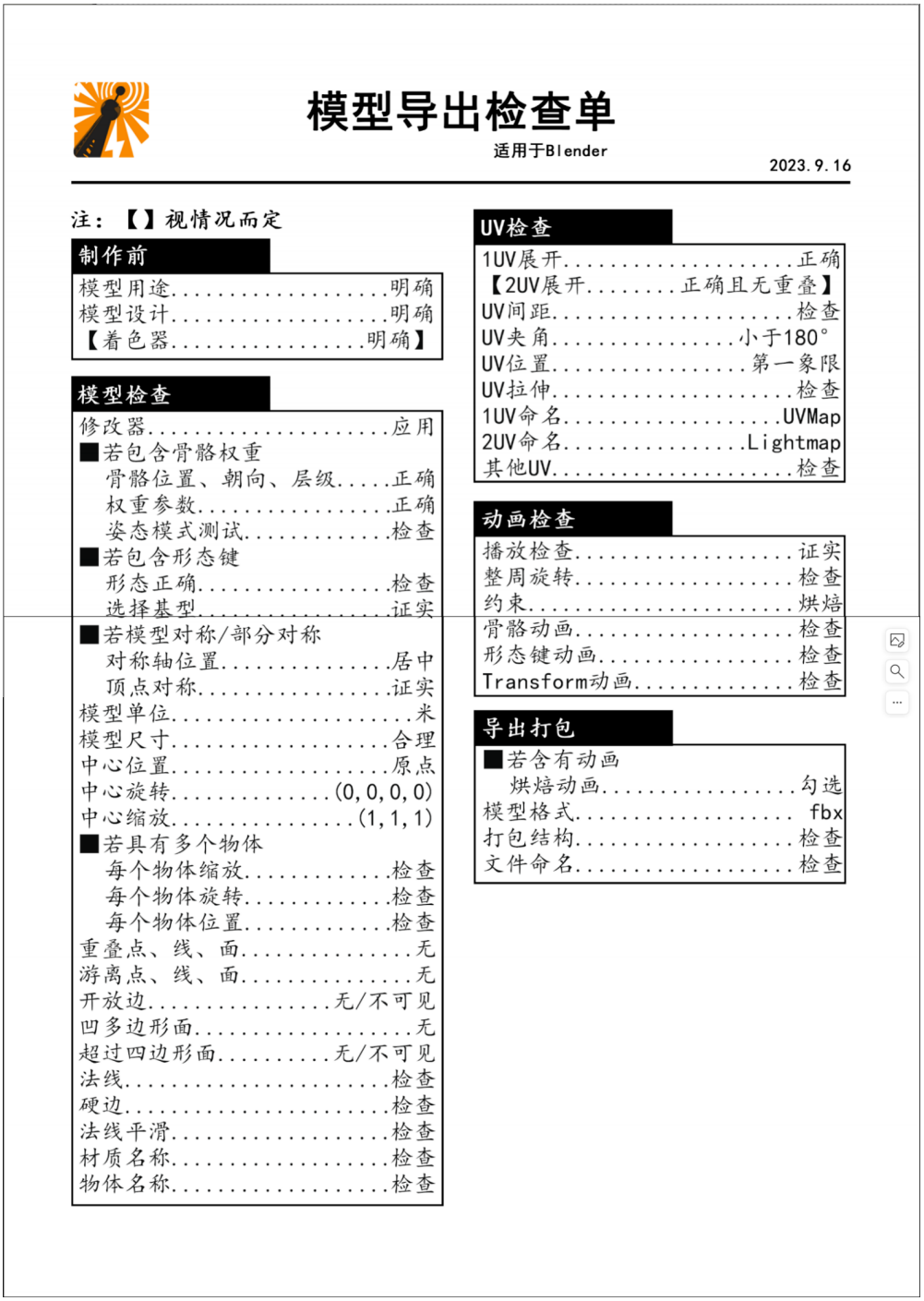
2 - ????????

???APUAMO

??????

????VAU???????????????



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	(0,0,0,0)
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

??

??

????????????????????????????

