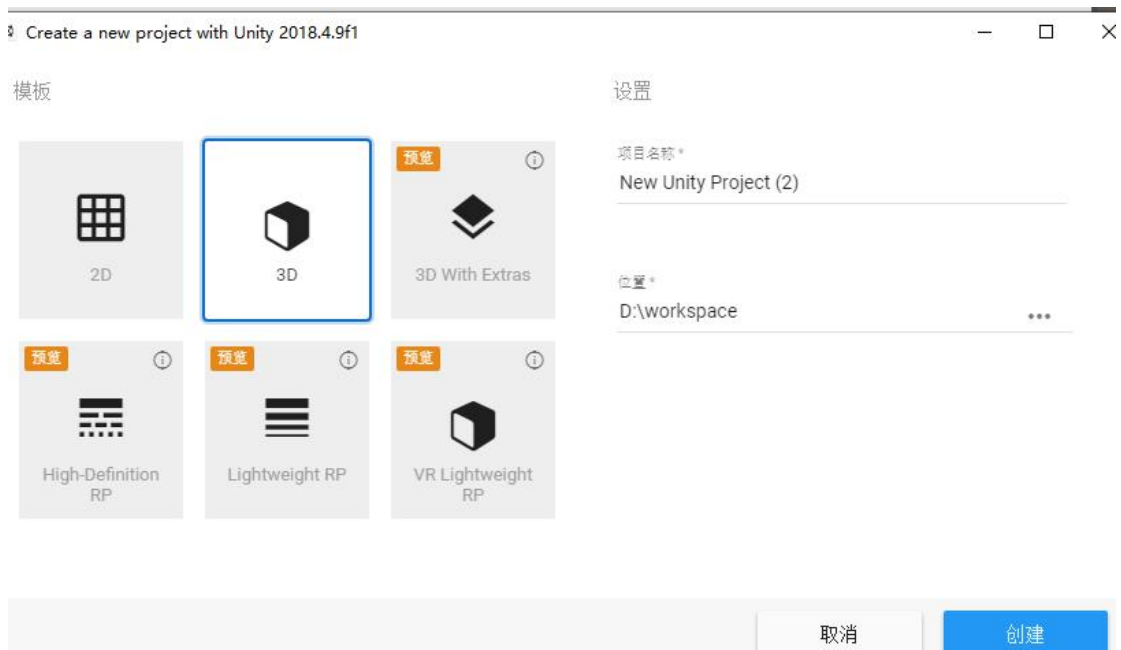


# 自定义 FBX 人物

1, 准备工作-安装 unity, 必须下载安装 **unity 2018.4.x**

安装完成后注册账号登陆或者跳过即可使用 unity 了, 先新建一个 unity 项目:

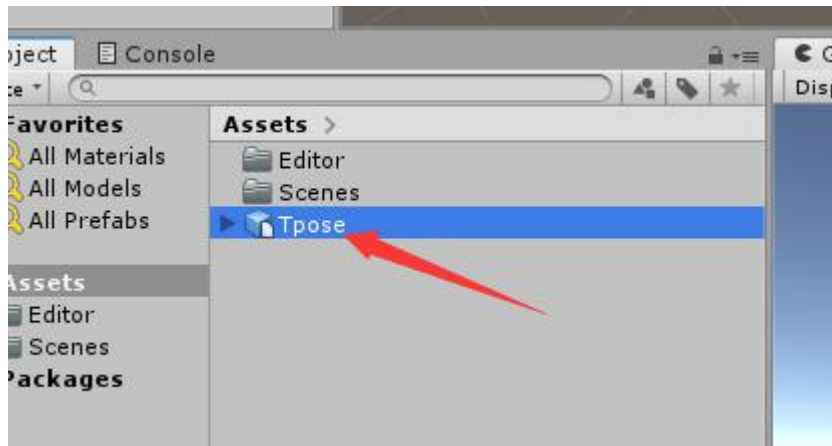


2, 下载打包 BuildBundle.unitypackage.

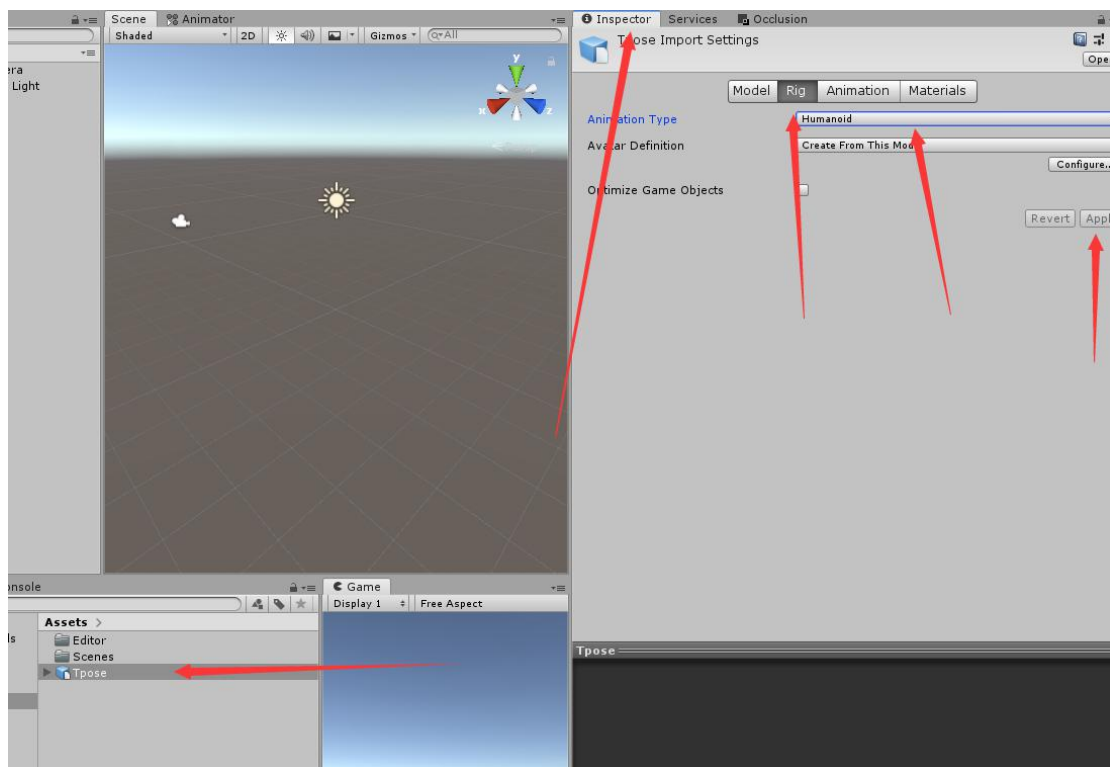
链接: <https://share.weiyun.com/5XhxWCv> 密码: 5oawww 。然后将该文件导入到 Unity 中。



