

V5CG

✉ | Myname | 我的收入 | 我的工具 | 个人中心 | 开发者后台 | 发布工具 | 退出

TK

首页

工具

专题

客户端下载

功能定制

作者工具请输入你想查找的内容

1

2

3

4

5

基本信息

上传源代码

设置收费模式

详细介绍

完成

★ 代码来源

原创

▼

原作者

★ 工具名称

★ 工具图标

方式一：

上传本地图片

支持jpg/gif/png格式，图片大小不要大于2.5M

方式二：

在线生成图标

！

提示：建议百度搜索，或制作最漂亮、能最直观表达工具功能的图标，有助于用户识别，并记住你的工具。

★ 软件分类

3DMAX

▼

★ 常用功能

InitialSettings 初始设置

Storyboard 故事板

Layout 布局

Design 设计

Modeling 模型

Shader/Textures 材质纹理

Camera 相机

SetDressing 布景

Light 灯光

Rigging 绑定

Animation 动画

CFX角色特效

VFX 特效

FinalSetting 最终设置与优化

Render/Output 渲染输出

Cut 剪辑

Compositing 合成

AuxiliaryFunctions 辅助功能

Other 其它

上一步

下一步

一，基本信息

在这一步，需要填写工具、插件的基础信息，包括以下内容：

代码来源：

★ 代码来源

原创

▼

原创

二次开发

转载

尊重作者版权，营造更好的工具开发和市场环境，是我们努力在做的事情。所以在这一步，需要填写工具/插件的基础信息，包括以下内容：

原创：插件是自己原创开发的，选择原创；

二次开发：如果插件是在别人的代码基础上进行的二次开发，选择二次开发；

转载：如果插件不是自己开发的，是从别处获取的代码，在获得原作者同意后，必须注明转载来源；

原作者

原作者：转载的内容，必须注明原作者；

工具名称：工具名称：插件、工具的名称。工具的名称会直接用于工具搜索，以及百度等搜索引擎抓取，合适的名字，会更有助于用户记忆，并快速精准找到你的工具。

工具图标：工具图标：设置工具/插件的图标，大小为60*60像素，优秀的图标图标设计，有助于用户更好的识别并记住你。我们提供两种图标设置方式：

上传本地图片

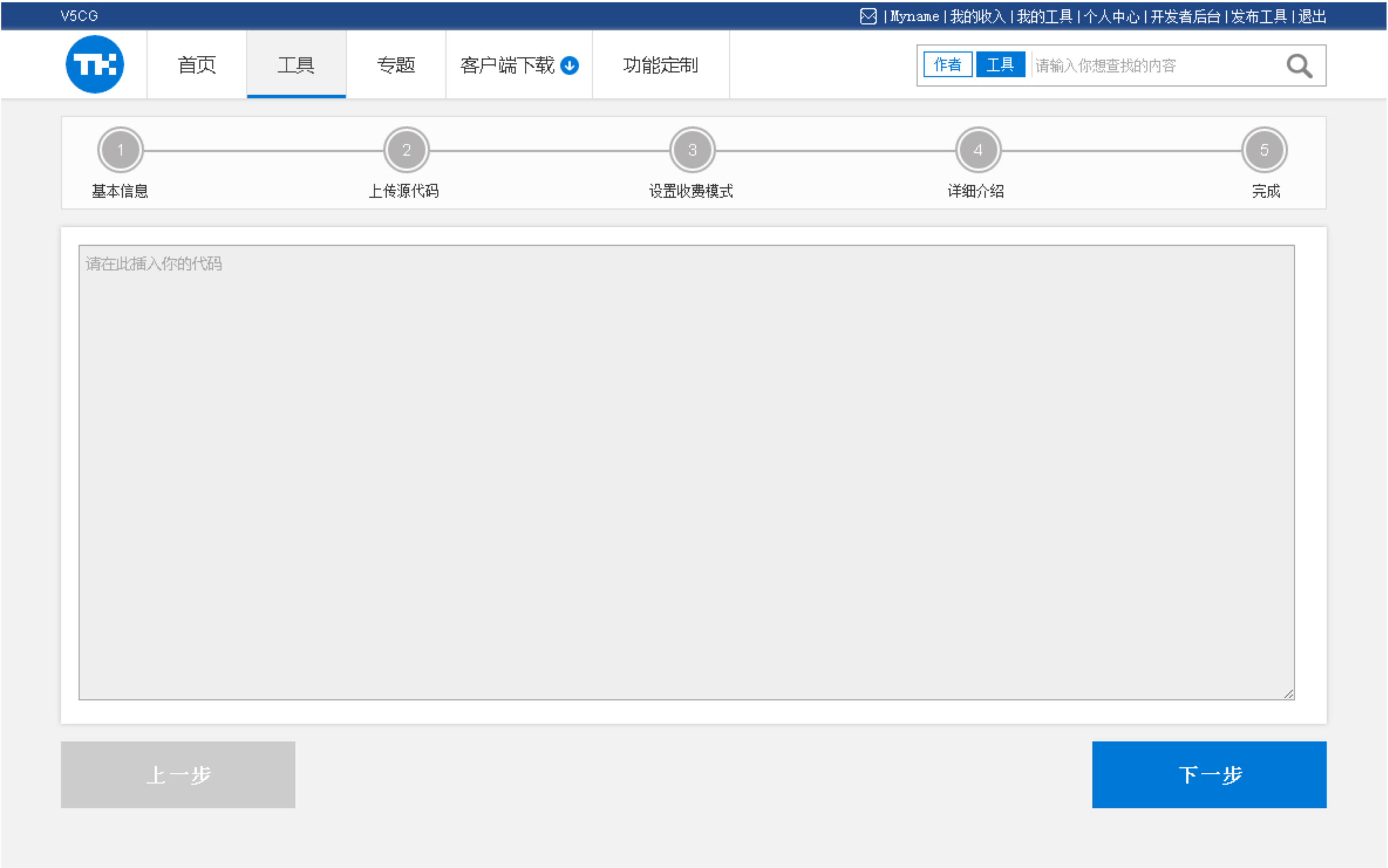
本地上传：开发者自己设计制作好的图标进行上传，可以裁剪设置图标范围；

在线生成图标

在线生成：使用在线网页工具，生成简单的图标，目前只有简单的字符和颜色功能。（我们并不建议使用这个功能）；

软件分类：软件分类：选择你的工具/插件对应的使用环境，比如是MAX的，还是MAYA的，在这里设置。

常用功能：常用功能：选择设置你的工具/插件所对应的工作流程，比如模型是工具，还是贴图工具，还是动画工具。可以多选。



2

上传源代码

二，上传源代码-1

CGTools采用云端存储方式，根据CGTools的流程设计，需要开发者将代码上传托管到TK的云服务器数据库中，所以在这一步，请将工具/插件的源代码粘贴进来。但是不同的开发者，有不同的开发编写习惯，不同的工具/插件，也有不同的开发机制，导致代码会有很多种不同的编写和调用方法，实际上TK充份考虑过不同的应用需求，在此介绍几种常见的代码托管和调用方式：

