AssetCrate 素材箱插件 · 操作说明书

Unreal Engine 5.8 · Windows 64 位 · 预编译版（无需编译）

把工程里的模型、材质、蓝图、动画收进一个属于你自己的素材箱 —— 连同**全部依赖**一起打包；以后在任何工程打开素材箱面板，搜索、看缩略图、双击或拖拽就能直接用，不必再打开原来那个工程。

适用读者：美术 / 策划 / 关卡设计师（不需要写代码）。

项目	内容
插件名称	AssetCrate（素材箱）
适用引擎	Unreal Engine 5.8（Windows 64 位）
本包形态	预编译版（含 Binaries，解压即用；不含源码）
文档版本	v3.1（2026-10-16）
文档日期	2026-10-16
DLL 版本	3,779,584 B，SHA256 7ef974958f08254d75dc0a1fb7855278…
免费额度	导出到素材箱 / 导出 zip / 导入 zip 各 30 条；注册后无限制

目录

1. 第 1 章　三分钟上手（先看这个）

2. 第 2 章　安装与卸载

3. 第 3 章　认识主界面

4. 第 4 章　素材箱目录（你的素材存在哪）

5. 第 5 章　把素材存进素材箱

6. 第 6 章　浏览与查找

7. 第 7 章　打标签与写备注

8. 第 8 章　把素材用起来（拖进视口 / 打开 / 导入）

9. 第 9 章　详情区字段与悬停提示

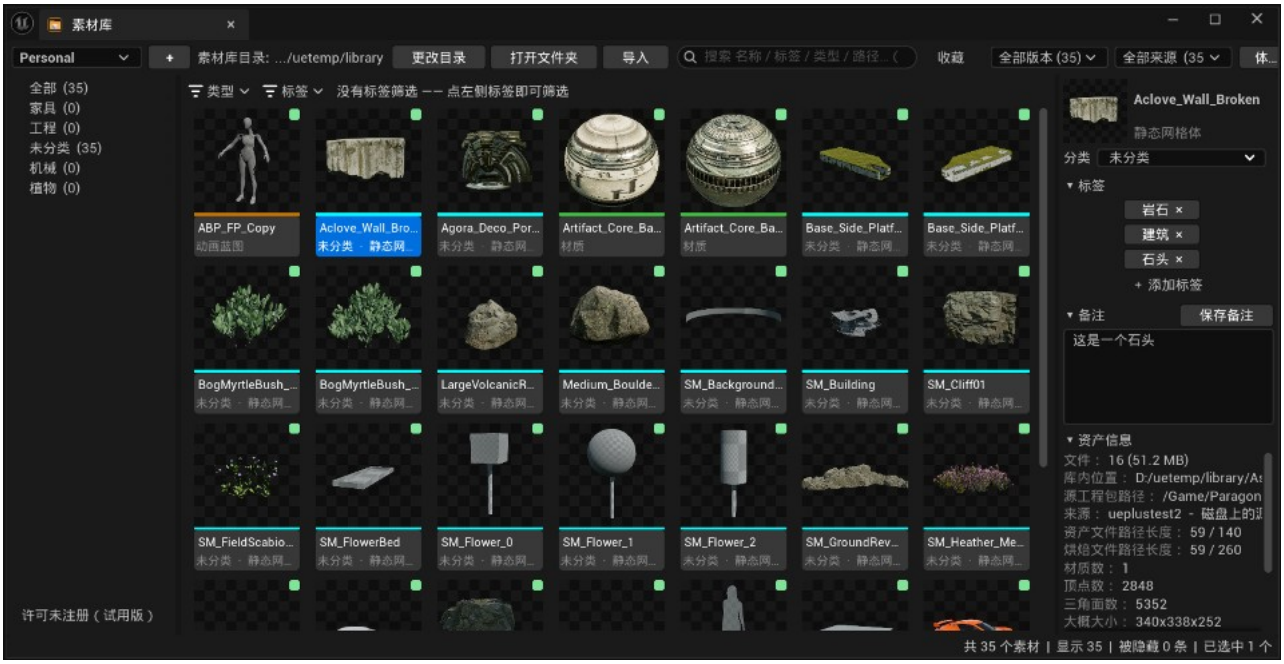
10. 第 10 章　分享与迁移（打包 zip / 导入 zip / 换电脑）

11. 第 11 章　免费版额度与注册

12. 第 12 章　常见问题（FAQ）

13. 附　录　控制台命令 / 设置项 / 目录结构 / 支持

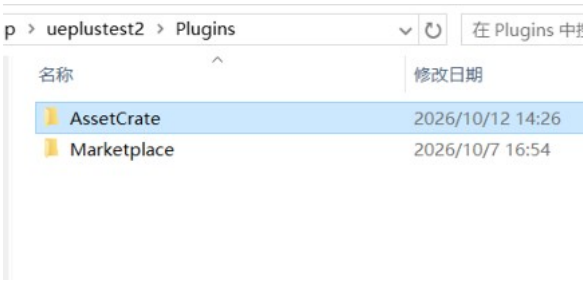
第 1 章　三分钟上手（先看这个）



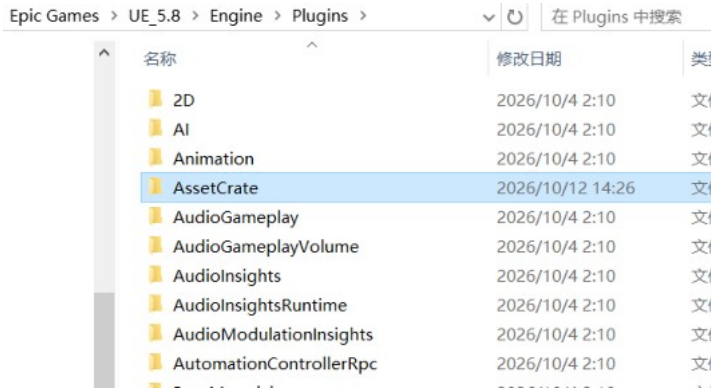
插件总览

要想先跑起来，照这 5 步做：

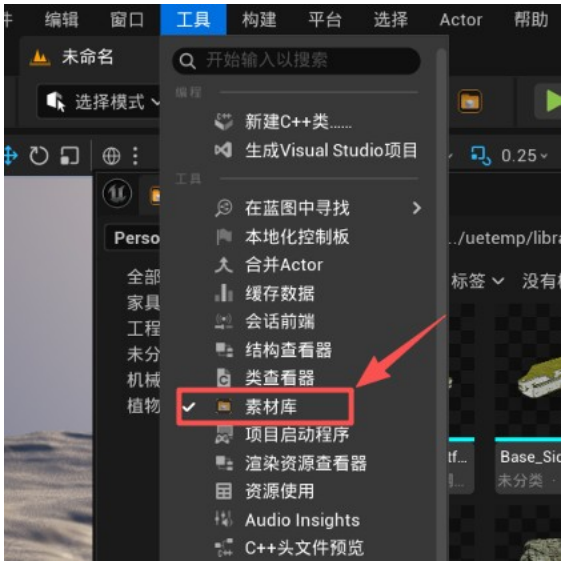
1. 装插件：把压缩包里的 AssetCrate 文件夹整个复制到 <你的工程>/Plugins/ 下，重启编辑器。



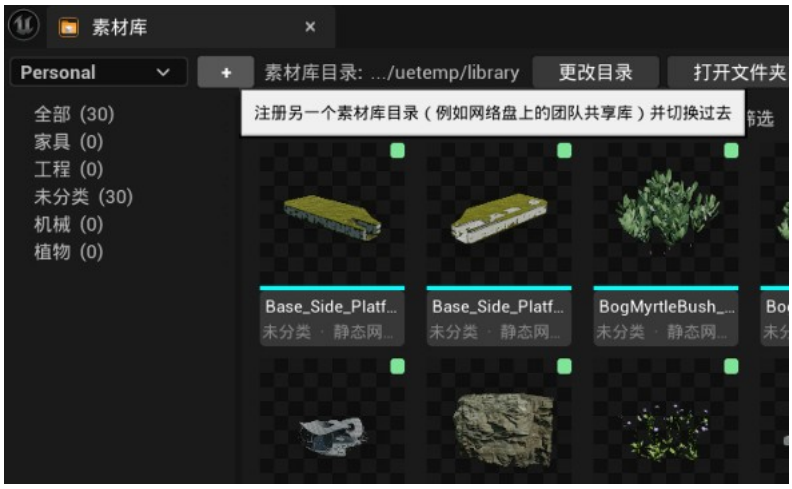
2. （想让所有工程都能用，就放到 <引擎目录>/Engine/Plugins/ 下。）



