**游戏模型制作的注意事项**

Posted on 2013年05月11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 105 次

一、在建议模型前先设置好单位，在同一场景中会用到的模型的单位都要设置一样，方便在场景中统一调整缩放比例。

二、必须包含全套骨骼和一张带蒙皮的网格。只有包含骨骼和蒙皮的模型导入Unity后才能作为后续编程的基础。注意网格必须有且仅有一张，但其形状可以随便，凡是需要有复杂一点的动作的模型，都要带骨骼; 一般来说单个角色没必要用到两个或更多的网格，除非需要在操作过程中需要分像头、身体、下半身等等这种去相应改变某部分状况的，应用多维材质，不然影响效率。

三、所有模型最好站立在原点。

四、需要旋转的模型一律要以在max中以哪个轴为轴心，不然导入Unity後会不以想要的轴来旋转。

五、每块骨骼用英文取一个好识别的名字（拼音也行）。

六、文件不要包含不必要的几何或其他元素，或者是不要因为灯光或从不同的角度照过去看到的只是阴影。

七、导出的FBX文件名必须参考标准模型按规则来取。假设标准模型导出FBX文件取名叫AAA.fbx ，那么动作导出的FBX取名就必须以AAA@开头，例如AAA@jump.fbx, AAA@kick.fbx等等。

八、适当地合并贴图和合并材质球对效率有益。

九、贴图与模型（模型下面的子模型）命名差不多要对应。

十、为了效率考虑，模型可以精简的地方应精简，那麽哪些会增加模型的面数，比如在3个轴分段越多，则面数越高，效率越差。

十一、同一类型的模型应要把面数控制在差不多的范围内。

十二、在制作模型过程中，合并物体时也要随及命一个明确的名字，以免导入Unity中後区分更清晰。

十三、 血条的作法：

（1）方角的情况最简单，直接把血条切出来给UI就行。

（2）未方角的情况，则只能用三层的方法，最上面是除去血条的UI，中间层是血条，最下层是带有血条的整个图。

十四、 需要旋转的图（例如时钟）有两种给图方式：一，只切指针部分，二，切成正方形：指针占一半位置、另一半位置为透明。

十五、 若要用图片也模仿动画效果，设计应给连续的序列图，建议不多于24张，影响加载速度。

十六、 图片按钮之类的，为了点击的灵敏度，一般是只要点击图片周围没有像素的训分也会响应事情，设计给图时不需要沿着像素边将其切出，切成一个块（正方形或长方形）没有像素的部分是透明。

十七、 如果一个面上有多个图型按钮（那种同时会显示几个按钮的那种），应该把它们分开。

十八、 对于可能经常离开人体的对象，例如盔甲、武器等，贴图要分开另做一张，模型也要分开。