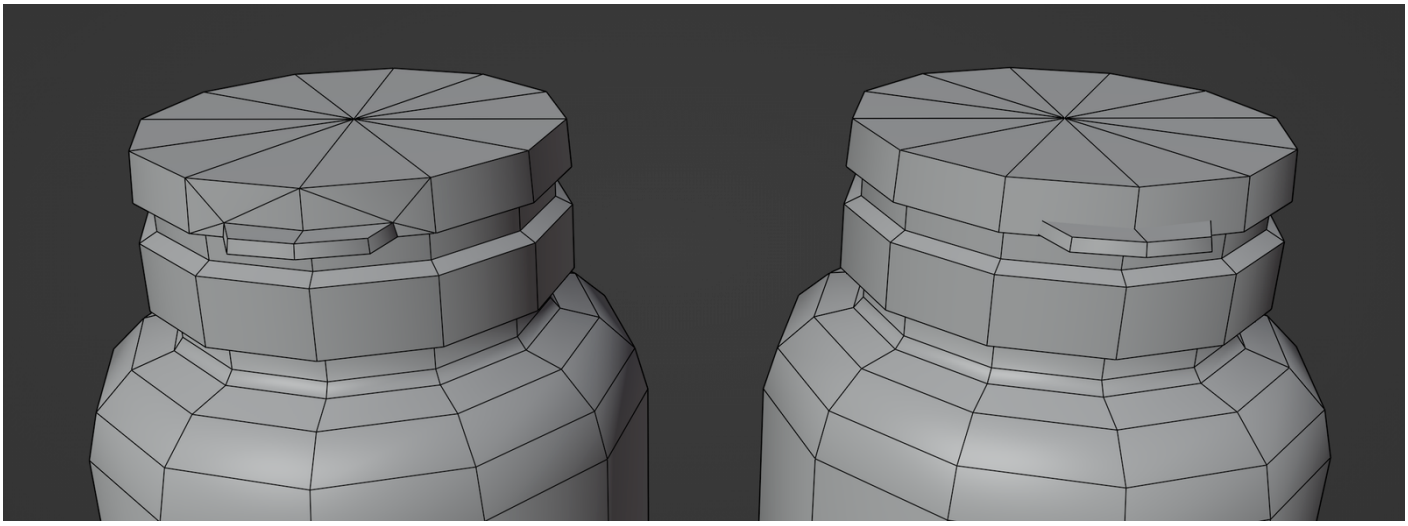
1. ?????????????????????unity???????????????

2. ??

3. ?????????????????????????????????????

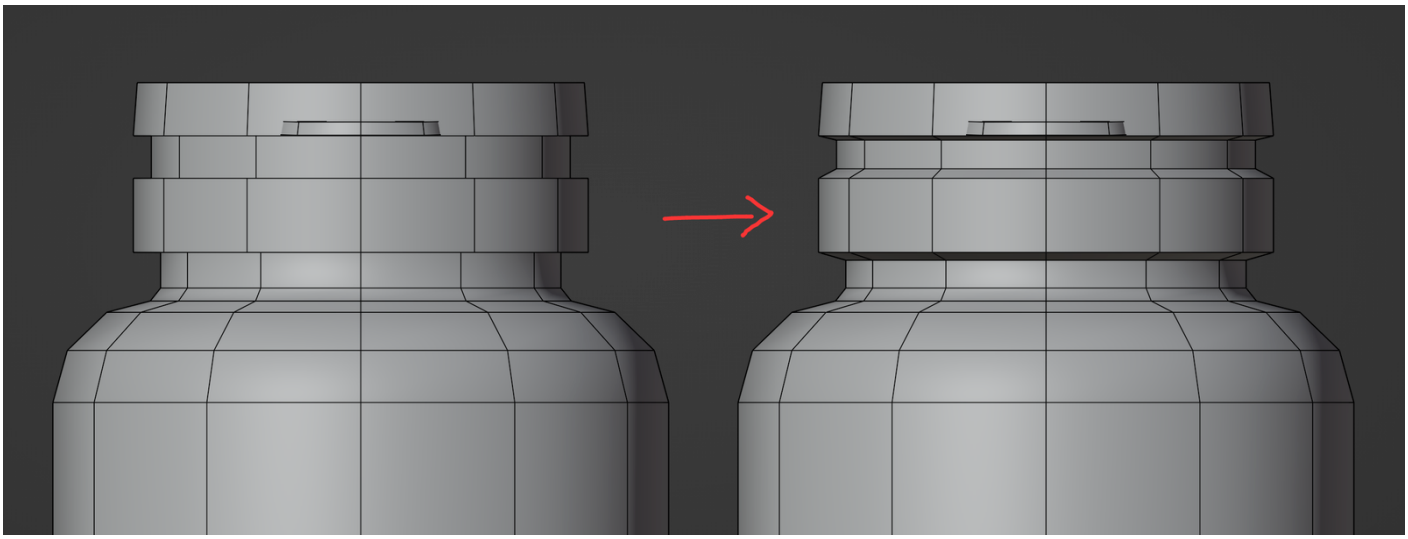
??

1. ??



2. ??