3. 打开面板：顶部菜单「工具（Tools）」→「素材箱」。

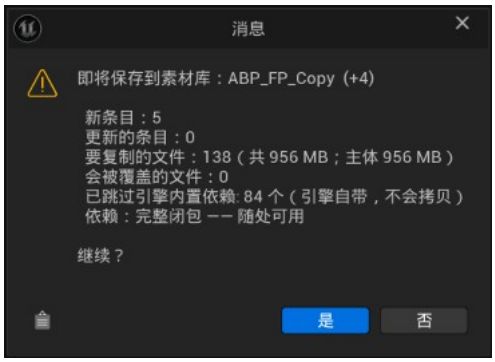


4. 建素材箱：点面板左上角的「+」，选一个**工程外面**的空目录。以后所有素材都存这里，删工程也不会丢。

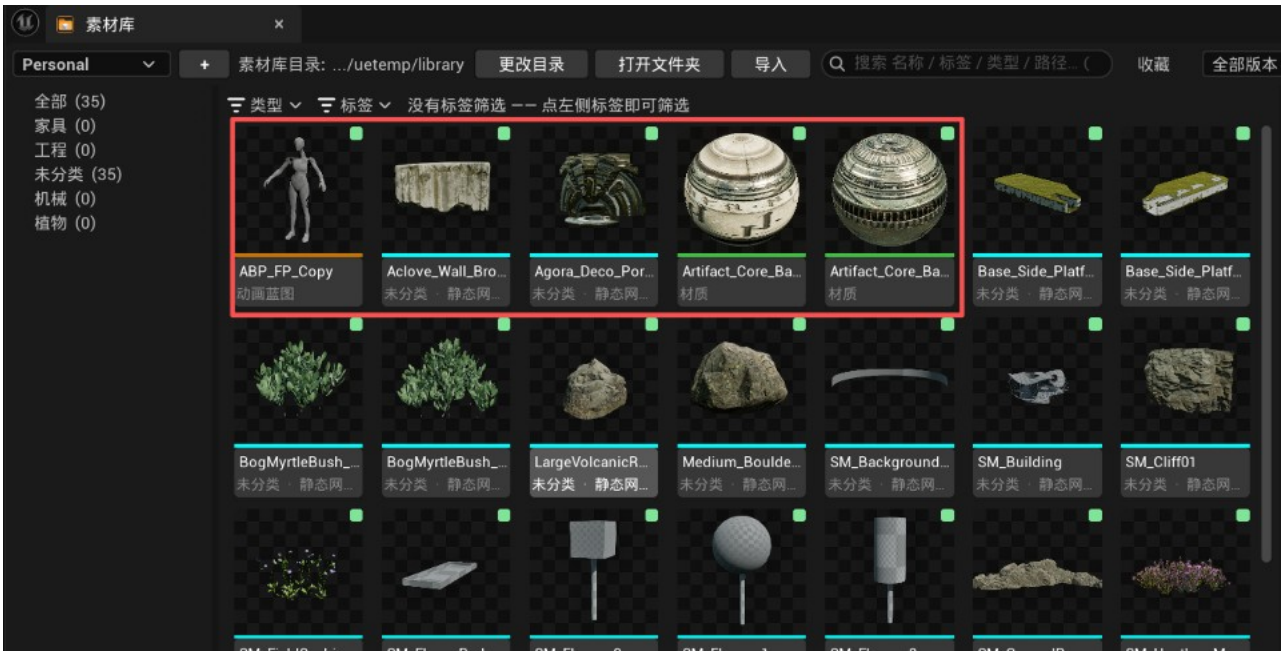


5. 存素材：在内容浏览器里选中模型 / 材质 / 蓝图（可多选）→ 右键 →「导出到素材箱」。插件会把它们和全部依赖一起收进去，右下角有进度提示。


把选中的素材••连同全部依赖••收进素材库（一个工程外的目录）。里面有 <素材名>.uasset 以及按依赖类型分的文件夹（Materials / Textures / StaticMeshes…）。之后可以在素材库面里浏览、搜索、一键导回。
开始输入以搜索
导出到素材库
打包.zip
通用
编辑.....
重命名
批量重命名
复制
保存
删除
管理标签
资产操作
资产本地化
浏览
在文件夹视图中显示
在浏览器中显示
引用
复制引用
ABP_FP_Copy
Artifacts_Node7
Base_Side_Platforms_1A
Base_Side_Platforms_2A
Base_Side_Platforms_2B
Base_Spawn_Pad
Architecture_Master
ArchvisGame Mode
Artifact_Core_Base_Concrete_Trim_Moving
Artifact_Core_Base_Metal_Trim_Moving


消息
即将保存到素材库：ABP_FP_Copy（+4）
新条目：5
更新的条目：0
要复制的文件：138（共 956 MB；主体 956 MB）
会被覆盖的文件：0
已跳过引擎内置依赖: 84 个（引擎自带，不会拷贝）
依赖：完整闭包 —— 随处可用
继续？
是
否


已复制 138 个文件（956.5 MB）
已保存 5 项到本地素材库


素材库
Personal
素材库目录: .../uetemp/library
更改目录
打开文件夹
导入
搜索 名称 / 标签 / 类型 / 路径...
收藏
全部版本
全部 (35)
家具 (0)
工程 (0)
未分类 (35)
机械 (0)
植物 (0)
类型
标签
没有标签筛选 —— 点左侧标签即可筛选
ABP_FP_Copy
动画蓝图
Aclove_Wall_Bro...
Agora_Deco_Por...
Artifact_Core_Ba...
Artifact_Core_Ba...
Base_Side_Platf...
Base_Side_Platf...
BogMyrtleBush_...
BogMyrtleBush_...
LargeVolcanicR...
Medium_Boulde...
SM_Background...
SM_Building
SM_Cliff01