模式一：完全云托管，（一个插件，一段代码）

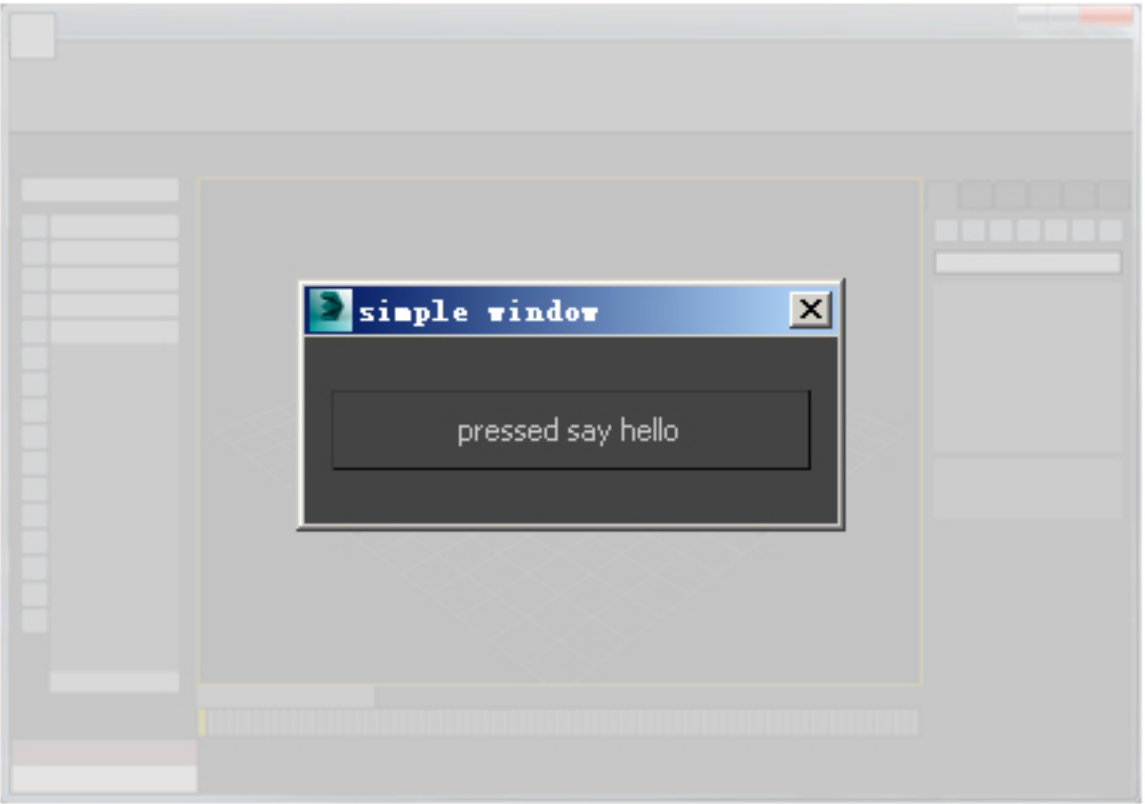
一个工具/插件，一段代码：是我们推荐的模式。意思是说，不管你的工具多复杂多强大，代码有多长，但必须将代码全部写在一个文件里面，不能分开多个文件来存储调用。整个工具/插件，就只有一个代码文件。这是最常见的插件模式。

但是，在用户使用时，工具的启动速度，会因代码的长短而受用户自身网络影响，代码越长，传送时间越长。经过我们的测试，在正常的10M网络带宽情况下，2万行的代码，调用平均时间为5秒。

