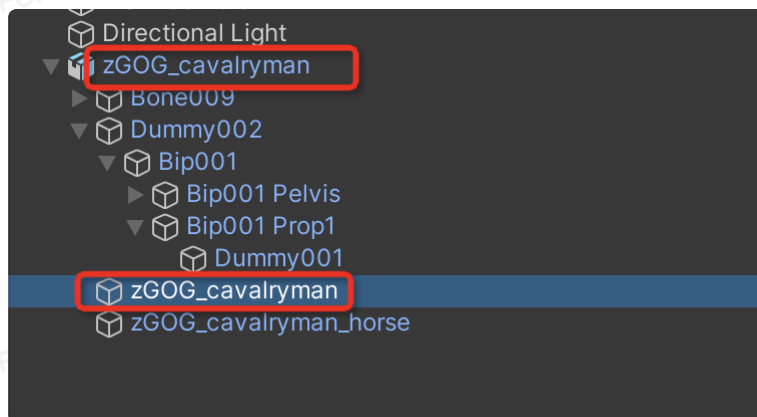


美术资源修改

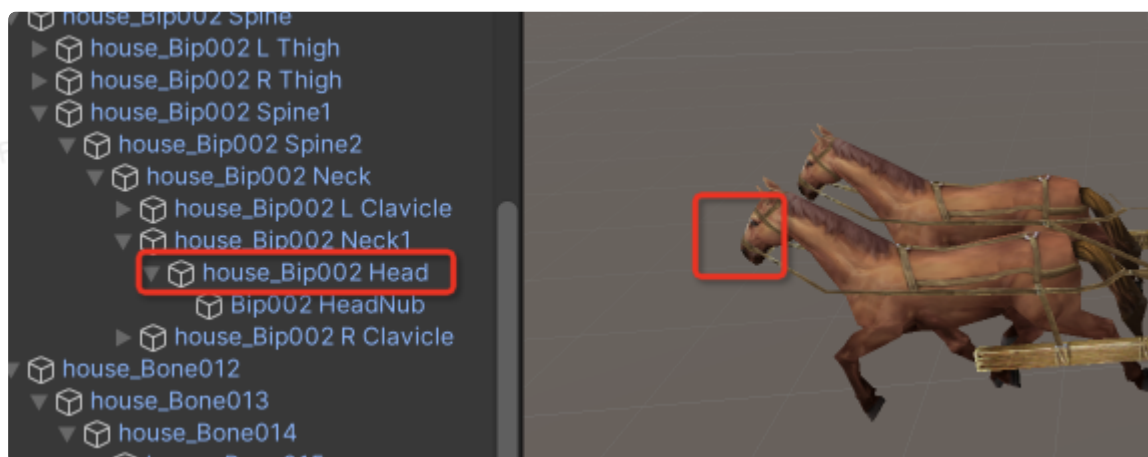
资源修改

1、检查当前FBX上节点的命名是不是唯一的



如果有重名的需要修改下。

2、修改模型 zGOG_Mache



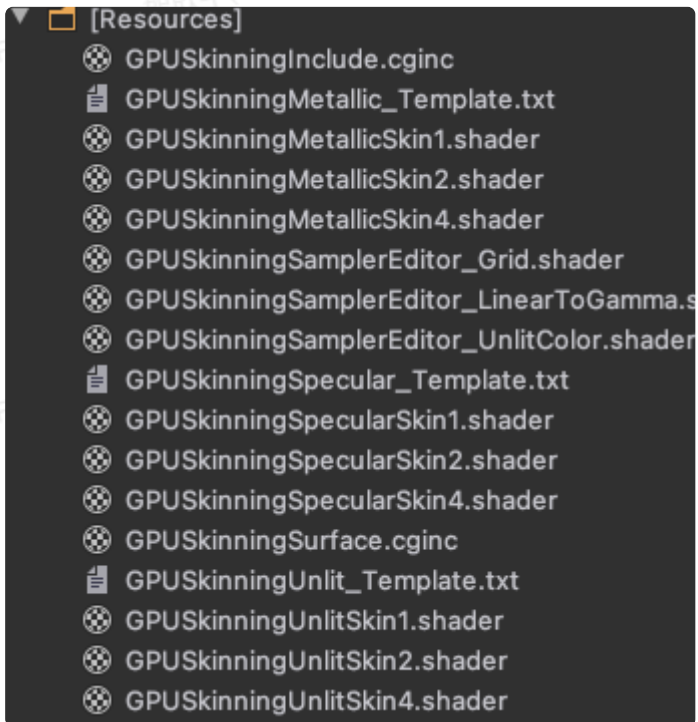
Bip002 Head 骨骼即影响马的头部，又影响马的缰绳部分，而Bip002 Head对两个mesh的 bindpose 是不一样的。就会导致计算动画动画时,一个正确，另一个就会出现错误。

