



DIY

- [1 -](#)
- [2 -](#)
-

**1 -**

APUAMO

--	--

unit, booth

[illegible][illegible][illegible]

--	--	--	--

[illegible]

□□Unity:

▼ 包括

限制到

☒ 选定的物体

☐ 可见物体

☐ 活动集合

物体类型

空物体

摄像机

灯光

骨架

网格

其他

☐ 自定义属性

▼ 变换

缩放

1.00

应用缩放

全部局部

前进

-Z 向前

向上

Y 向上

☒ 应用单位

☒ 使用空间变换

☒ 应用变换



UV unity

100% “ ”

SP

UV SP unity

SubstancePainter PBR Substancef

“ ”

UV SP unity

3D SP PBR





2 - 

--	--	--	--	--	--	--	--

APUAMO

--	--	--	--	--	--

[illegible]



# 模型导出检查单

适用于Blender

2023.9.16

注：【】视情况而定

## 制作前

模型用途.....明确  
模型设计.....明确  
【着色器.....明确】

## 模型检查

修改器.....应用  
■若包含骨骼权重  
骨骼位置、朝向、层级.....正确  
权重参数.....正确  
姿态模式测试.....检查  
■若包含形态键  
形态正确.....检查  
选择基型.....证实

■若模型对称/部分对称  
对称轴位置.....居中  
顶点对称.....证实  
模型单位.....米  
模型尺寸.....合理  
中心位置.....原点  
中心旋转.....(0, 0, 0)  
中心缩放.....(1, 1, 1)  
■若具有多个物体  
每个物体缩放.....检查  
每个物体旋转.....检查  
每个物体位置.....检查  
重叠点、线、面.....无  
游离点、线、面.....无  
开放边.....无/不可见  
凹多边形面.....无  
超过四边形面.....无/不可见  
法线.....检查  
硬边.....检查  
法线平滑.....检查  
材质名称.....检查  
物体名称.....检查

## UV检查

1UV展开.....正确  
【2UV展开.....正确且无重叠】  
UV间距.....检查  
UV夹角.....小于180°  
UV位置.....第一象限  
UV拉伸.....检查  
1UV命名.....UVMap  
2UV命名.....Lightmap  
其他UV.....检查

## 动画检查

播放检查.....证实  
整周旋转.....检查  
约束.....烘焙  
骨骼动画.....检查  
形态键动画.....检查  
Transform动画.....检查

## 导出打包

■若含有动画  
烘焙动画.....勾选  
模型格式.....fbx  
打包结构.....检查  
文件命名.....检查



1. [ ]unity[ ]

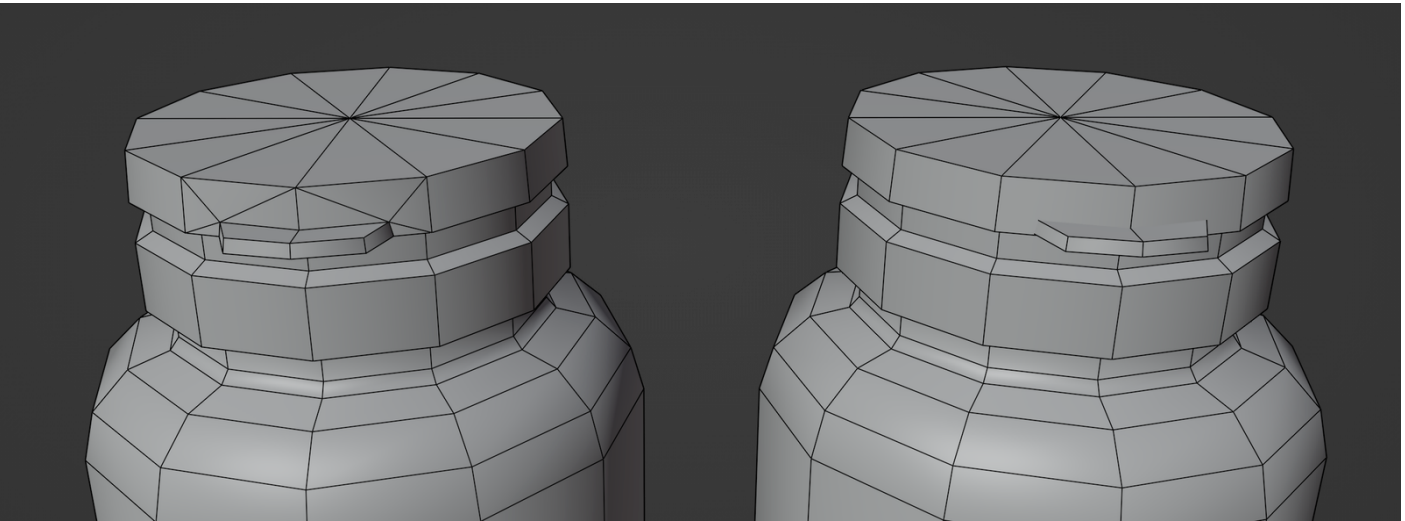
2. [ ]