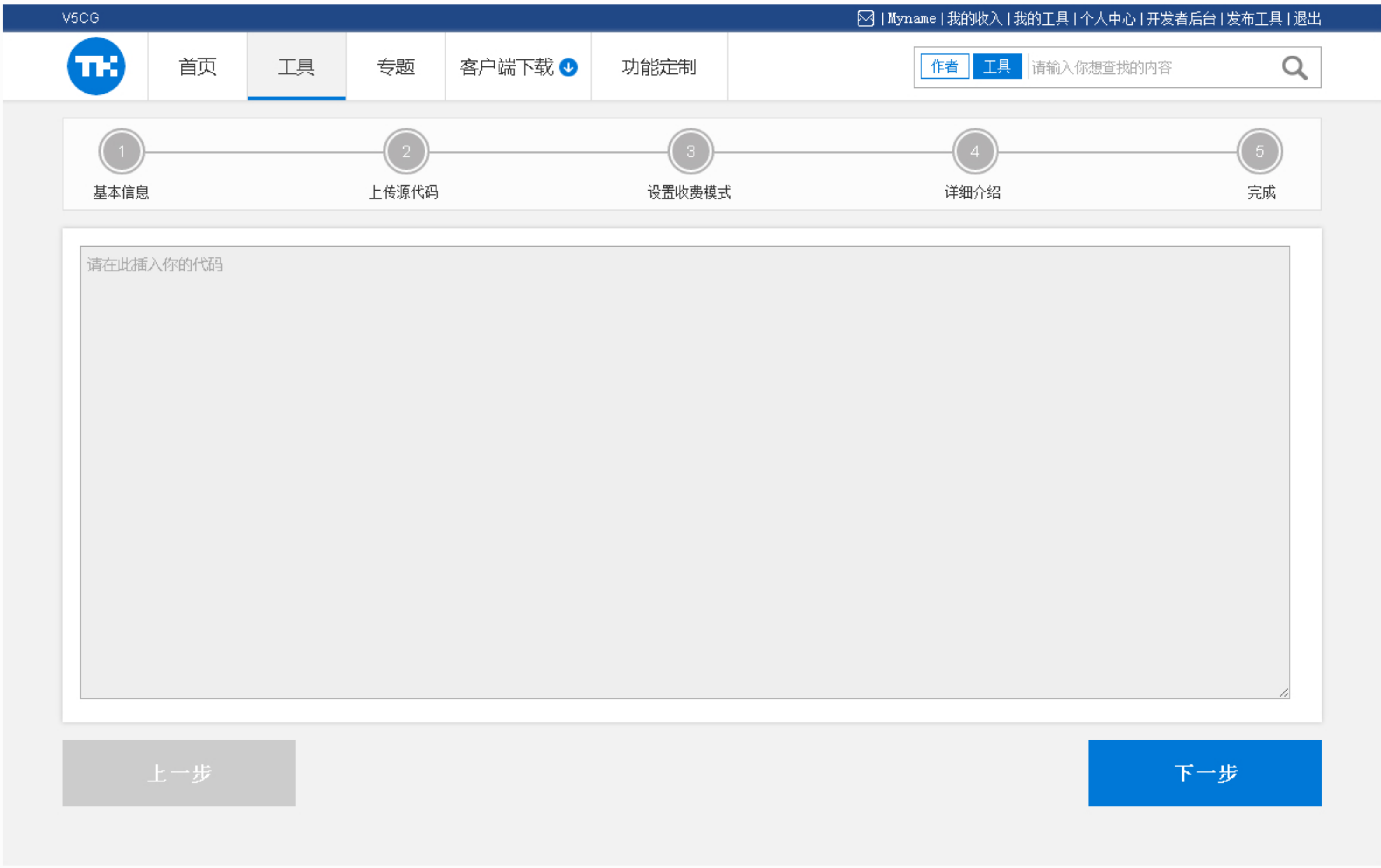
简单代码示例：这是MaxScript脚本代码示例，其它代码写法不同，但用法一样，将完整代码粘贴到代码框

```
1  try(DestroyDialog simple_sample)catch()
2  rollout simple_sample "simple window" width:200 height:70
3  (
4      button btn1 "pressed say hello" pos:[10,20] width:180 height:30
5      on btn1 pressed do
6      (
7          messagebox "hello world" title:"haha just messagebox"
8      )
9  )
10 CreateDialog simple_sample
```

用户运行后的效果：



需要特别注意的是：开发者粘贴上传的这整段代码，会全部加密存储在TK的云服务器中，用户使用时，再通过客户端调用并在相应软件中执行这段代码。在这个过程中，代码不会存放在用户电脑本地，没有代码缓存，整个过程是加密执行的，加密后的代码只在网络和用户内存中。



2

上传源代码

二，上传源代码-2

CGTools采用云端存储方式，根据CGTools的流程设计，需要开发者将代码上传托管到TK的云服务器数据库中，所以在这一步，请将工具/插件的源代码粘贴进来。但是不同的开发者，有不同的开发编写习惯，不同的工具/插件，也有不同的开发机制，导致代码会有很多种不同的编写和调用方法，实际上TK充份考虑过不同的应用需求，在此介绍几种常见的代码托管和调用方式：

模式二：云端托管+本地离线，（一个插件，含有多个文件）

带有图标、素材、以及外部文件的方法：这个模式相对复杂。

对于功能相对复杂的工具，开发者通常会采用多文件互相关联调用的写法，甚至工具界面还会有自定义图标，有外部引用文件，有调用素材，有读写文件等一系列外部操作，对于这种类型的工具/插件，需要配合【 TKSucai 】这个函数和 【CG云盘】来实现。

在这个过程中，我们将整个工具/插件的所有文件分成三个部分来理解：



需要注意的是：

- 1，应该将核心主要的代码文件，存储在TK的云端服务器中，充分利用云端在线的方式，确保代码不存放在本地，更安全；
 - 2，工具图标、素材以及外部引用文件等，不是特别重要的文件，可以使用CG云盘，自动同步到用户电脑中，开发者只需要一步上传，所有用户同步更新，操作简单，维护方便；
 - 3，用户在启动TK工具箱时，系统会自动检测并将CG云盘的工具体材同步到用户电脑中，每个工具，都有其相对应的工具ID和素材文件夹。没有素材附件的工具，不产生文件夹；
- 在这个流程中，采用云端代码 + 本地素材的方式，极大的拓展了工具的开发便利性，以及工具的运行效率。

云端部分：这是MaxScript脚本代码示例，其它代码写法不同，但用法一样，将完整代码粘贴到代码框

```
1  --pictrue windows
3  rollout roll_pictrue "pictrue windows" width:964 height:298
4  (
5      bitmap bmp1 "Bitmap" pos:[2,2] width:960 height:294
6  )
7
8  try{DestroyDialog roll_MainWindow}catch()
9  rollout roll_MainWindow "MainWindow" width:285 height:295
10 (
11     button btn1 "Load Picture" pos:[32,22] width:220 height:30
12     button btn2_loadini "Load INI" pos:[32,66] width:110 height:30
13     button btn2_saveini "Save INI" pos:[142,66] width:110 height:30
14     button btn3 "Load DLL" pos:[32,110] width:220 height:30
15     button btn4 "Load MS" pos:[32,154] width:220 height:30
16     button btn5 "Load Render Preset" pos:[32,198] width:220 height:30
17     button btn6 "Load Material Library" pos:[32,242] width:220 height:30
18     on btn1 pressed do
19         (
20             CreateDialog roll_pictrue
21             roll_pictrue.bmp1.fileName = tksucai + @"V5CG.jpg" --外部图像文件
22         )
23     on btn2_loadini pressed do
24         (
25             iniFilePath = tksucai + @"\setting.ini" --外部配置文件
26             getName = getINISetting iniFilePath "Setting" "loadbuttonName"
27             roll_MainWindow.btn2_loadini.caption = getName
28         )
29     on btn2_saveini pressed do
30         (
31             iniFilePath = tksucai + @"\setting.ini" --外部配置文件
32             setName = setINISetting iniFilePath "Setting" "loadbuttonName" "geted"
33             roll_MainWindow.btn2_saveini.caption = "Saved"
34         )
35     on btn3 pressed do
36         (
37             dotnet.loadAssembly (tksucai + @"\MaxUtility.dll") --外部程序
38             guid = (DotNetClass "MaxUtility.SequentialNo").ToSequentialGuid()
39             mainWindow.btn3.caption = guid
40         )
41     on btn4 pressed do
42         (
43             filein (tksucai + @"\MessageBox.ms") --外部代码
44         )
45     on btn5 pressed do
46         (
47             firps = tksucai + @"\Render Preset 1920.rps" --外部渲染预设文件
48             renderpresets.LoadAll 0 firps
49         )
50     on btn6 pressed do
51         (
52             newMtlLib = loadTempMaterialLibrary (tksucai + @"\Mtl Library.mat") --外部材质库
53             mainWindow.btn15.caption = newMtlLib[1].name
54         )
55     )
56     CreateDialog roll_MainWindow
57
```