解决方法：可以增加一个新的骨骼单独控制缰绳。

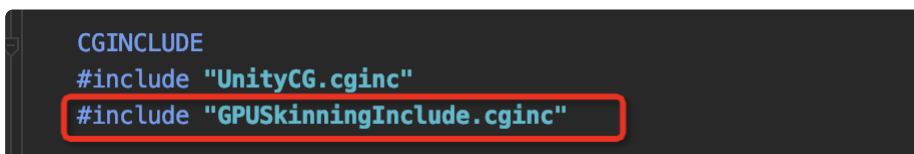


3、shader修改

当前插件提供了支持GPU Skinning的3套模板shader



1) 引入GpuSkinning提供shader的cginc文件



2) 里面修改了顶点,法线,切线的计算方式:

```
void myvert (inout appdata_vert v, out Input o)
{
    UNITY_INITIALIZE_OUTPUT(Input,o);
    o.texcoords.xy = TRANSFORM_TEX(v.uv0, _MainTex); // Always source from uv0

    // Skinning
    {
        float4 normal = float4(v.normal, 0);
        float4 tangent = float4(v.tangent.xyz, 0);

        float4 pos = skin4(v.vertex, v.uv1, v.uv2);
        normal = skin4(normal, v.uv1, v.uv2);
        tangent = skin4(tangent, v.uv1, v.uv2);

        v.vertex = pos;
        v.normal = normal.xyz;
        v.tangent = float4(tangent.xyz, v.tangent.w);
    }
}
```

我们需要将这一部分代码,加到我们现有的shader中去。

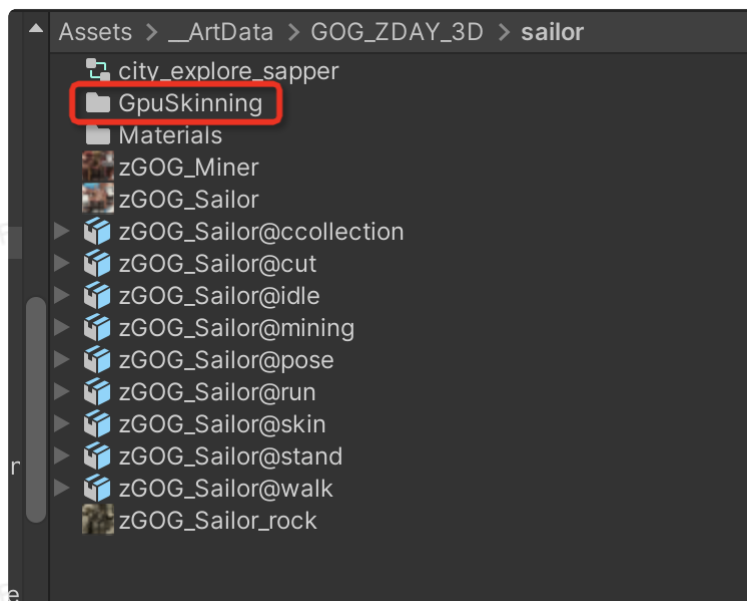
工具使用

请参照<https://funplus.yuque.com/docs/share/27666200-423f-4a91-97a5-c06a8a6dd22e>
<<https://funplus.yuque.com/docs/share/27666200-423f-4a91-97a5-c06a8a6dd22e>>