6. 用素材：回到素材箱面板，找到它 → 双击打开它自己的编辑器，或直接拖到视口里（会连同全部依赖导入当前工程并摆到场景里）。

一句话记住：存 = 右键「导出到素材箱」；用 = 拖到视口（或双击打开它自己的编辑器）；找 = 搜索或点标签（多种搜索方式，可以快速定位素材）。

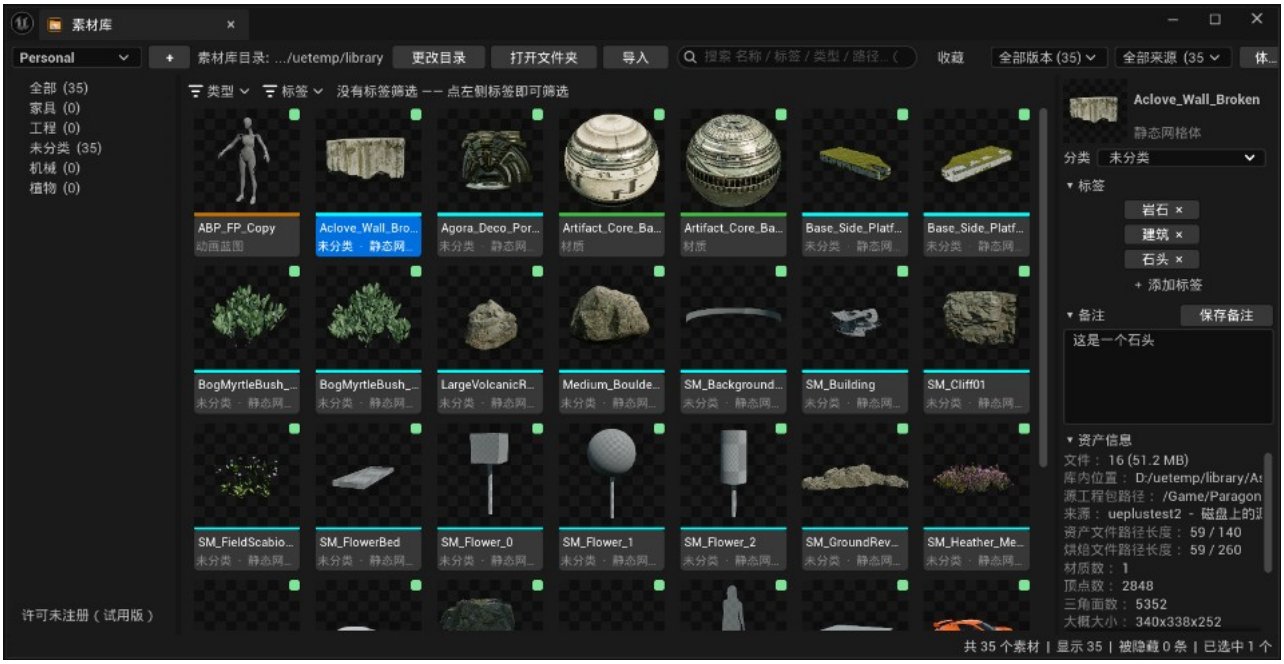


图 1-1　素材箱面板总览（图中库名为 Personal，共 35 条素材）

第 2 章　安装与卸载

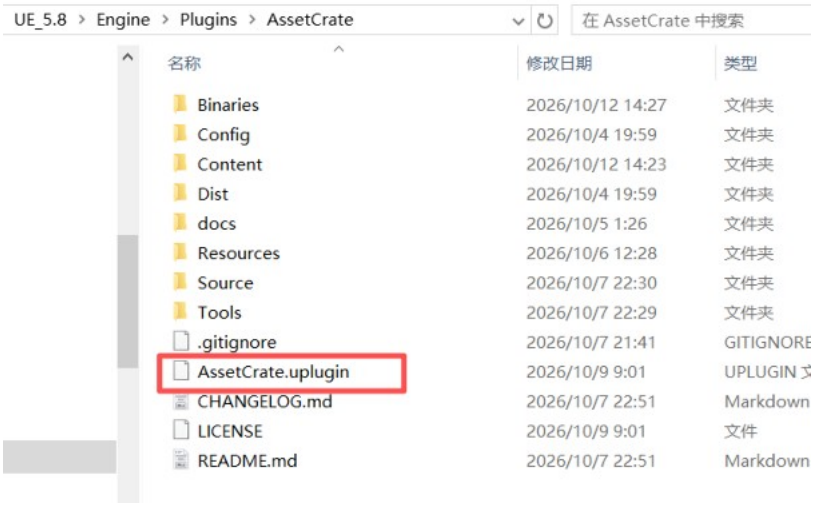
2.1 两种安装方式

方式	放到哪	生效范围	适合谁
A（推荐）	<你的工程>/Plugins/AssetCrate/	只有这个工程	只想在某个项目里用
B	<引擎目录>/Engine/Plugins/AssetCrate/	本机所有工程	所有项目都想用