在这个示例文件中，调用了多种不同类型的外部文件，其中包括：

- .jpg 图片素材文件
 - .mat 材质库
 - .ini 参数文件
 - .ms 外部代码文件
 - .rps 渲染预设文件
 - .dll 外部类库文件
- 以此类推，可以拓展使用所有类型的外部文件。

关于 TKSucai：

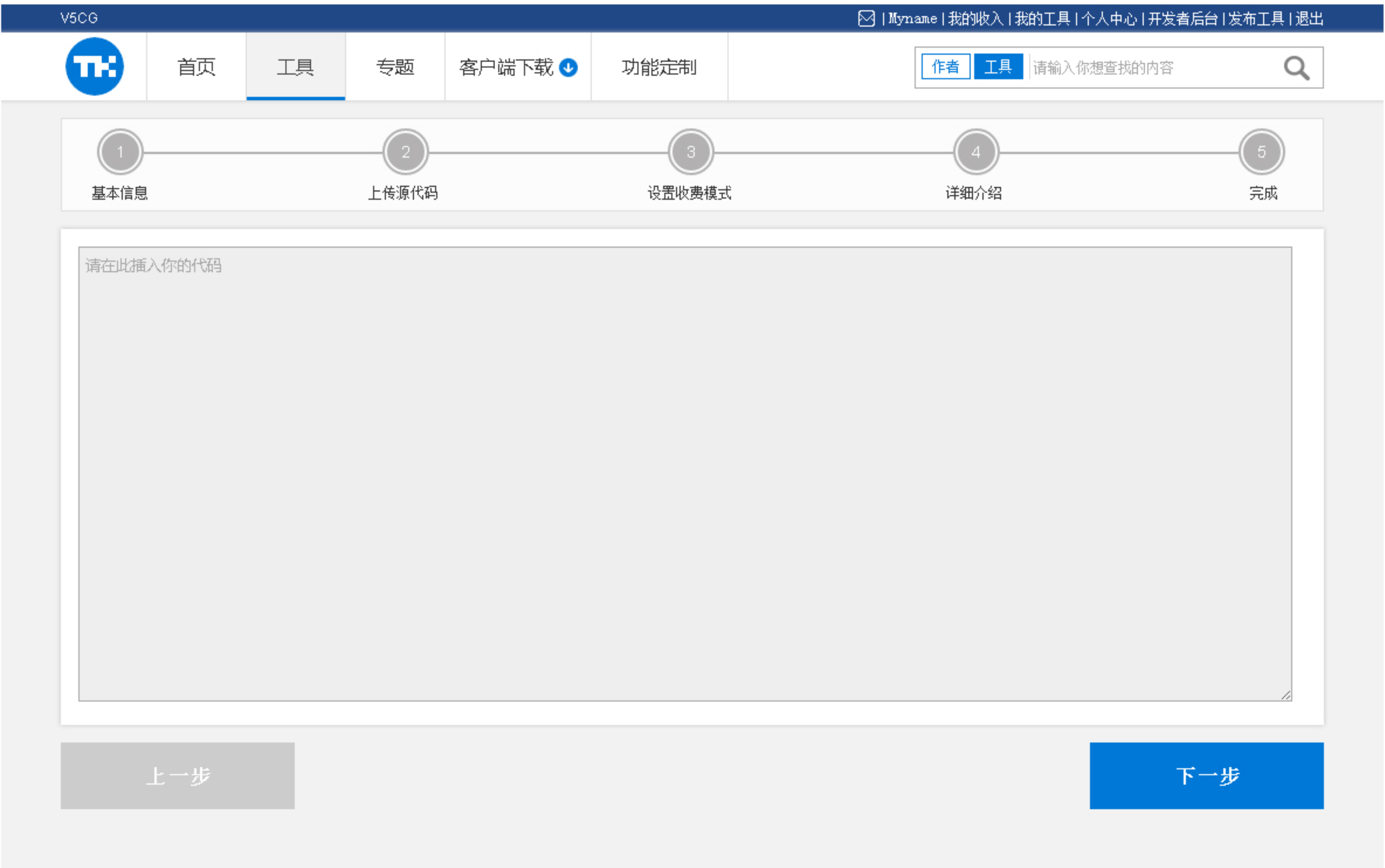
眼明的同学一定发现了，在上述的示例文件中，所有调用的外部文件，并没有使用本地的绝对路径，而是使用了 **TKSucai** 这个变量。

TKSucai：是由TK客户端自动生成的用户自定义素材存放路径，只要是使用CG云盘存放的所有素材、代码等外部文件，均无需开发者指定绝对路径，只需把前缀写成 TKSucai 即可。开发者在本地测试时，可以自行在首行定义 **TKSucai** 的全局变量，写成绝对路径，用来做本地测试。正式发布时，将其注释或删除掉，如：

```
1  tksucai = @"E:\MytoolsResources" --TKSucai是TK客户端生成的用户自定义素材路径，在本地测试时，可以用绝对路径
```

再次提示：

图标、附件、外部引用文件等，所有这类素材文件，均会由CG云盘自动同步到用户电脑中，属于用户本地离线文件，随时有可能被用户进行复制、查看、修改、转发等操作，安全系数较云端文件相比相对较低。出于安全考虑，建议开发者对于重要文件、素材，可自行作加密混淆处理。但同时要考虑工具执行的效率。