3. [Progress bar]

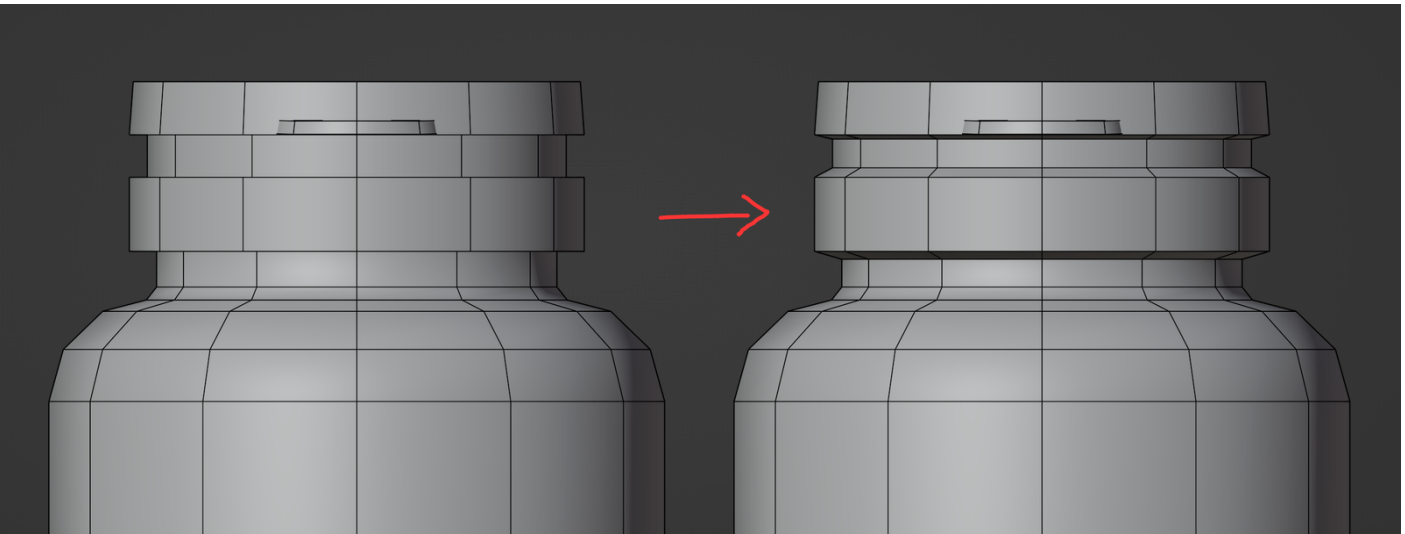


1. [Progress bar]



2. [Progress bar]

