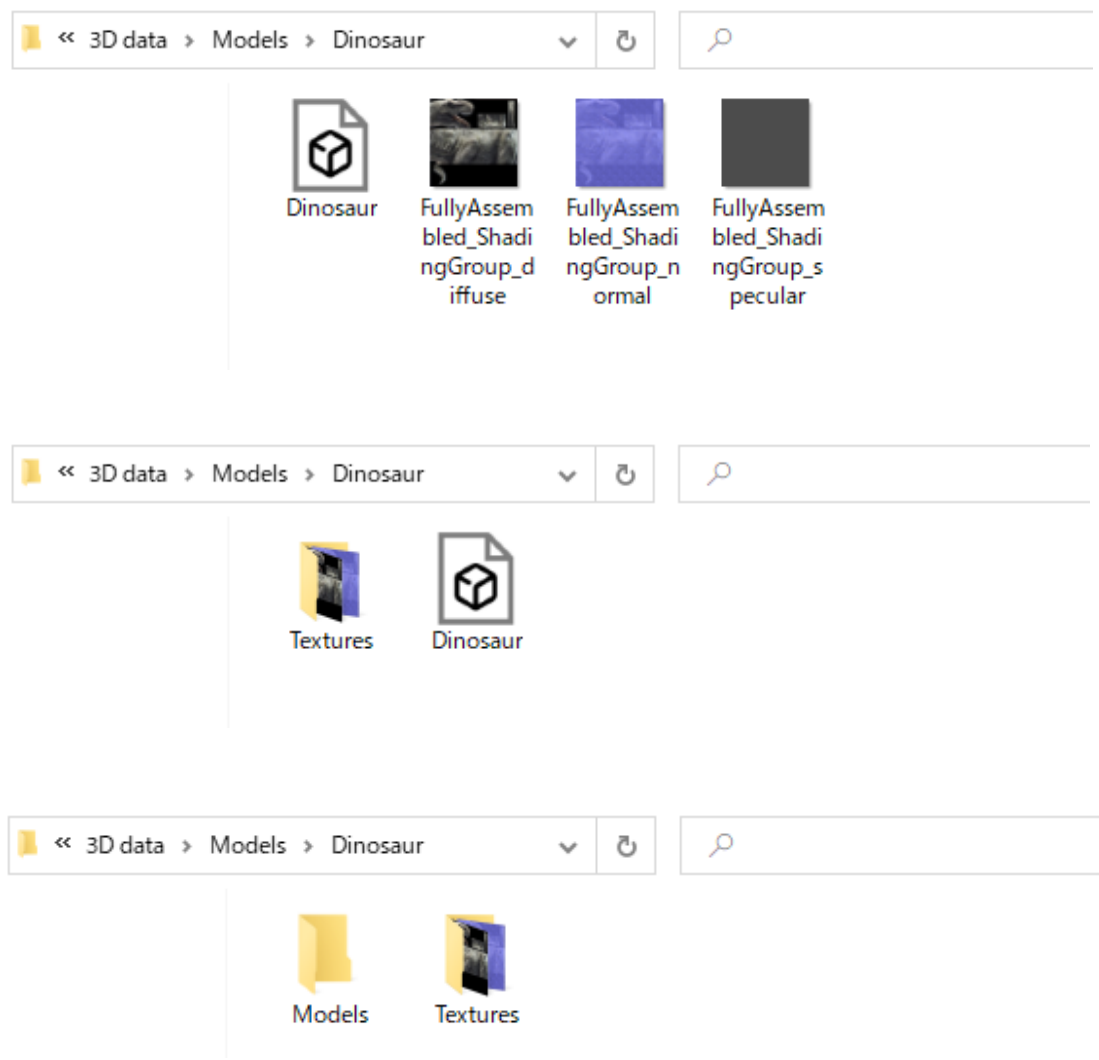


# 准备要导入的 3D 模型

将 3D 模型成功导入应用的方法有很多，并且这些方法对于文件层级没有严格的限制。唯一的要求是，所选文件夹中需包含一个.fbx 文件和纹理。假设“Dinosaur”是被选中的文件夹，较为理想的层级如下所示：



## 支持的格式

应用将自动检测所有子文件夹，并从纹理中区分 3D 模型。请勿将缩略图放在同一个模型文件夹中。应用目前支持的功能为：

- **.fbx**3D 模型格式
- **.png**、**.jpg**、**.jpeg** 纹理格式
- 文件大小不限。请注意，较大文件的导入时间较长。

## 技术规定

由于**.fbx**、**.obj**、**.stl** 等格式在导出时不包括纹理，因此您需要遵守几项规定。许多 3D 应用程序默认支持这些规则。在命名不准确时，为了获得最佳的用户体验并正确显示纹理，我们建议您遵照一些命名规则。

应用提供自动匹配纹理与其材料和目标物体的算法。该算法将寻找不同的纹理贴图。目前仅支持 Diffuse（或者 BaseColor 或 Albedo）和 Normal。3D 艺术家们通常会按照以下不同的方式来命名纹理：

- **ObjectName\_TextureType**（例：Dinosaur\_Diffuse、Dinosaur\_Normal）
- **MaterialName\_TextureType**（例：FullyAssembled\_ShadingGroup\_Diffuse、FullyAssembled\_ShadingGroup\_Normal）
- **TextureType**（例：Diffuse, Normal）


## 命名规则


我们当前的算法支持以下关键词：

**Diffuse（Color map）：**“Albedo”、“BaseColor”、“Diffuse”，“Albd”、“Base\_Color”、“Color”、“Tex”、“Diff”


**Normal map：**“Normal”、“NRM”、“NormalMap”、“Norm”


以下是较为理想的命名规则示例：


 FullyAssembled\_ShadingGroup\_diffuse


 FullyAssembled\_ShadingGroup\_normal


其他示例：


 Vehicle\_Material\_AlbedoTranspar

 Vehicle\_Material\_Normal

 Animal\_Material\_BasicColor

 Animal\_Material\_Normal

 Color

 Norm

## 导入缩略图

缩略图是一种任意图形格式的图像。常见的支持格式有 **.png** 和 **.jpg**。由于目录中的图块看起来是方形的，因此推荐的纵横比为 **4:3**。好的缩略图分辨率可以为 256 x 256px、512 x 512px 或更高。文件大小不限。

### 示例



720 x 540px