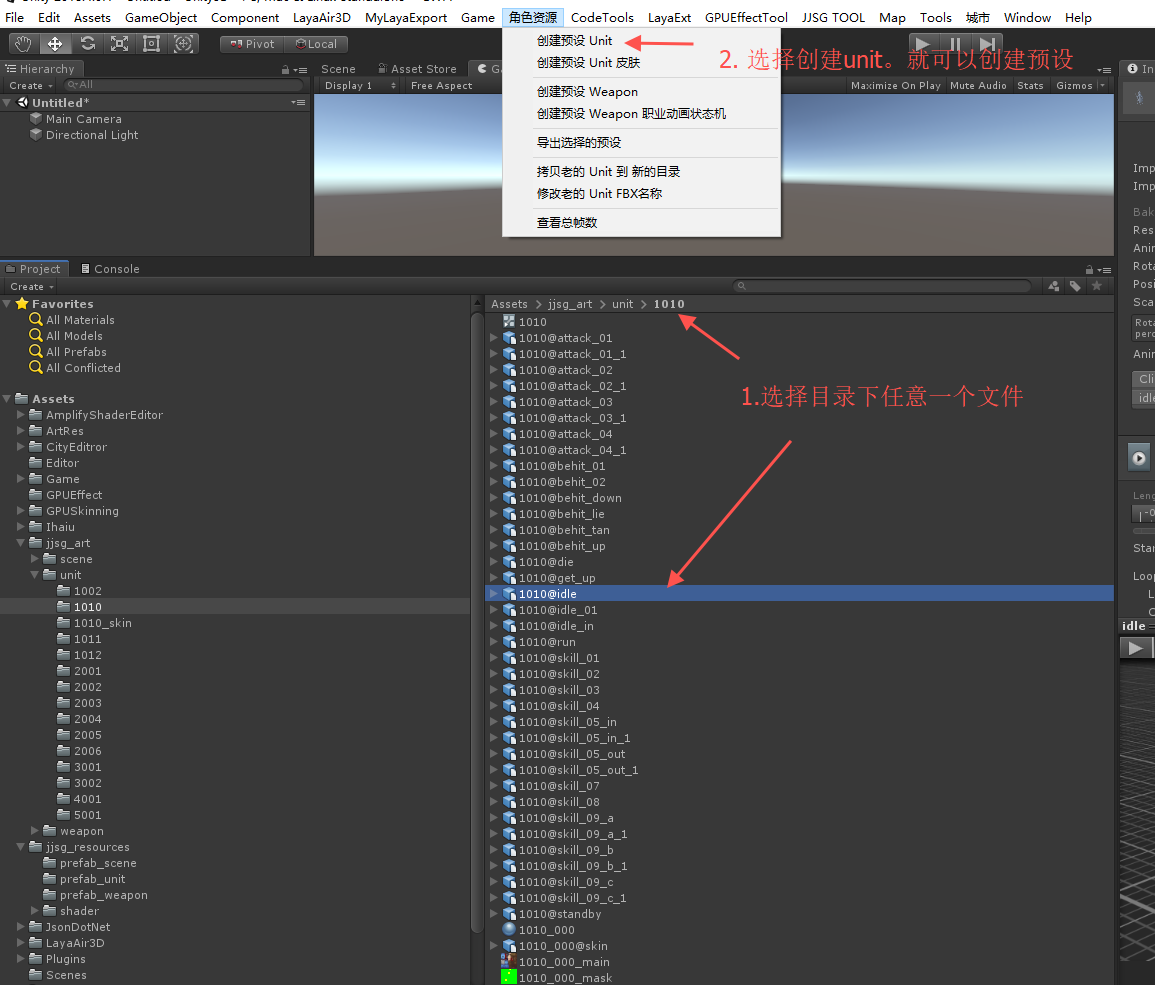


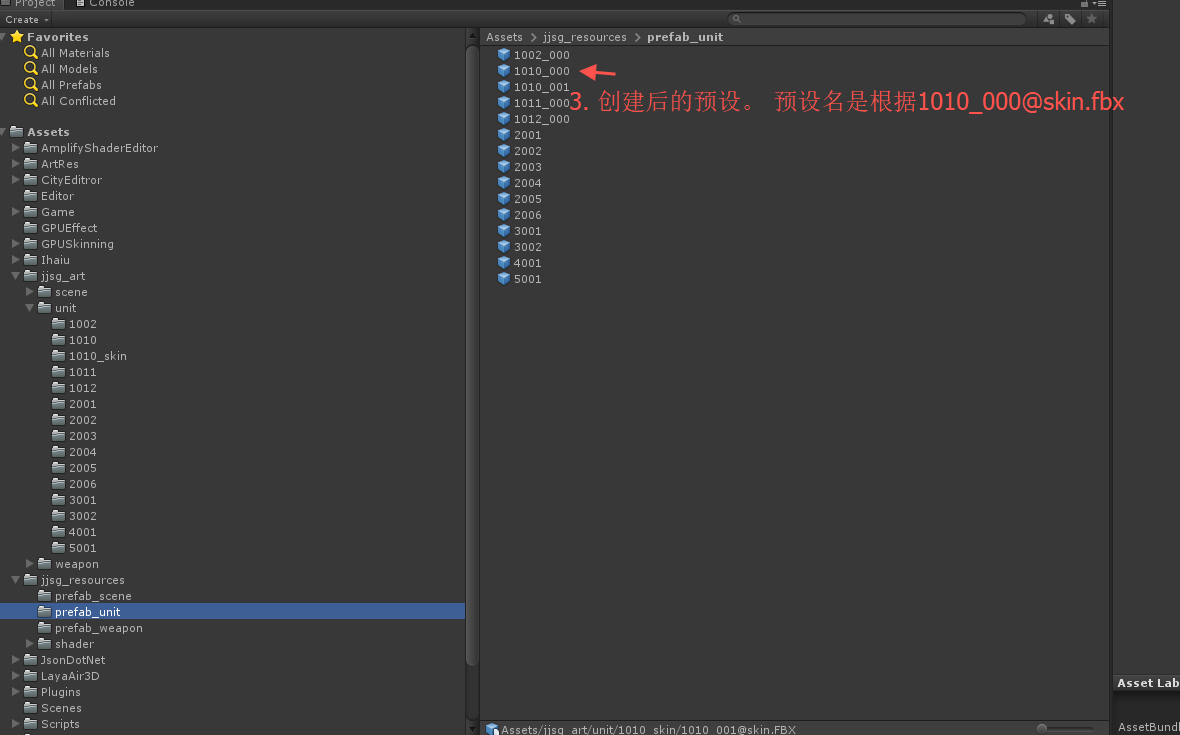
1. **武器**