二，上传源代码-3

CGTools采用云端存储方式，根据CGTools的流程设计，需要开发者将代码上传托管到TK的云服务器数据库库中，所以在这一步，请将工具/插件的源代码粘贴进来。但是不同的开发者，有不同的开发编写习惯，不同的工具/插件，也有不同的开发机制，导致代码会有很多种不同的编写和调用方法，实际上TK充份考虑过不同的应用需求，在此介绍几种常见的代码托管和调用方式：

模式三：云端托管激活码+本地离线，（更适合大型独立软件、插件）

对于大型软件、插件的调用方法：这个模式非常简单。

我们都知馐，有很多商业软件，插件，是需要注册码激活后才可以使用的。通常软件的安装和注册激活会分为两个步骤：1，安装软件的程序包；2，进行注册授权。

常见的授权方法有以下几种：

- 1，软件供应商为用户提供正版注册激活码，一机一码，没有注册码授权激活的机器，不能使用，这是最常见最简单的授权方法；
- 2，软件供应商为用户提供加密狗物质，只要插入加密狗，在任意电脑上都可以使用；
- 3，绑定硬件，绑定用户常用机器，若用户更换机器无法使用；
- 4，登录用户账号，进行在线使用，有的会和第3条关联绑定机器，限制机器数量，有的只要登录账号就可以用，但离线不联网则无法使用；

对于功能复杂，文件繁多的大型工具，或独立软件、插件，根据前面所讲的代码发布模式二，延伸拓展出云端存放注册码 + 本地文件的模式。

在云端代码托管里面，只需要写入激活码即可，其它的所有文件、代码、程序、素材等，都安装存放放到用户本地。

在这个过程中，我们可以理解为数学加法题，整个插件为1，激活码为0.1，其它所有文件、代码、程序、素材等文件为0.9，两者相加，合成为1，缺少0.1的注册码，则无法运行插件。



将激活码发布到云端：激活码的写法非常灵活，可以自定义编写，而且也不用修改原来的所有程序以及路径等，只需要把原本给用户的激活码放到云端托管即可。

常规情况下，每个用户的激活码是不同的，但这里存放的激活码必须是通用的。

```
1  --以下代码作为工具的激活码，或注册方法，发布到TK.V5CG.COM云端托管
2  可以直接写:
3  Global TUFUCG_Activation_Code --只做全局定义，先做声明
4  filein @"c:\\mytools\\tools.mse" --启动某个特定的.mse文件，路径可以用 TK$ucal，也可以用绝对路径，开发者自定
5  shellLaunch @"c:\\mytools\\tools.exe" "" --启动某个特定的.exe程序，路径可以用 TK$ucal，也可以用绝对路径，开发者自定，更多的程序启动方式，请参见方式二
6
7  或者:
8  TUFUCG_Activation_Code = fuSdfaff45678DAfds445seSDop17ghblqjpxjshg678MN278 --完整注册码，可以自编写加密方式，再进行反算
9  filein @"c:\\mytools\\tools.mse" --启动某个特定的.mse文件，路径可以用 TK$ucal，也可以用绝对路径，开发者自定
10 shellLaunch @"c:\\mytools\\tools.exe" "" --启动某个特定的.exe程序，路径可以用 TK$ucal，也可以用绝对路径，开发者自定，更多的程序启动方式，请参见方式二
11
12 或者:
13 TUFUCG_Activation_Code = 0.1 --注册码只写一部分，然后通过本地的另一部分通过算法合成，这里只是简单示意
14 filein @"c:\\mytools\\tools.mse" --启动某个特定的.mse文件，路径可以用 TK$ucal，也可以用绝对路径，开发者自定
15 shellLaunch @"c:\\mytools\\tools.exe" "" --启动某个特定的.exe程序，路径可以用 TK$ucal，也可以用绝对路径，开发者自定，更多的程序启动方式，请参见方式二
16
```

在这个方法中：用户将工具插件从cg工具箱中拖出来运行的时候，首先定义并读取了注册码，接着去运行你的主程序文件。

紧接着：主程序匹配注册码，如果注册码匹配成功，就正常启动运行工具，如果注册码不对，则提示工具未激活。t

```
1  if 0.9 + TUFUCG_Activation_Code == 1 then --如果注册码为1，则运行
2  --以下缩略包含N行代码
3  )
4
5  else
6  [
7    messagebox "很抱歉，工具未激活" title,"缺少授权！"
8  ]
9  )
```

请注意：

- 1，这个方法主要目的为了解决大型工具插件的发布与使用，.mel/.ms这类明文开源小脚本也可以这样做，但是并不安全；
- 2，因为用户电脑上存放大量的代码程序文件，就相对不安全。但是一些大型的软件插件，甚至是C++，C#加密混淆过，本身具体较高安全度的程序，存放在用户本地是无妨的；
- 3，大量的程序，素材等文件在【CG云盘】中的上传，更新，下载同步到用户电脑中的时候，特别是第一次使用时，需要耗费时间和网络；
- 4，如果不使用自动同更新，将所有文件、代码、程序、素材等打包提供链接让用户手动安装或更新，又或自写更新程序也可以。但是会给用户安装和使用带来困惑和不便。
- 5，强烈建议配合【TK\$ucal】函数和【CG云盘】来实现自动同步更新，方便用户使用和更新维护。

V5CG

📧 | Myname | 我的收入 | 我的工具 | 个人中心 | 开发者后台 | 发布工具 | 退出

TK

首页

工具

专题

客户端下载

功能定制

作者

工具

请输入你想查找的内容

1

基本信息

2

上传源代码

3

设置收费模式

4

详细介绍

5

完成

* 收费方式

免费

付费

¥

/周

¥

/月

¥

/年

¥

/永久使用

周、月、年、永久使用必须同时设置

* 免费试用期

1天

上一步

下一步

三，设置收费模式

CGTools是CG工具超市，鼓励行业开发，保护开发成果。因此，在工具发布时，我们允许开发者发布商业收费工具，同时，也鼓励积极分享，让更多用户用上好工具，提高工作效率。因此，我们设计了两个收费模式：