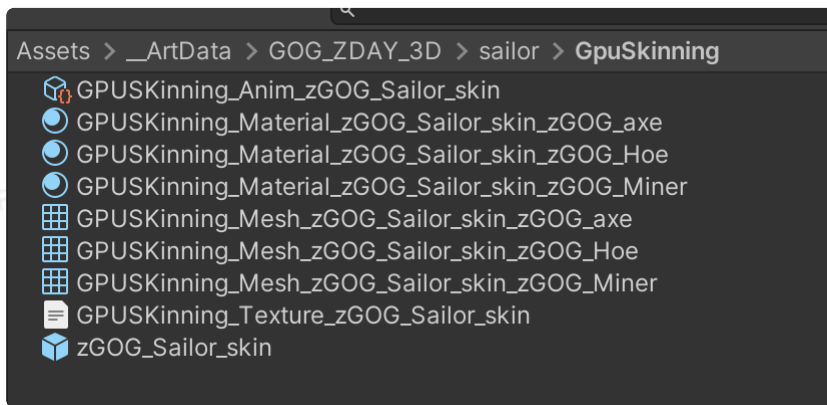
手动生成部分,暂时不支持自动导出。

例如:我们拿Assets/_ArtData/GOG_ZDAY_3D/sailor/zGOG_Sailor@skin的FBX来测试。

在手动导出后,会在FBX的同级目录生成一个文件夹[GpuSkinning]



里面存放了新生成的所有资源以及可以使用的预制体。



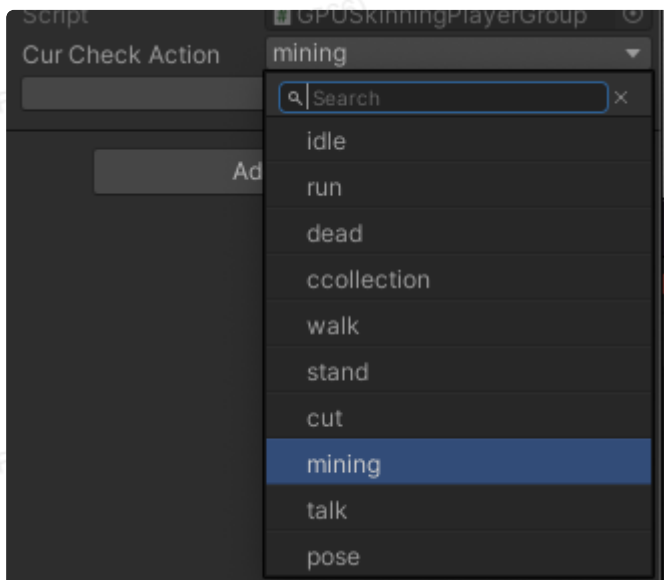
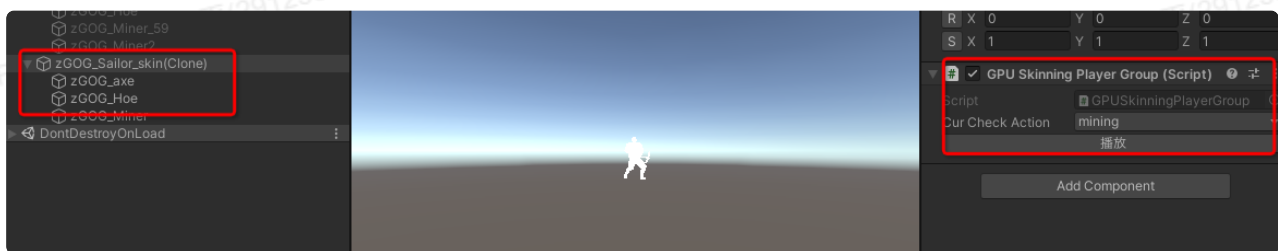
到这个步骤后，就需要把材质球的shader和贴图替换成正确shader和贴图。

以及将预制体改成你想要的名字挪到相应的目录里面去即可。

验证正确性

将上一步生成的预制体(zGOG_Sailor_skin.prefab)拖到scene内，

运行Scene，点击根节点看到右边的脚本



点击播放切换动作。