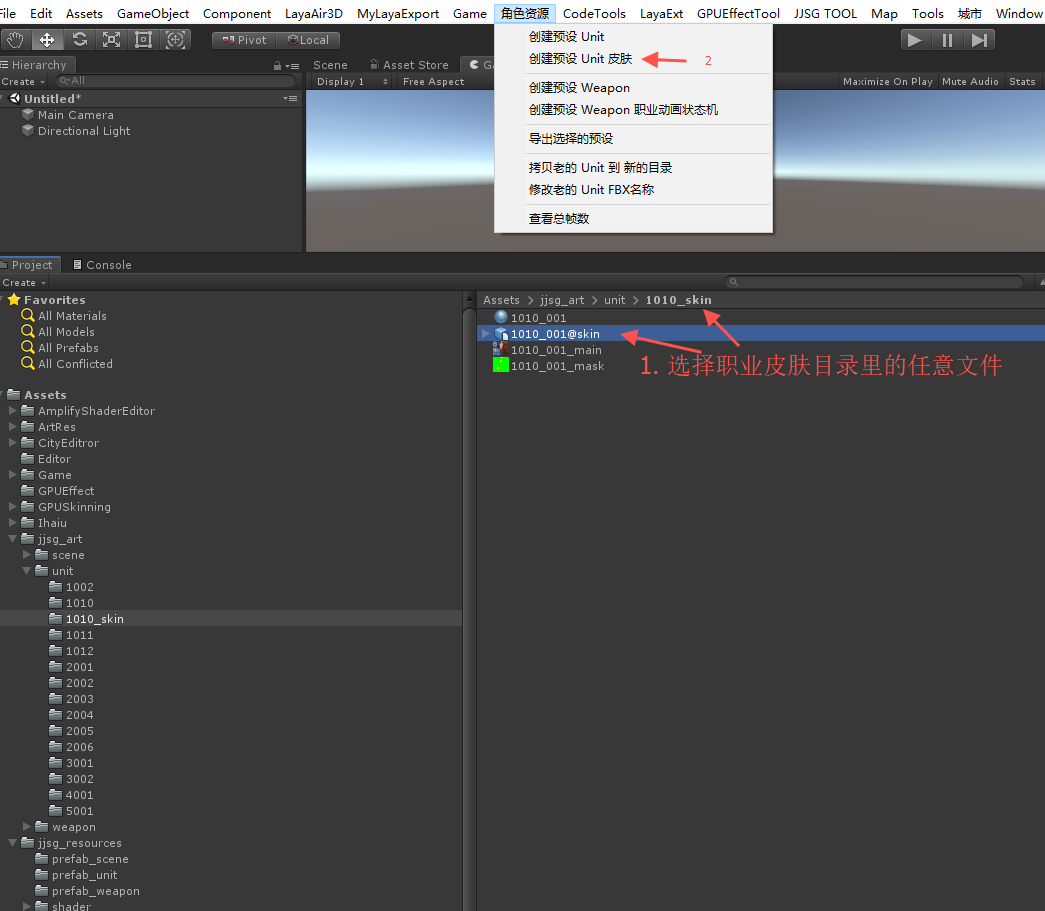
**三：创建预设**

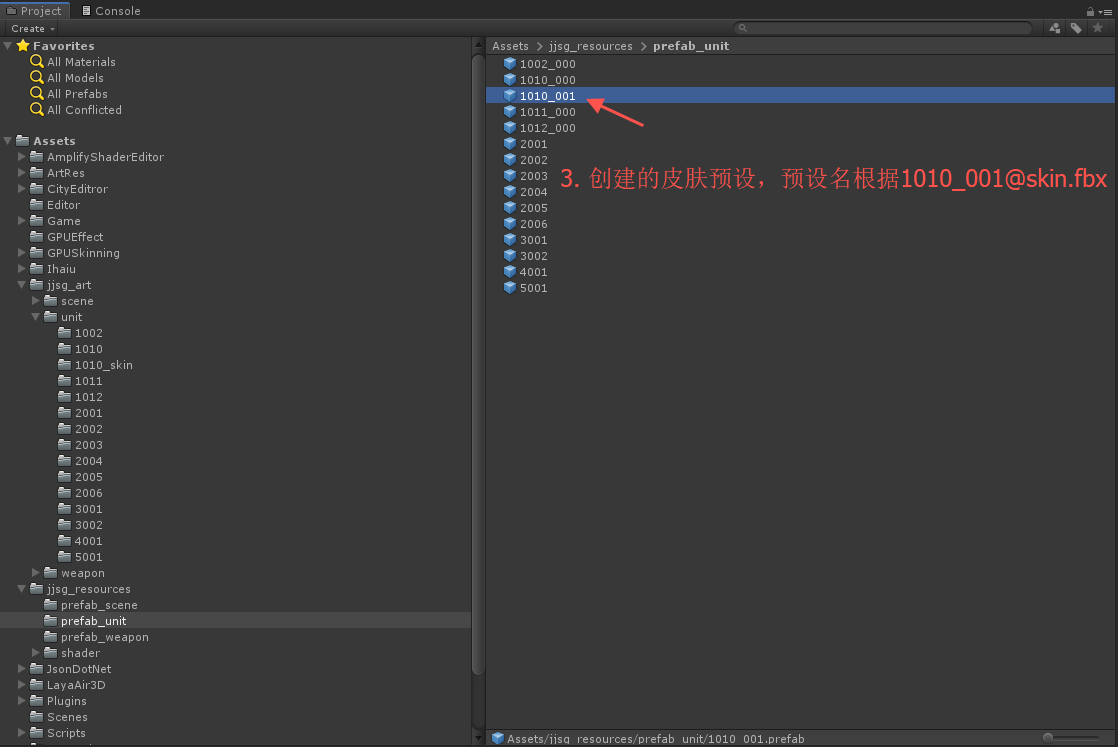
**创建角色预设**





**创建角色皮肤预设**