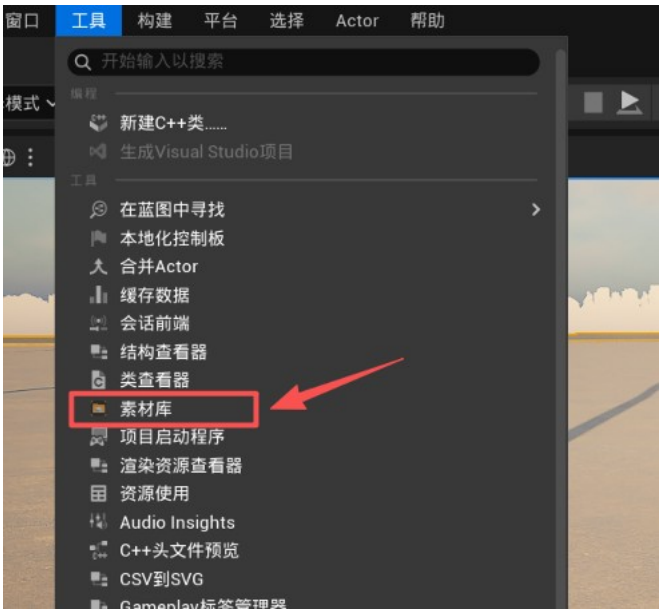
两种方式都是：复制文件夹 → 重启编辑器。**本包是预编译版，不需要编译 C++**，也不需要在引擎里点“重新编译”。

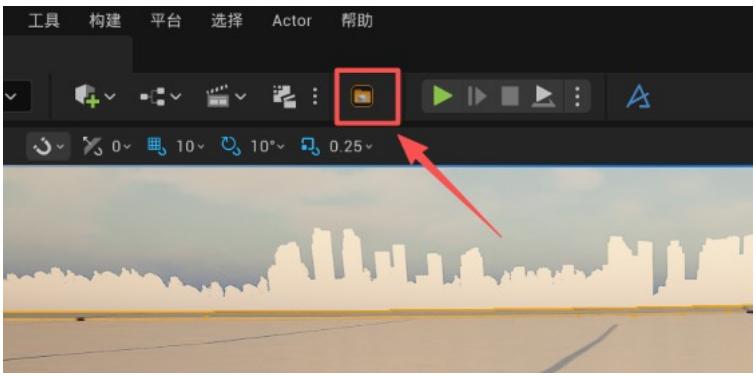
2.2 装完怎么确认成功

· 解压后目录应是：...\Plugins\AssetCrate\AssetCrate.uplugin（旁边有 Binaries、Content、Config、Resources）。



· 重启编辑器后，顶部菜单「工具」里能看到「素材箱」；编辑器的工具栏上也会多一个「素材箱」按钮。





· 也可以直接看「输出日志（Output Log）」，搜索 LogAssetCrate，会看到插件启动信息。



2.3 常见安装问题

现象	原因 / 处理
重启后提示“缺少模块 / 是否重新编译”	引擎不是 5.8。请向作者索取对应引擎版本的包；或安装 Visual Studio 2022 的 C++ 工具链后点“是”自行编译（需要源码包）。
工具菜单里没有「素材箱」	插件没被启用：编辑 → 插件 → 搜索 AssetCrate → 勾选 Enabled → 重启。
面板是空白/没有缩略图	素材箱目录还没选，或者条目是刚拷进来的：切换一次素材箱（左上角下拉）会自动重新扫描。
中文界面没生效	编辑器语言需要是中文（编辑 → 编辑器偏好 → 区域和语言）。