模式一：免费

工具插件将以免费方式发布：即用户可以免费使用该工具插件。

模式二：付费

工具插件将以付费方式发布：即用户必须付费后才使用该工具插件。

为了应对不同的用户需求，我们设计了4种按不同时长来付费使用的方式。分别是：

周：设置使用该工具一周的费用。主要是应对短期用户，比如用户为了突击完成某项工作，需要使用特殊工具，可以按最短一周来付费使用；

月：使用一个月的费用；

年：使用一年的费用；

永久：永久使用该工具的费用；

特别注意：

- 1，按周期付费，过期后，系统会将工具自动失效，用户将无法再使用工具，但可以在工具管理中进行续费后继续使用，或删除后重新付费添加；
- 2，周期可以选择多倍，比如用户在购买是，可以选择1周，2周，3周或者多周，多个月，以及多年；
- 3，根据不同的周期和倍数，开发者在设置价格时，可以考虑给于一定的优惠比例：
比如以1元每周为例：1元/周，按4周为1个月来算，应该是4元/月，但给于优惠的话，可以是3.8元/月，10元/年，30元永久；
- 4，如果开发者不愿意将自己的工具进行短期出售，可以将所有价格设置成一样的，比如100元/周，100元/月，100元/年，100元永久，那么用户刚会选择永久；

另外，充份考虑到开发者的插件工具自身问题以及用户付费意愿等问题，我们提供了免费试用功能，开发者还可以为自己的工具插件设置免费试用时间：

免费试用期：

0天

0天

1天

2天

3天

开发者可以设置0-3天的免费试用时间，0天则不能试用，在试用到期后，工具会自动失效，需要付费后才能继续使用。

特别注意：

- 1，一个账号，一个工具只能试用一次，不能重复反复试用；
- 2，开发者可以反复修改标价，以适应不同的用户，跟淘宝交易一样，可以改完价格再支付；
- 3，不管是付费还是免费的工具，均以用户在添加时的付费状况为准，用户添加之后，开发者再改价格，不会影响原有用户。就好比在超市购物一样，东西买回家之后，不管超市怎么调整价格，已经买回家的东西都不会受到影响；
- 4，对于付费工具，用户付费添加之后，未到过期时间主动删除的，想再次添加使用，必须重新付费添加。

V5CG

Myname | 我的收入 | 我的工具 | 个人中心 | 开发者后台 | 发布工具 | 退出

TK

首页

工具

专题

客户端下载

功能定制

作者工具请输入你想查找的内容

1

基本信息

2

上传源代码

3

设置收费模式

4

详细介绍

5

完成

* 工具简介

请在这里介绍你的插件

* 功能说明

HTML

B

A

字号

代码语言

元素路径:

字数统计

热门标签

输入标签

自动获取标签>>

!

TK上的工具会越来越多，想要让用户更容易搜索到您的工具，请用心填写资料，设置好关键词（标签）。

上一步

下一步

四，详细介绍

在这里面填写详细完整的工具插件介绍，视频，图片等内容。

工具简介：

用简短的文字，描述你的工具插件的功能，特点，这些内容会显示在tk.v5cg.com的工具列表页面，以及客户端的工具详情页面，方便用户快速了解你的工具功能。

功能说明：

想要让用户更好的了解你的工具插件，请在这里填写所有关于工具插件的文字说明，动态图片，说明文件，演示视频，链接等内容；良好的内容，会更容易更快速让互联网搜索引擎收录，可以让用户直接在搜索引擎里面就搜索到你的工具，同时为了让用户更直观查看工具插件的功能，更方便更快速做选择，我们会更加严格要求开发者，必须提供以下内容说明：

- 1，文字描述：必须清晰描述工具的功能，作操方法，注意事项，以及相关的使用环境，版本限制等内容；
- 2，界面图片：必须发布工具插件的界面截图，界面说明文件等图像文件；
- 3，动态演示：必须录制上传动态GIF图片，或视频功能演示，方便用户理解，学习工具的功能，帮助用户快速上手；
- 4，特别说明：对于工具插件使用功能的特别说明、版权声明、BUG、迭代、开发者介绍之类的内容，均可适当填写；
- 5，其它内容：对于其它有必要出现的内容，均可发布。

注意：

- 1，在这里填写的内容介绍越全面、越完整、越直观、越酷炫，用户选择添加，愿意付费的可能性就越大；
- 2，这里面的内容，经常会被TK官方运营人员拿来做宣传推广之用，优质的图片，动图，会成为非常有力的宣传道具；
- 3，具体的内容编写格式，可以参考：<http://tk.v5cg.com/tools/97.html>，或者参考淘宝上的商品介绍，尽可能把自己的工具插件介绍清楚，帮助提高添加率与交易额；
- 4，开发者应树立品牌培养感，对自己发布的每一个工具插件，尽量做到系类化，品牌化，同时为以后拓展做好计划。举例来说，按以前的常态，用户会需要工具插件，就会在网上或其它来源搜索下载安装插件，然后，再去网上搜索教学，学习如何使用工具。从工具插件的来源 - 安装方法 - 再到学习使用，本身就是分开的，还很多国外的软件插件又受语言限制，让很多用户难以上手。但是在TK.V5CG.COM，首先解决了挑选和安装的两大问题，结合开发者的完善教学，以及指导，可以非常快速的让用户上手。开发者可以在完善功能介绍的同时，实现培训教育一体化。让每一个工具，都是一个教学内容。

热门标签：

热门标签，即是关键词，用简短几个词描述工具插件的主要功能特点。需要注意几点：

- 1，如果前面的工具简介和功能描述填写的比较完善，可以使用【自动获取标签】这个按续，自动分析，抓取关键词，也可以手工填写，回车和空格键自动完成；
- 2，关键词非常重要，主要是提供给搜索之用，设置越精准，搜索结果越精准；
- 3，标签一般设置三个五个即可，词语不宜过长，在设置的时候，要更多考虑用户的搜索习惯，越符合用户习惯，被精准搜索到的可能性越高；

