

插件版本 3.6

版本调整:

1. 删除所有模型的自定义法向数据，主要用于从其他平台导入的模型，在 blender 中出现的法向问题。
2. 新增删除空集合功能。
3. 新增删除所有模型的自定义法向数据，主要用于从其他平台导入的模型，在 blender 中出现的法向问题。
4. 插件版本号同步为 blender 版本，修正会以小编号更新。



功能介绍:

全部分类:将全部可见物体按照父级名称生成集合，并放入其中。

一字排列:(新)按照父级物体排列位置，每组物体间等距。

清理空集合:(新)删除所有空集合。

清空自定义拆边法向数据:(新)删除所有模型的自定义法向数据，主要用于从其他平台导入的模型，在 blender 中出现的法向问题。

网格:在大纲中生成 MESH_Scene 集合，并将所有可见网格放入其中。

灯光:在大纲中生成 LIGHT_Scene 集合，并将所有可见灯光放入其中。

摄像机:在大纲中生成 CAMERA_Scene 集合，并将所有可见摄像机放入其中。

曲线:在大纲中生成 CURVE_Scene 集合，并将所有可见曲线放入其中。

曲面:在大纲中生成 SURFACE_Scene 集合，并将所有可见曲面放入其中。

融球:在大纲中生成 META_Scene 集合，并将所有可见融球放入其中。

蜡笔:在大纲中生成 GPENCIL_Scene 集合，并将所有可见蜡笔放入其中。

骨骼:在大纲中生成 ARMATURE_Scene 集合，并将所有可见骨骼放入其中。

文字:(新)在大纲中生成 FONT_Scene 集合，并将所有可见文字放入其中。

晶格:在大纲中生成 LATTICE_Scene 集合，并将所有可见晶格放入其中。

空物体:在大纲中生成 EMPTY_Scene 集合，并将所有可见空物体放入其中。

光照探头:在大纲中生成 LIGHT_PROBE_Scene 集合，并将所有可见光照探头放入其中。