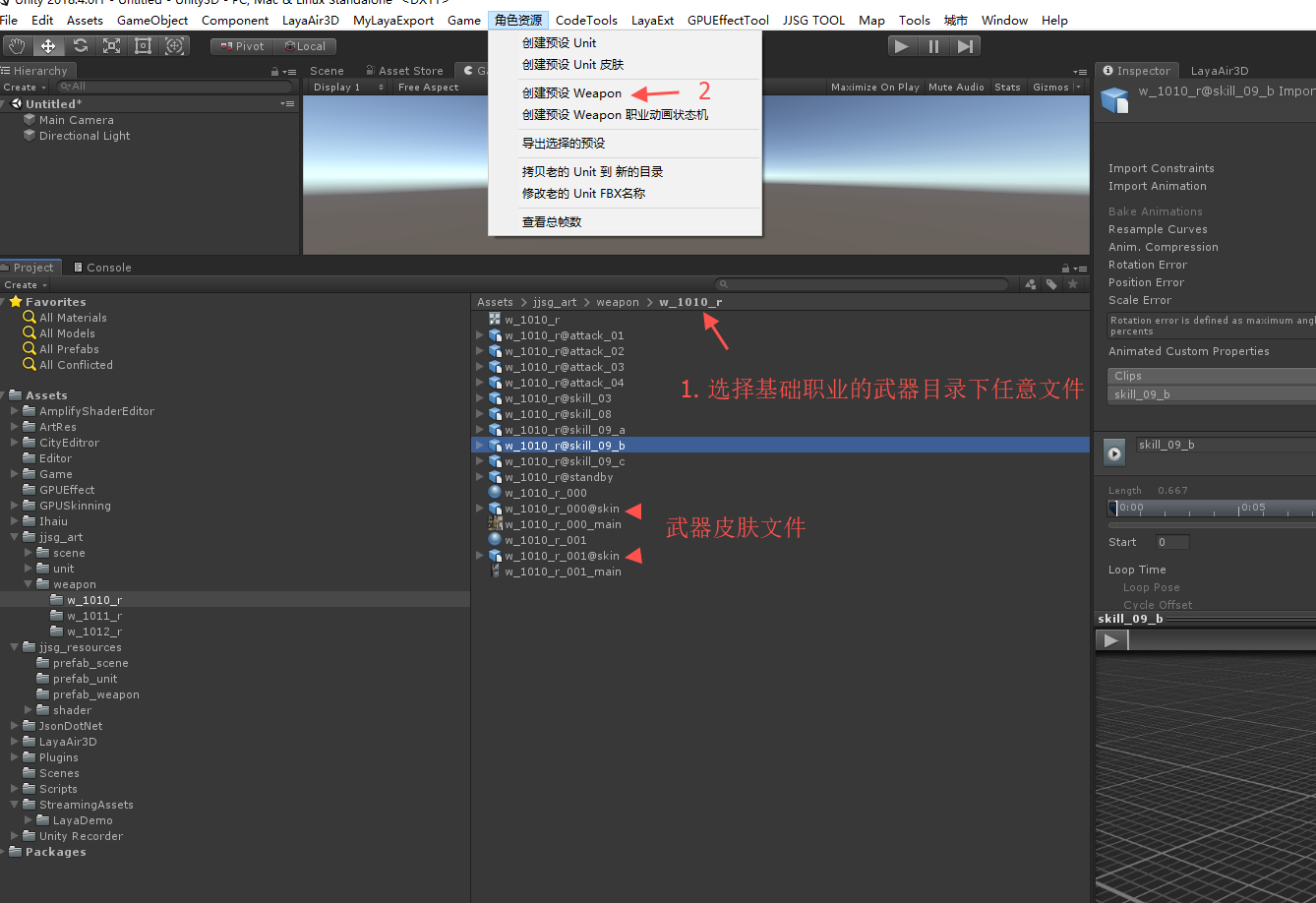


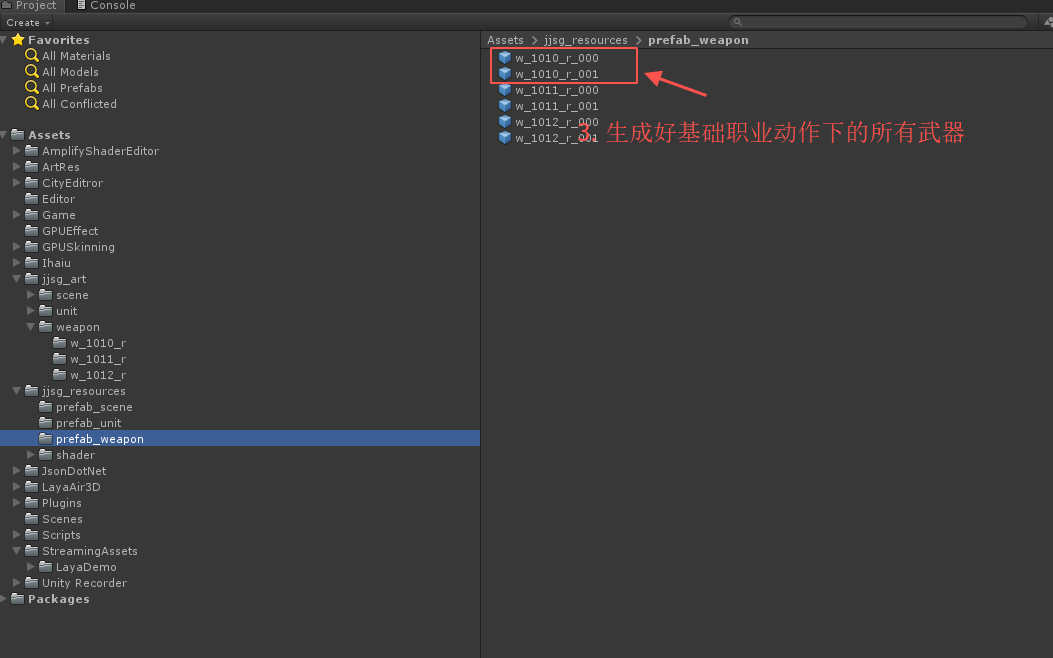


