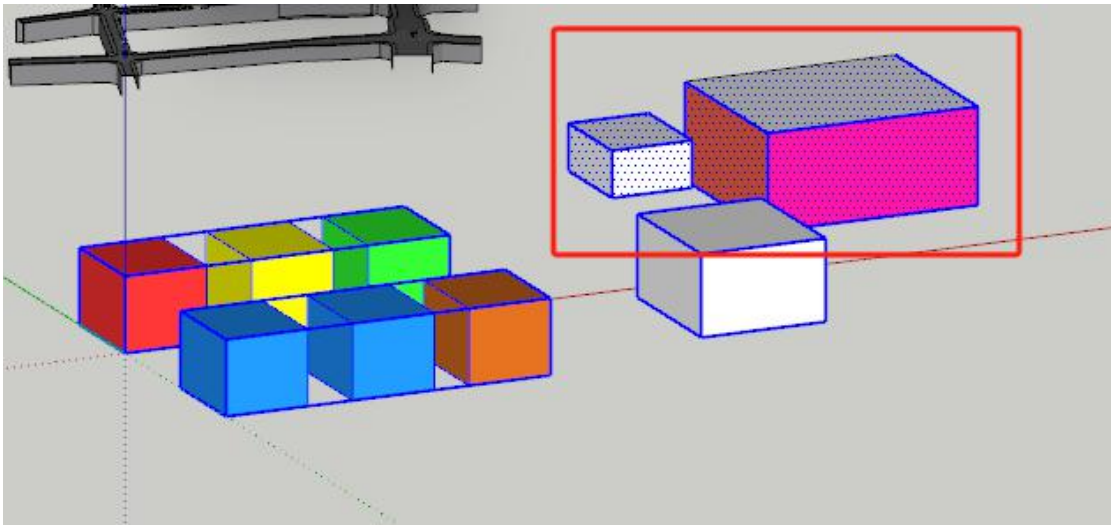


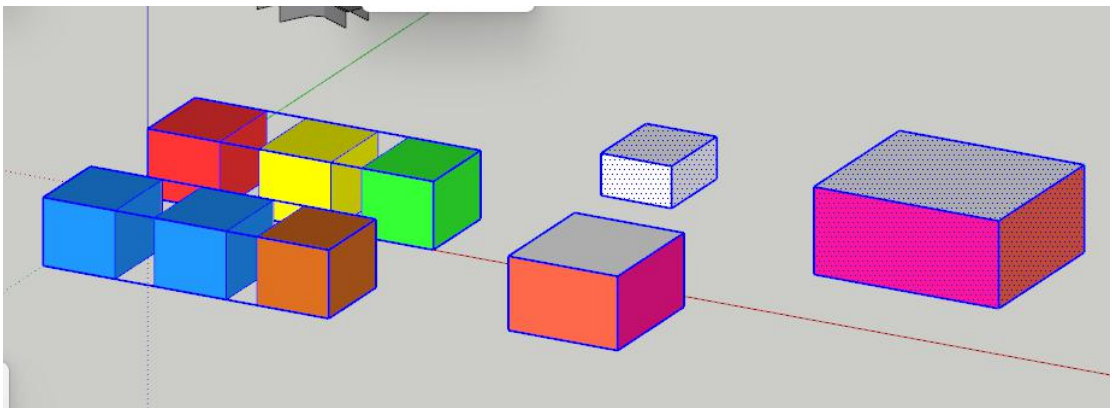
Skp 转 Tileset 注意事项

1、skp 中未成组或组件的面实体，他们紧邻的面实体在 Tileset 中将自动创建一个 feature 实体。

2、紧邻的面实体中，若有 n 种材质，则将创建 n 个相同 id 和 name 的 feature 实体。（总 11 个实体）



3、同一组或组件内面实体，若有 n 种材质，则将创建 n 个相同 id 和 name 的 feature 实体。（总 13 个实体）



4、导出 OBJ 格式文件时，若选择‘导出两边的平面’项时，则将多创建一个同 id 和 name 的反面 feature 实体。

（转换 OBJ 格式文件时，应不得选择‘导出两边的平面’项）

5、若在组或组件外整体赋材质，即使在导出 OBJ 格式

文件时,若选择'导出两边平面'项时,也只创建 id 和 name 唯一的 feature 实体。

6、只有 tileset 可以移动, feature 不能移动。(若有移动变换需求,则应转为 tileset 实体)