V5CG

✉ | Mymame | 我的收入 | 我的工具 | 个人中心 | 开发者后台 | 发布工具 | 退出

TK

首页

工具

专题

客户端下载

功能定制

作者工具请输入你想查找的内容

1

2

3

4

5

基本信息

上传源代码

设置收费模式

详细介绍

完成

免费用户

+ 添加免费用户

该名单中的用户，可以免费使用该插件，不可以查看该插件的源代码。

邀测用户

+ 添加邀测用户

邀请参与测试的用户，在三天内为您的工具进行测试和评价，可以永久免费使用，如果三天内没有做出测试和评价，将会被自动踢出测试名单。

限制用户

+ 添加限制用户

限制名单中的用户，在任何情况下也无法添加 / 使用您的工具

* 代码授权

【完全保密】 -- 任何人无法查看代码

☐

无须调试，我要申请直接上线。（不勾选，只发布到开发者个人空间中，用户无法查看，无法使用，可以后续申请上架）

☐

同意《[上传协议书](#)》

上一步

确认

5

完成

五，授权

在这里设置工具插件的用户限制与代码授权，确认并发布。

免费用户：在这里添加，管理设置免费用户名单，即用户白名单，添加到此名单的用户，可以免费使用该工具插件。

邀测用户：开发者可以邀请其他开发者或用户，帮助测试工具，用户收到测试邀请后的三天内，必须对工具插件做出测试和论坛，完成后可以永久免费使用该工具，否则系统会自动踢除。

限制用户：这是黑名单，被添加到此名单的用户，在任何情况下也无法添加/使用该工具。

添加限制用户

jyl

历史

jy03162327

+

全部

jy0818

+

jy2121007

+

jyd001

+

jyf552798989

+

jyk666

+

JYMBERLY

+

jyp0909

+

JYxmeng

+

jyy

+

已添加用户

jy0818

x

确认

取消

注意：

- 1，这里设置的名单，只针对单个工具插件，不是针对同一开发者的所有工具插件；
- 2，添加的对像，必须是TK.V5CG.COM上的注册用户；
- 3，添加名单时，会自动进行模糊检索，快速找到相关用户，点周 + 号即可添加，右侧为已添加的用户，点击 x 即可移出名单；
- 4，添加设置完成后，点击确认进行名单保存。

代码授权：

【完全保密】 -- 任何人无法查看代码

【完全保密】 -- 任何人无法查看代码

【用户保密】 -- 开发者可以查看代码

【完全开放】 -- 所有人可以查看代码

【邀测可见】 -- 邀测的调试人员可以查看代码

【免费用户】 -- 只有名单中的人可以查看代码

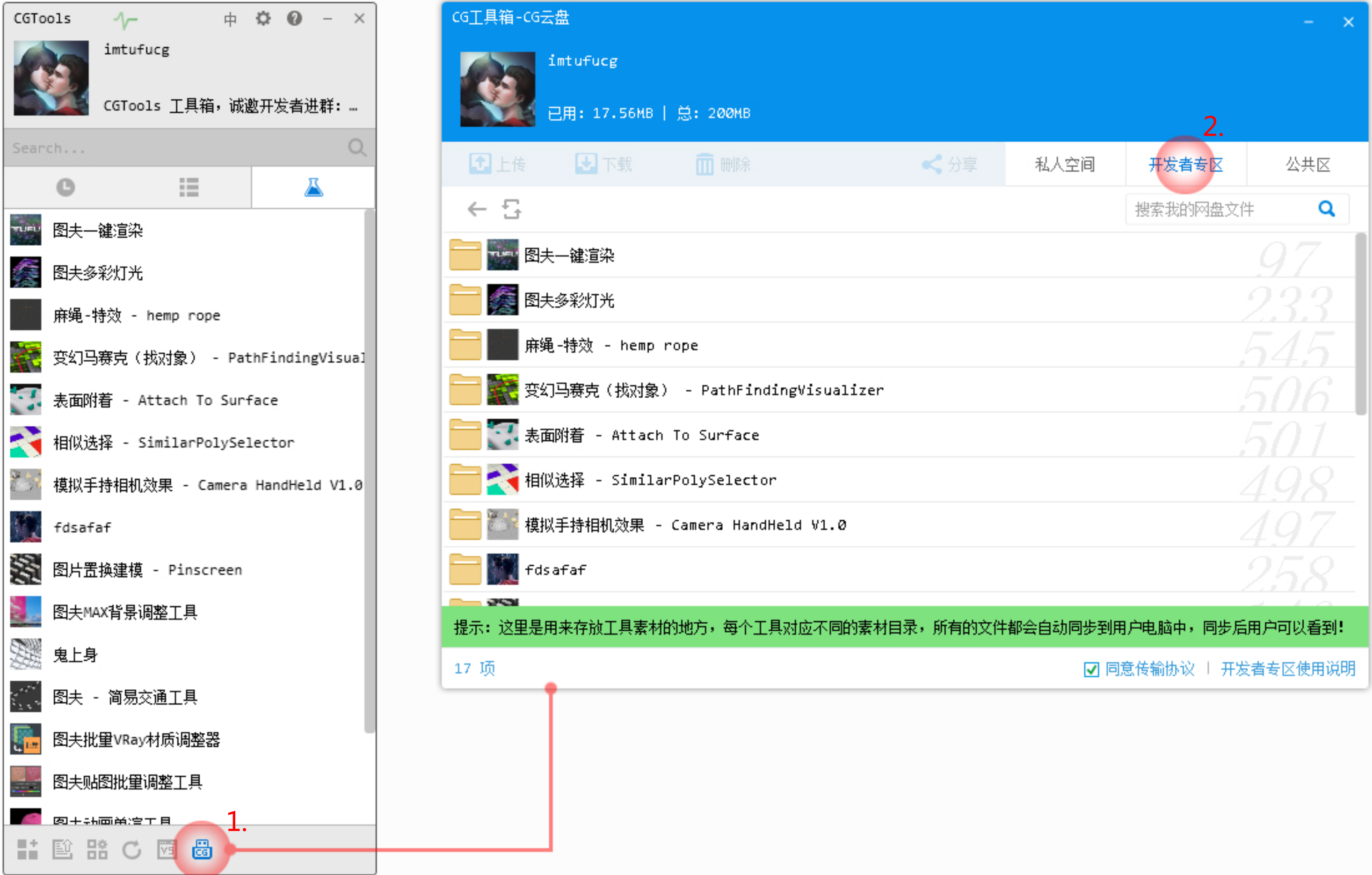
为了增加开发者对代码授权的自由度，在此设计了5种代码授权模式，开发者可以对自己的源代码进行授权保护：