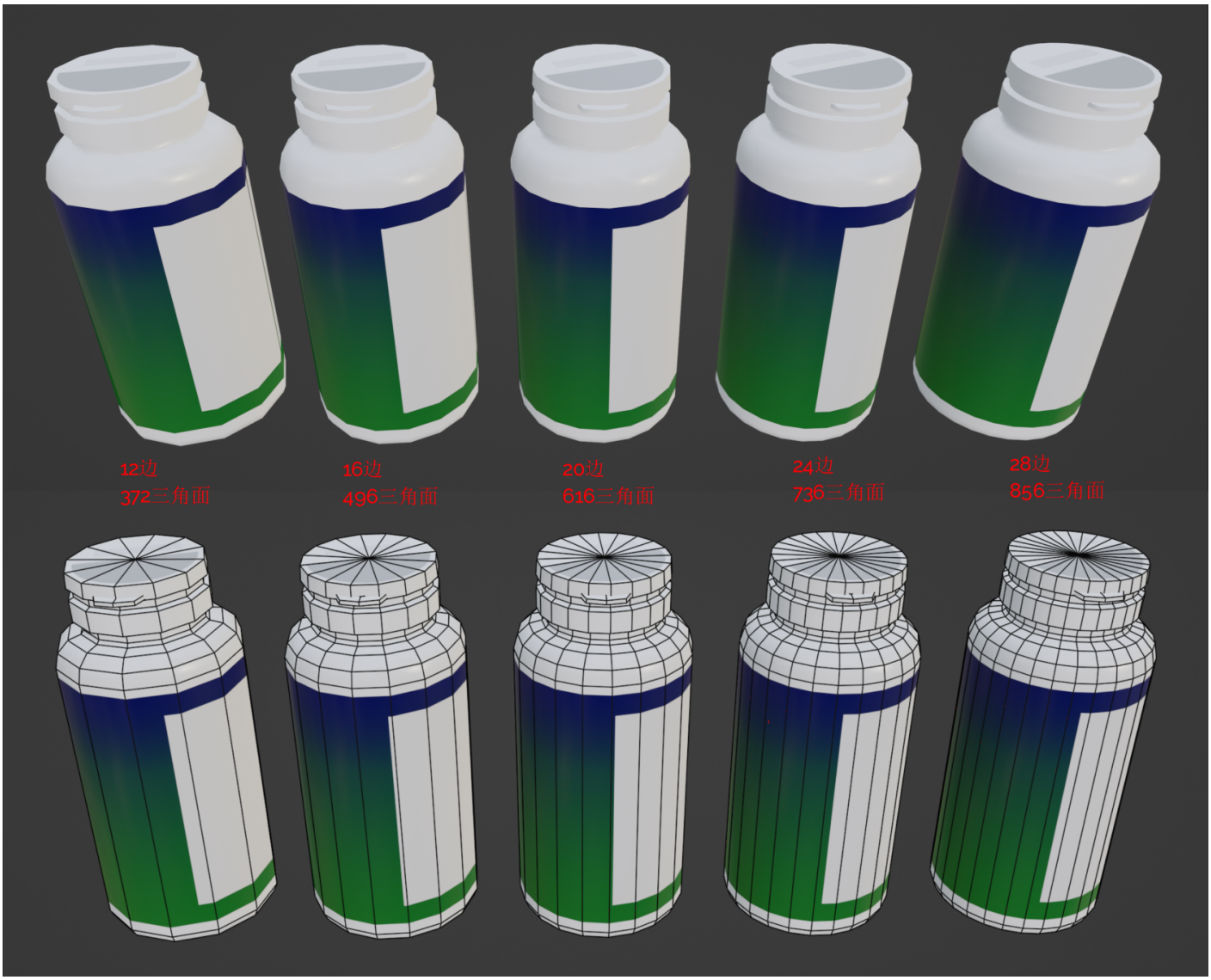
3. ??



4. ???UV
?????????????????????????????????2???

???

?????????????????????????????????20???



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

ZenUV ??????UV??????????????????????blender????????????????????????????

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

???????UV??