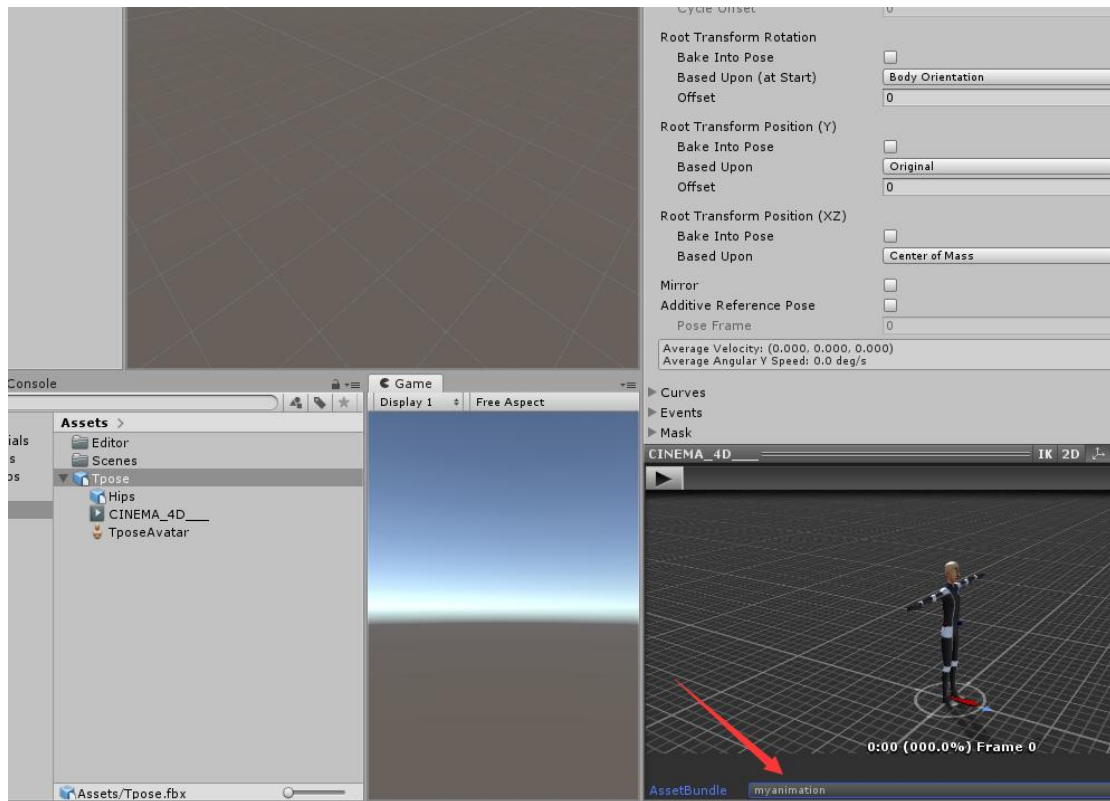
3, 将动作 fbx 文件



4, 改成人形骨骼

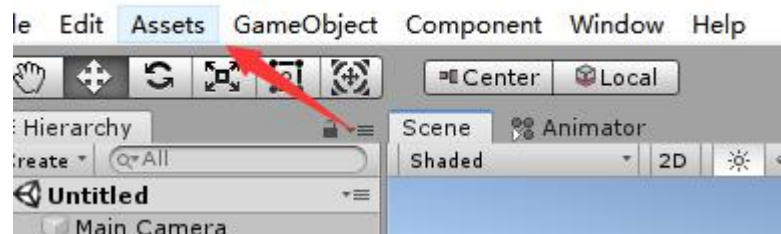


5, 给模型文件进行 Bundle 命名



6, 点击工具栏中的“Assets/Build Assetbundles”

Unity 2018.4.9f1 Personal - Untitled - BuildBundle - PC, Mac & Linux



6, 会生成 bundle 文件在“Assets/./AssetBundles”中

组织		新建	打开
电脑 > 本地磁盘 (D:) > workspace > BuildBundle > AssetBundles			
名称	修改日期	类型	
AssetBundles	2019/9/29 15:03	文件	
AssetBundles.manifest	2019/9/29 15:03	MANIFEST 文件	
myanimation	2019/9/29 15:03	文件	
myanimation.manifest	2019/9/29 15:03	MANIFEST 文件	
myscene	2019/9/29 14:50	文件	
myscene.manifest	2019/9/29 14:50	MANIFEST 文件	

7, 将该文件拷贝到动作文件中。你就可以看到自己的动作了。