2.4 卸载

直接删掉 Plugins\AssetCrate 文件夹即可。**素材箱目录不受影响**（它在工程外面），需要的话可以留着以后再装回来用。

第 3 章　认识主界面

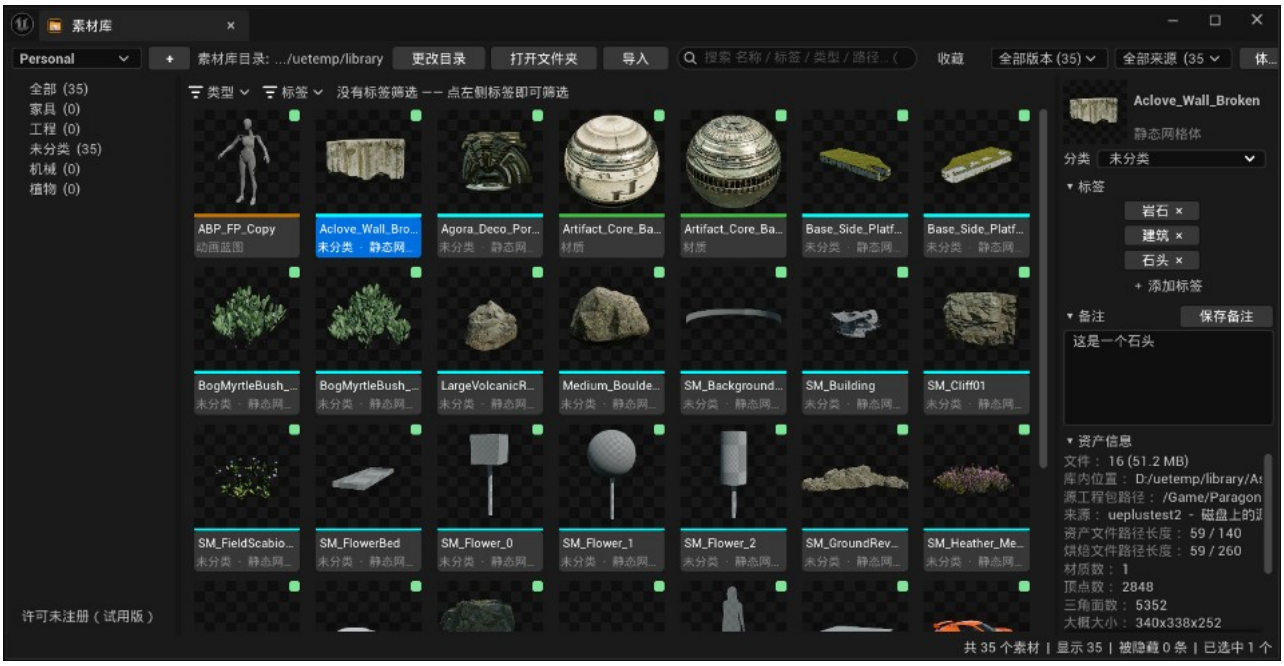


图 3-1　面板总览

区域	位置	作用
① 库选择与工具栏	最上面一行	选择素材箱、新建（+）、查看/更改素材箱目录、打开文件夹、【导入】zip、搜索框、收藏过滤、版本/来源过滤、【体检】
② 筛选行	工具栏下方	【类型】和【标签】两个筛选下拉（顺序：先类型、后标签），右边是当前标签筛选提示
③ 分类树	左侧	「全部」与各分类的条目数；点分类即筛选
④ 缩略图墙	中间	所有素材的缩略图 + 名称 + 「分类 · 类型」；右上角有小绿点=该素材已在当前工程里
⑤ 详情区	右侧	选中素材后显示：名称/类型、分类、标签、备注、资产信息，以及底部的【导入到内容浏览器】
⑥ 状态栏	底部右侧	共 N 个素材 ｜ 显示 N ｜ 被隐藏 N 条 ｜ 已选中 N 个 ｜ 标签筛选 N
⑦ 左下角	左下角	「许可」入口（查看机器码 / 输入序列号注册）

3.1 顶部工具栏



图 3-2　顶部工具栏与筛选行（类型 / 标签）

· 搜索框：按名称 / 标签 / 类型 / 路径搜索，支持模糊匹配。

· 收藏：只看已收藏的素材；素材上右键可「收藏 / 取消收藏」。

· 全部版本 / 全部来源：按素材记录的引擎版本、来源工程过滤（例如只看 A4 工程来的）。

· 体检：检查素材箱健康度（缺缩略图、重复条目、目录与记录不一致等），并在日志里给出建议。

3.2 缩略图墙

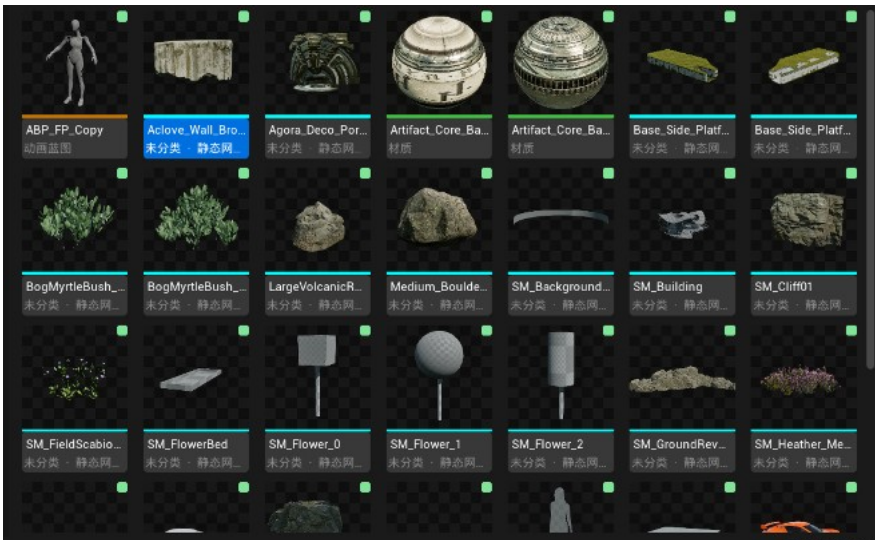
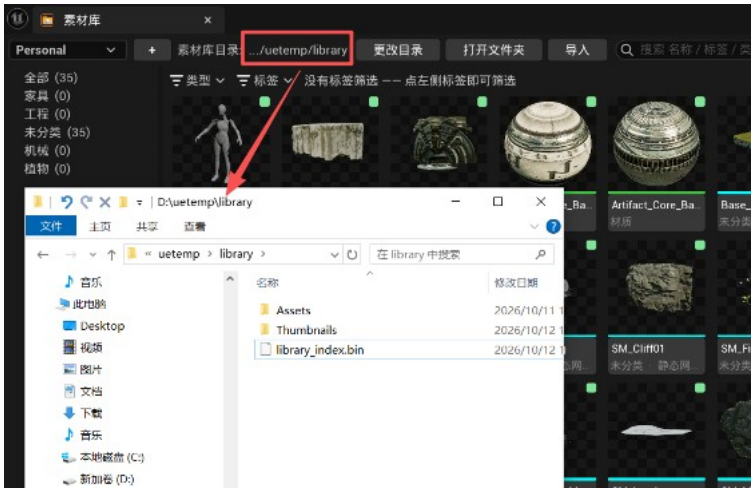