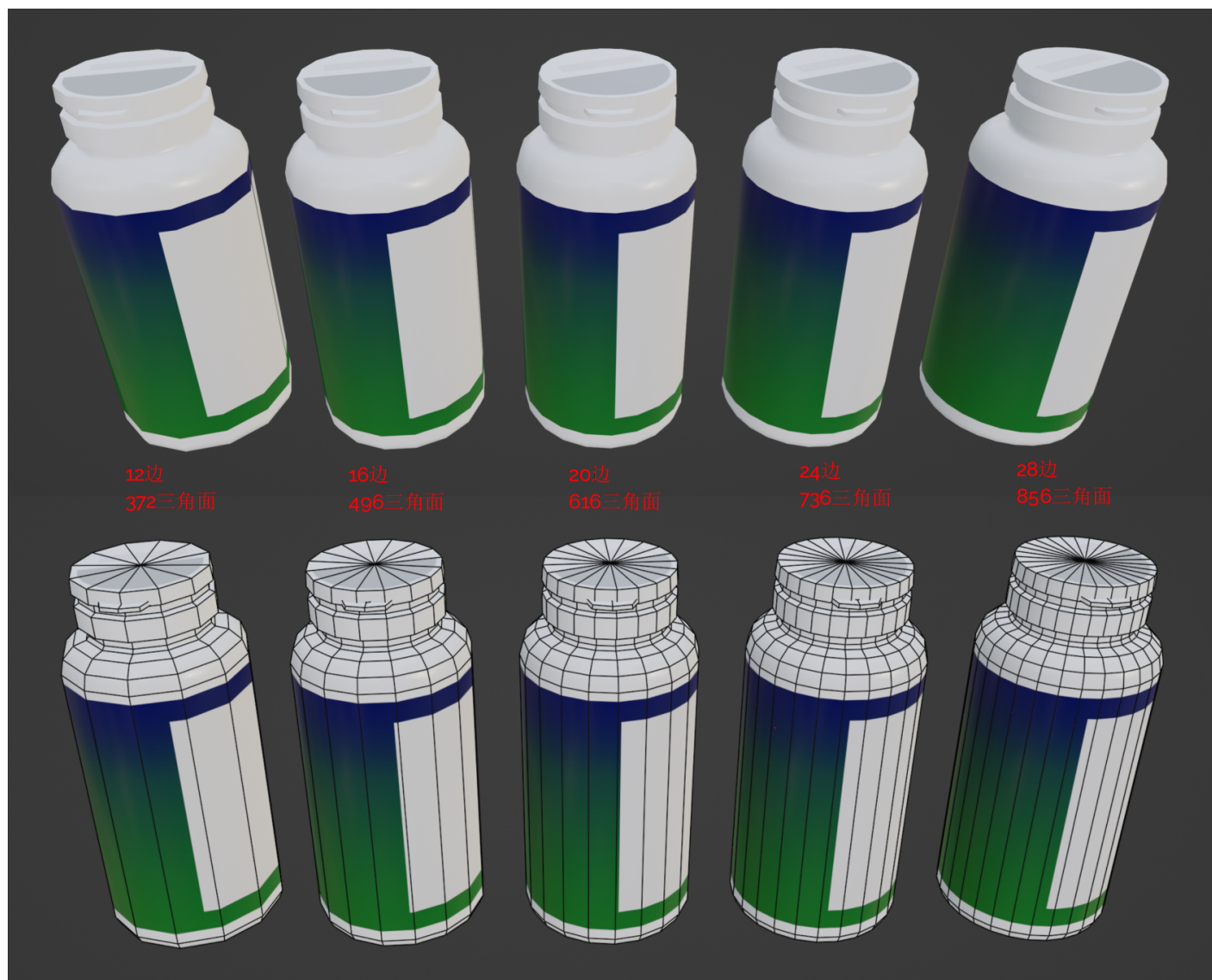
3. [Progress bar]



4. [Progress bar] UV [Progress bar] 2 [Progress bar]

[Progress bar]

[Progress bar] 20 [Progress bar]



# UV



UV, Blender UV

RizomUV B2RUVL RizomUV

RizomUV

<https://www.rizom-lab.com/>

B2RUVL [https://titus.gumroad.com/l/B2RUVL?layout=profile&recommended\\_by=library](https://titus.gumroad.com/l/B2RUVL?layout=profile&recommended_by=library)

ZenUV UV blender

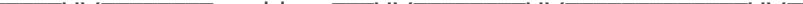
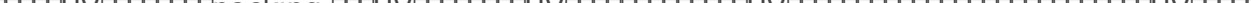
<https://www.blendermarket.com/products/zen-uv>