- 1，**完全保密**：任何人无法查看代码；
- 2，**用户保密**：开发者可以查看代码，用户不能查看代码；
- 3，**完全开看**：在网页上以完全开源的方式展示所有代码；
- 4，**邀测可见**：参与测试的测试名单中的人可以查看代码；
- 5，**免费用户**：白名单中的免费用户可以查看代码。

调试勾选：☐ 无须调试，我要申请直接上线。（不勾选，只发布到开发者个人空间中，用户无法查看，无法使用，可以后续申请上架）

因为有的工具插件含有素材，外部文件等内容，有可能开发者在本地开发时进行测试时是用的绝对路径，但是上传发布时遗漏修改成 **【TKSucai】** 这个变量函数，又或者因遗漏某些素材文件等，导致线上发布的工具插件无法正常使用。所以在此增加调试功能，开发者将工具插件发布后，可以在客户端的开发者专栏里面直接进行工具的使用测试，测试完成后，再到工具管理中进行上线申请，管理人员审核通过后，用户才会正式看到，进行添加使用。

如果开发者确认自己的工具插件没有问题，可以在发布时直接勾选此选项，进行上线申请。

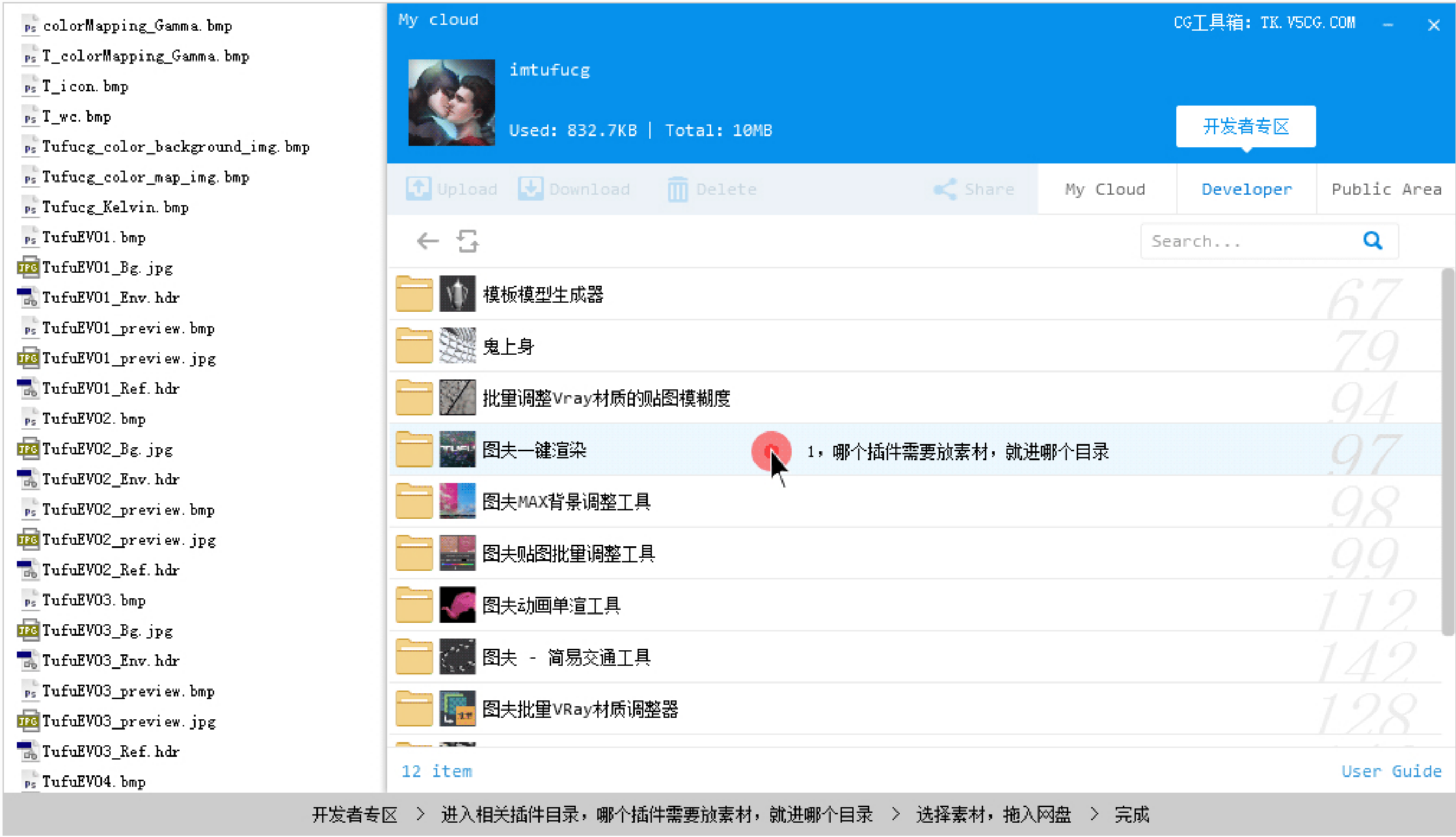


六，CG云盘的使用方法

CG云盘，可以帮助开发者将工具的图标，素材，外部代码等文件快速同步到用户电脑中。

注意事项：

- 1，在客户端顶部图标，打开CG云盘；
- 2，客户端【开发者专区】列表中的工具，在CG云盘【开发者专区】会有对应的文件夹，每个文件夹，用来存放对应的工具素材；
- 3，在CG云盘里面存放的所有文件，都会自动同步到用户电脑中。



使用方法：

- 1，打开CG云盘，切换到开发者专区（非开发者看不到这个选项）；
- 2，双击进入相应的工具插件目录，比如想要将【图夫一键渲染】插件的图标，素材和外部文件上传到CG云盘，则双击进入【图夫一键渲染】目录；
- 3，将相关素材文件，选择并拖拽放入CG云盘即可；
- 4，不同数量和大小的文件，需要不同的传送时间，传送结束后，即完成素材的上传操作，可退出关闭；
- 5，上传到CG云盘的所有文件，都会自动同步到用户电脑中，如果某个文件有修改，重新上传覆盖即可，用户登录客户端后即可自动同步更新；
- 6，所有素材的调用，必须使用 【TKSucai】这个函数；
- 7，所以文件同步到用户电脑中之后，用户有可能进行查看，修改，复制等操作，所以，对于重要文件，开发者可以自行加密。