UV Toolkit

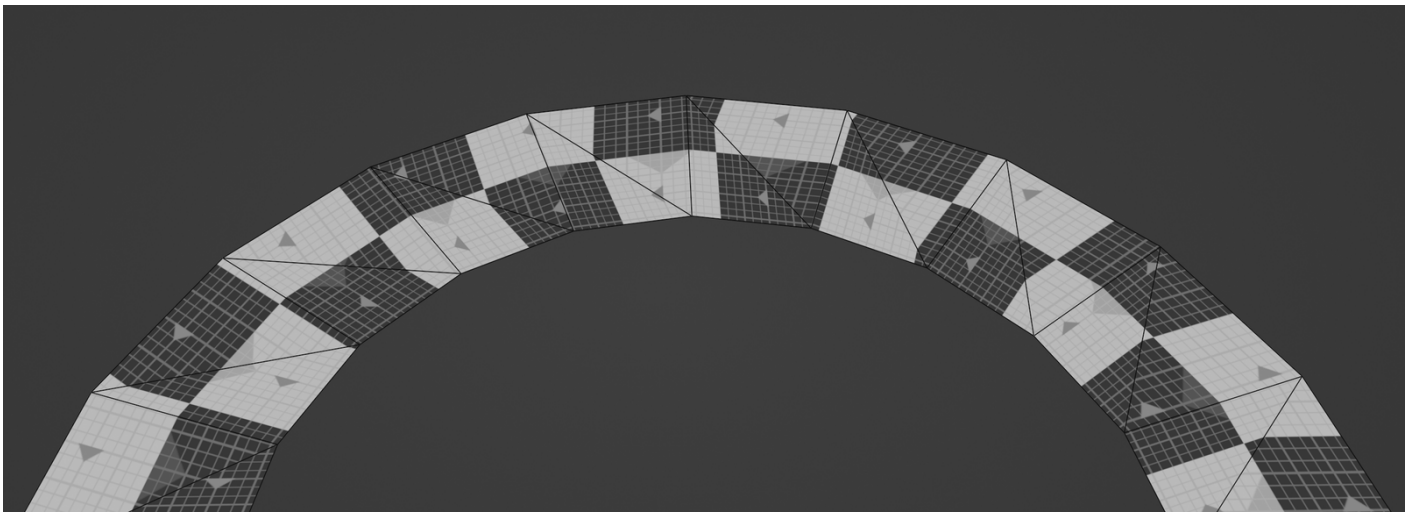
??

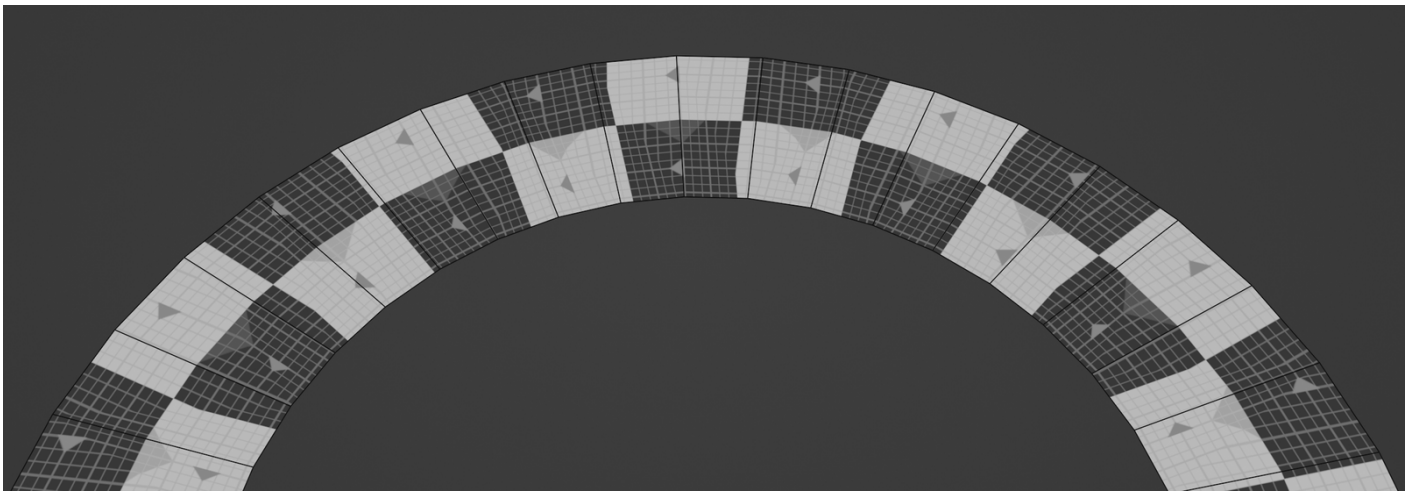
UV??????????????????UV????????????UV????????????U??V????UV
??2????????????????????????

??UV???????

1. ??

2. ???????UV????????packing ???UV????????UV?????????????UV?????????????????????????UV
??UV??????UV
????????????????????????????????





3. ???????

????

PS??????????? Expresso! Exporter ????

https://minifloppy.gumroad.com/l/expresso-exporter?layout=profile&recommended_by=library

????

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

??????? Quxiel Bridge ?epic???? ?????????

????/???

????/??

??

SP????

????

Revision #4
Created 25 March 2024 15:04:55 by ???

Updated 5 April 2024 07:17:53 by ???