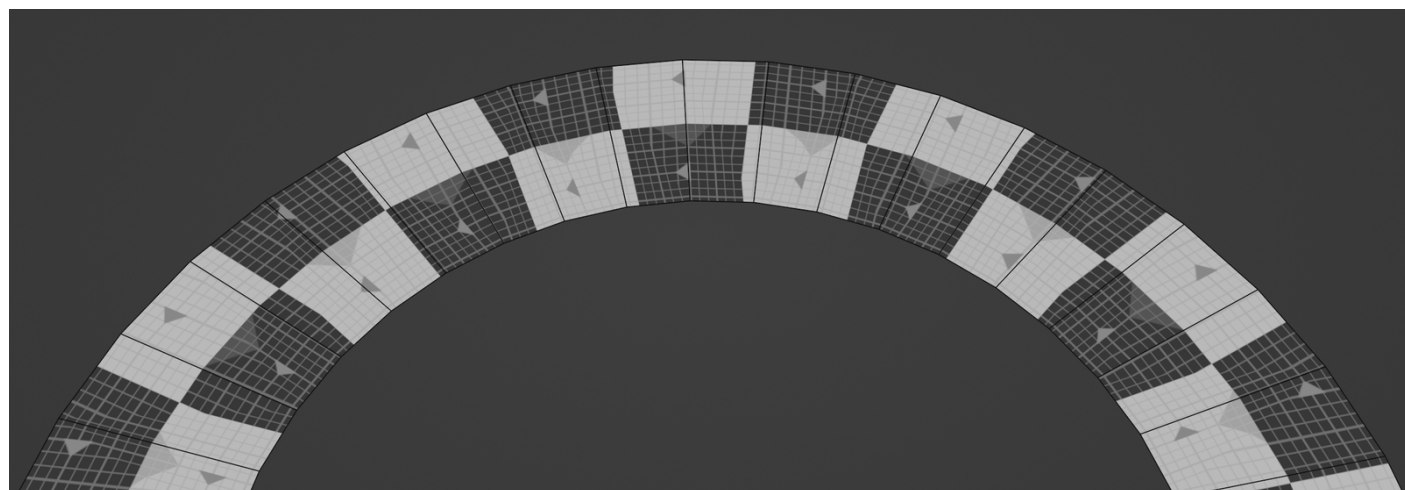
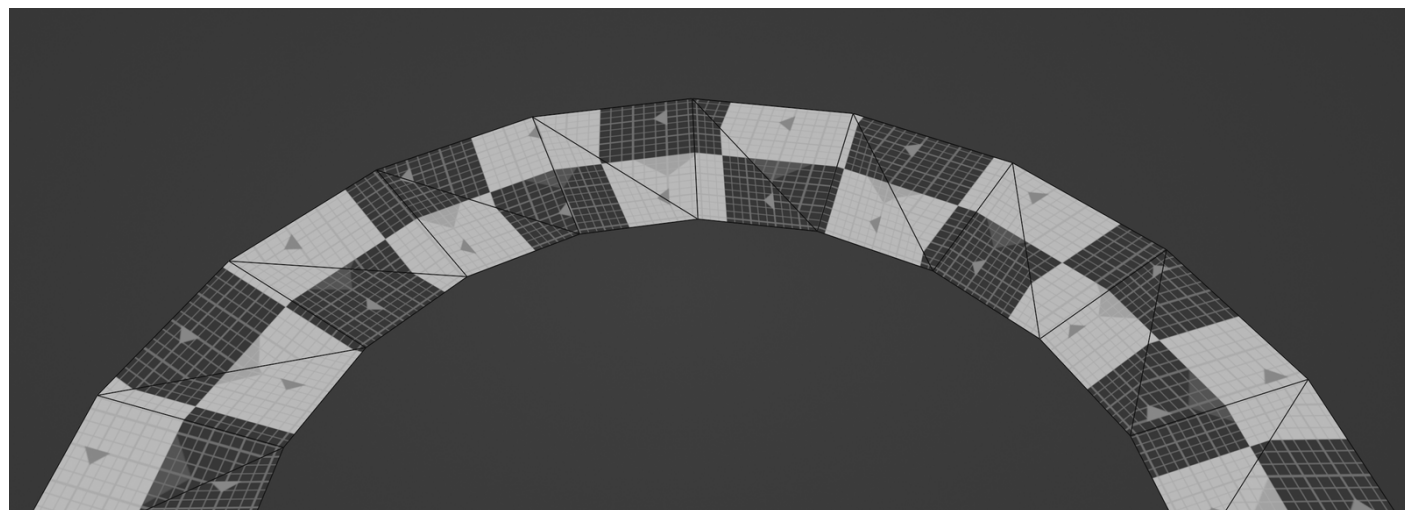
UV

## UV Toolkit



UV

1. 
2. 



3. 

--	--	--	--	--	--	--



PS[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] Espresso! Exporter [ ] [ ] [ ]

[https://minifloppy.gumroad.com//expresso-exporter?layout=profile&recommended\\_by=library](https://minifloppy.gumroad.com//expresso-exporter?layout=profile&recommended_by=library)

[ ] [ ] [ ] [ ]

<https://minifloppy.it/tools/expresso/>

[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] Quxiel Bridge [ ] epic[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

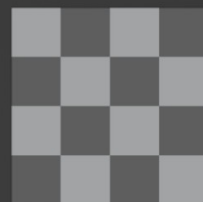
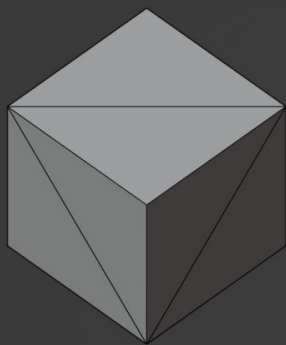
[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] / [ ] [ ] [ ] [ ]

[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] / [ ] [ ] [ ] [ ]

[ ] [ ] [ ] [ ]

SP [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]



网格 (mesh)

材质 (material)

贴图 (textures)



- 网格

网格由顶点(vertex)、边(edge)和面(face)组成

每个面由3个顶点组成，通常用“索引”表示

- 材质



- 贴图

贴图通常由2个通道组成，RGBA,4通道表示红、绿、蓝、透明(R,G,B,A,4通道)