**Unity3D中资源文件从MAX或者MAYA中导出的注意事项**

Posted on 2013年07月13日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b) /被围观 13 次

1.首先，Unity3D 中，导出带动画的资源有2种导出方式可以选择：

1）导出资源时，只导出一个文件，保留模型，骨骼和所有的动作帧（把所有的动作，比如idle，attack，hit等等全部做成一个长动画），导出之后，放入Unity3D，在project 窗口中选中FBX文件，在Inspector 窗口中，找到Split Animations选项，在该子选项下，拆分整个长动作为数个子动作。

2）导出的资源是分成模型，和多个动作的文件。一个FBX是模型，其他的是动作文件。导出模型时候，删除所有的动画，注意，是删除所有的动画哦，连T-POS都要删掉，然后导出成一个FBX文件。这个FBX就是模型资源。然后同样的max资源，把其中的模型删除，保留骨骼和其中某一段动作，比如idle的30帧，删除其他的动作帧，然后再导出成一个FBX，这个FBX就是该骨骼的一个动作。

注意，动作文件是跟着骨骼走的，相同的骨骼可以使用同一个动作资源。一般项目中，同职业啊，或者同种族等，男生一套骨骼，女生一套骨骼，这样动作资源就共享了。

方法一：

优点：操作简单，美术操作起来不易出错。如果项目中，不需要游戏中切换动画，比如只有一个人，而且不需要后期更新。那么这么做比方法2省掉了每个动作中的骨骼大小。

缺点：不灵活，单个资源太大，更新，修改，和加载都是问题

方法二：

优点：组合方式灵活，单个资源控制到很小，加载，更新，修改的代价都很小。而且如果项目中，角色非常多，而         且这些角色是相同的骨骼，那么动作文件就全部可以共享。和方法1相比，改一个动作只需要更新一个小小的动作FBX文件，而上面的方式，需要更新所有的角色的所有FBX文件。

缺点：导出操作复杂，美术操作易出错。如果项目中，不需要游戏中切换动画，比如只有一个人，而且不需要后期更新。那么这么做比下面的方法省   掉了每个动作中的骨骼大小。

2.各种设置

1.Bake Animation 勾选上

2.Curve Filters 勾选上

3.Constant Key Reducer 勾选上

动画的制作一般分为手K，和真人动作捕捉，前者一般是动画师手动可以控制每秒帧的数目（一般30帧每秒），倒出来的资源大小还是比较合适的。这样在美术们导出动作文件时，可以不用选择Reducer，但是跳舞项目中，动作是真人捕捉的，不勾选一套动画导出有8M，勾选上之后立马编程2M，然后根据美术的要求适当的调高Reducer下面的4个滑条。

动画帧是记录的是每一帧骨骼的位移啊。旋转等等信息。当本帧的位置，和上一帧的位置差小于Translation Precision的大小。那么就删掉这个关键帧,同理其他的3个就是旋转,缩放和其他（比如顶点动画等）。

4.Cameras 不勾选

5.Light 不勾选

6.要导出贴图和材质，需要勾选Embed Media