图 3-3　缩略图墙：「名称」+「分类 · 类型」，右上角小绿点 = 已在当前工程

小绿点只表示“这条素材（的主资产）已经在本工程里了”，点开悬停提示可以看到文字说明（见第 9 章）。

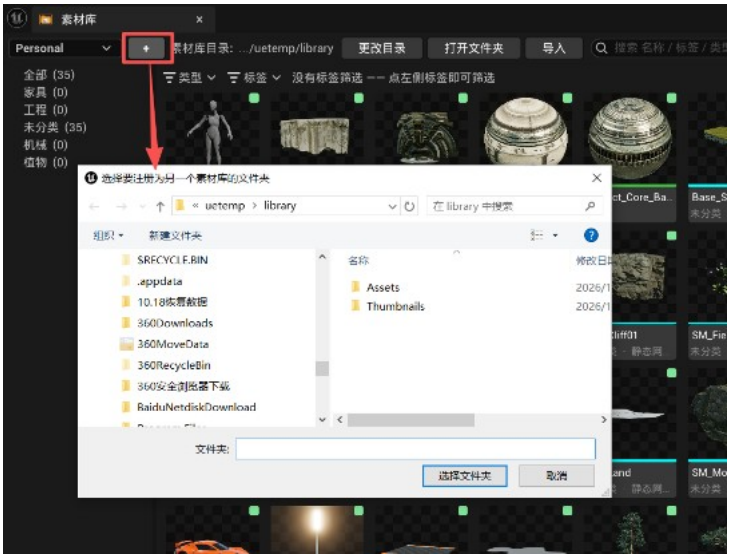
第 4 章　素材箱目录（你的素材存在哪）

素材箱是**工程外面的一个普通目录**，和任何工程都没有绑定关系 —— 这也是它能跨工程复用的原因。

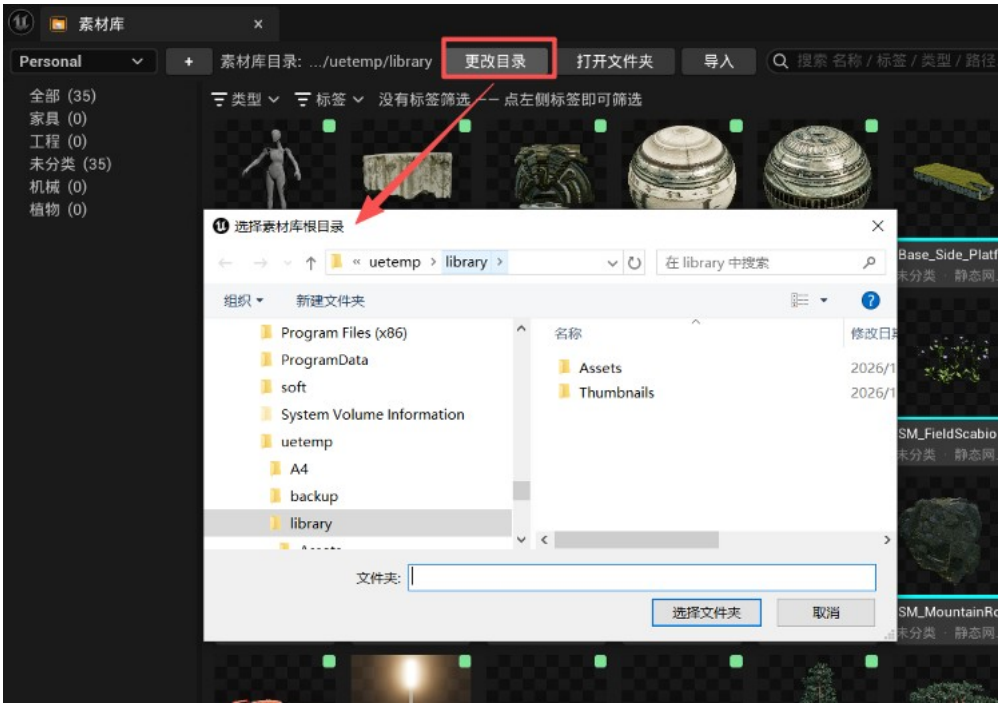


4.1 新建 / 更改 / 切换

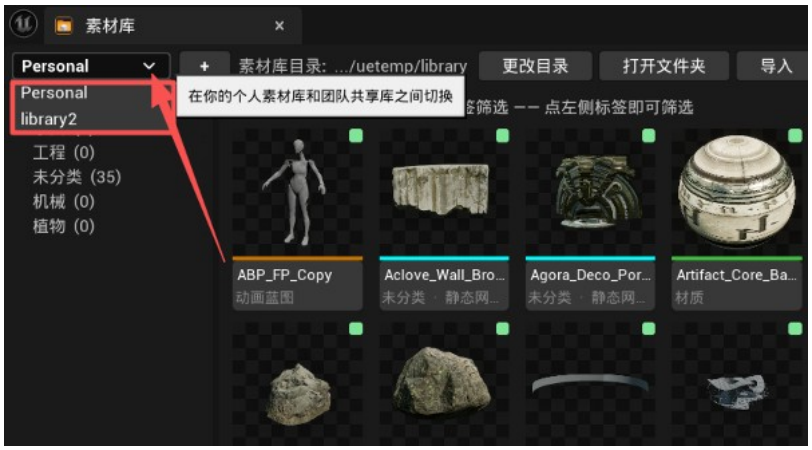
· 新建：点左上角的「+」，选一个空目录。



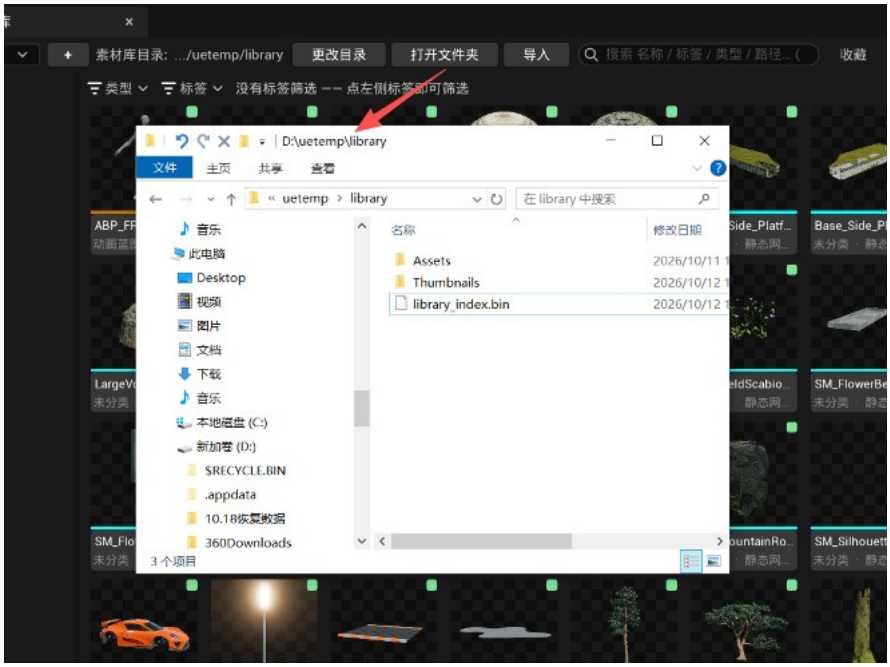