**创建角色转职预设**

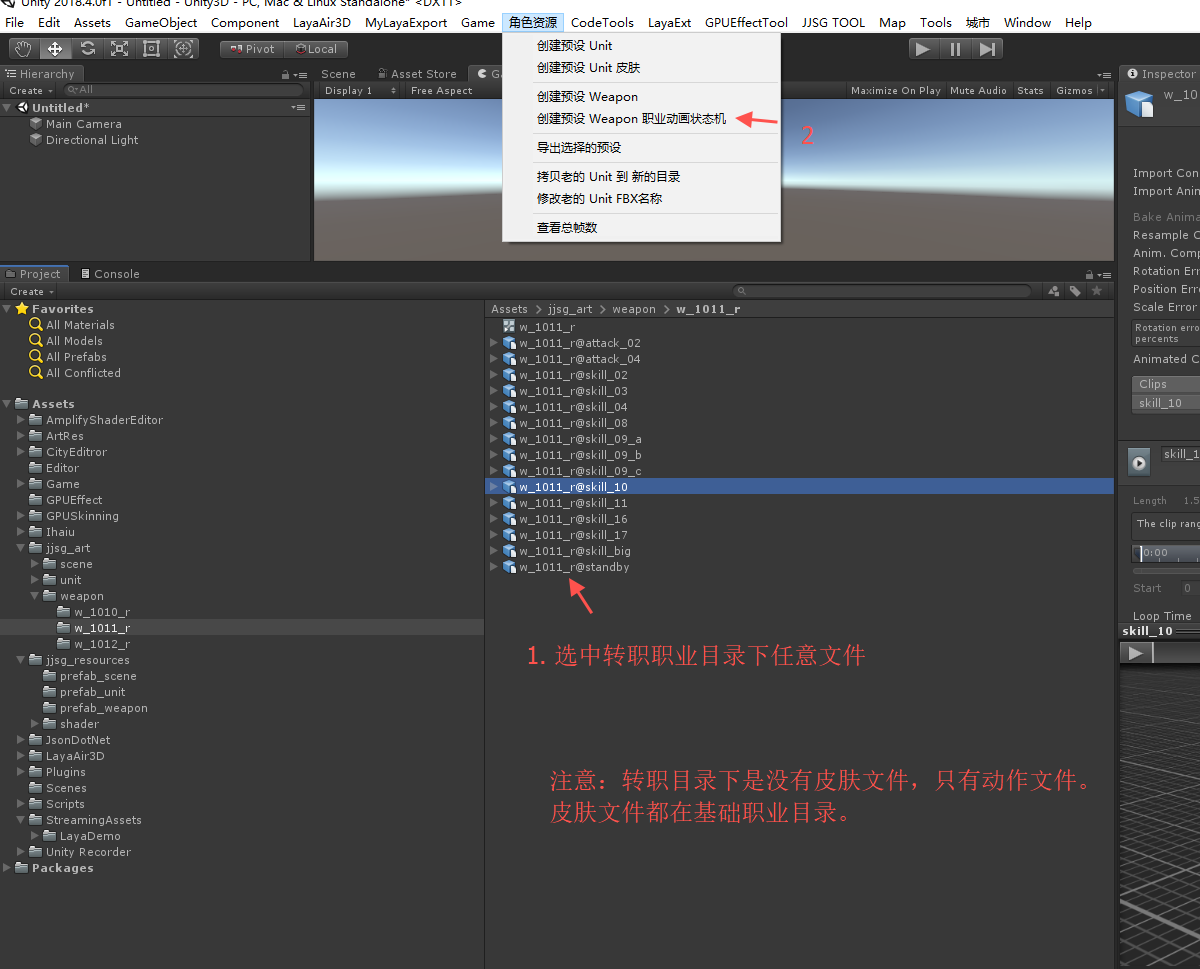
和创建角色预设是一样的操作

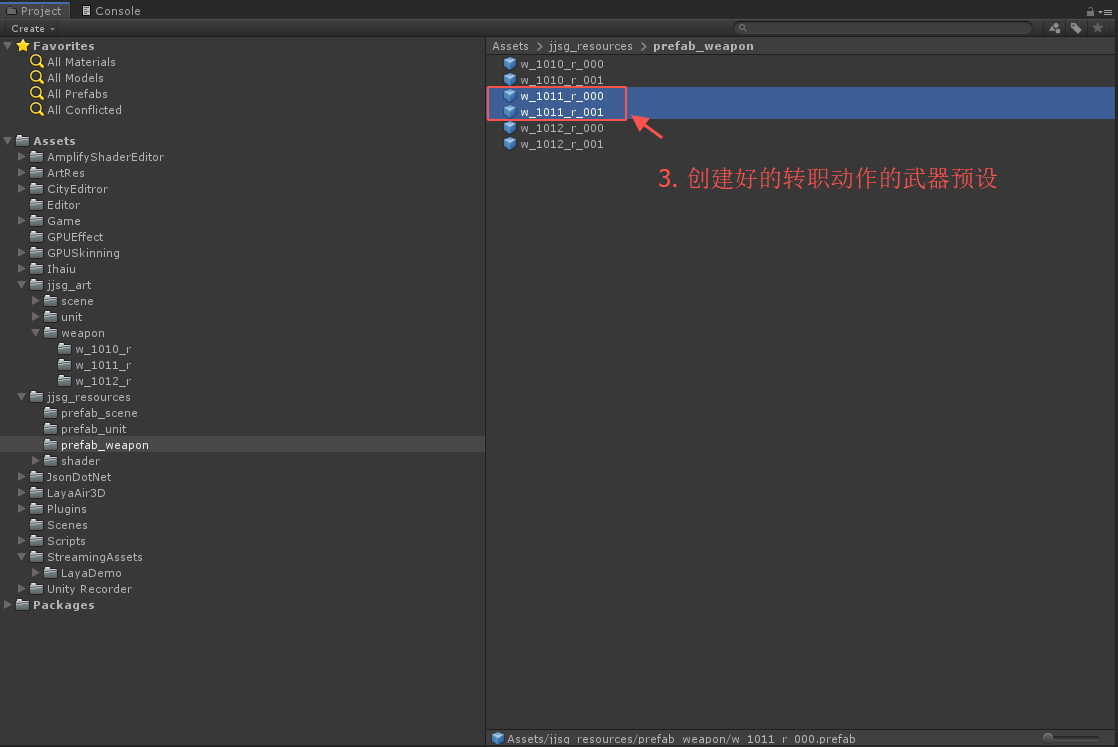
**创建武器预设**





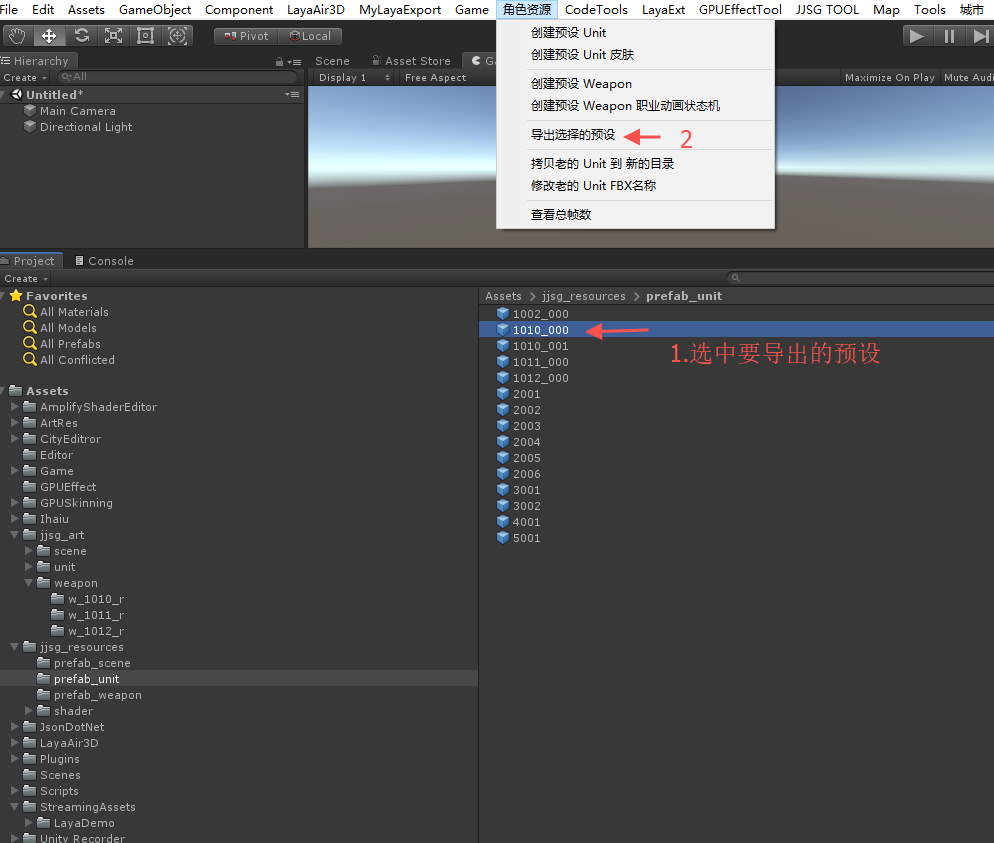
**创建武器转职动作的预设**



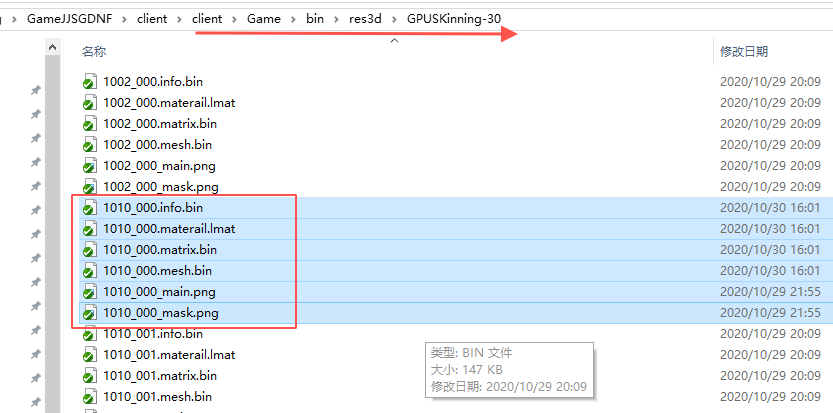


**四：导出**

目前导出，强制导出到client



导出的文件



1010\_000.info.bin : 动作信息文件

1010\_000.materail.lmat： 材质球文件

1010\_000.matrix.bin： 动画烘焙贴图文件

1010\_000.mesh.bin: 模型文件

1010\_000\_main.png: 主贴图文件

1010\_000\_mask.png: 遮罩贴图文件