· 更改：点「更改目录」把**当前库**指到别的目录（不影响里面的文件）。



· 切换：左上角下拉框切换不同的库（可以同时建多个库，比如“写实素材” “UI 素材”）。



· 打开：点「打开文件夹」直接在资源管理器里打开当前库目录。

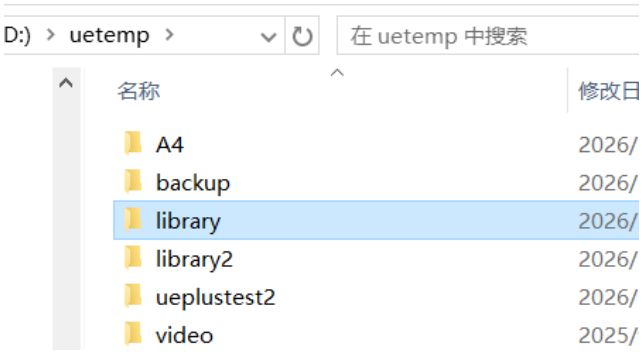


4.2 目录结构

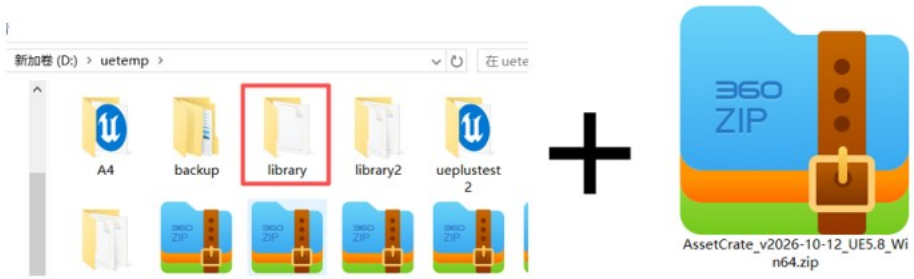
路径	内容
<库>/Assets/<分类>/<素材名>/	每条素材一个文件夹，里面有主资产、按类型分的依赖（Materials / Textures / StaticMeshes…）、entry.json（记录原始路径、标签、备注等）
<库>/Thumbnails/	缩略图 PNG（跟在库里到处走）
<库>/library*.json 等索引文件	素材箱索引（面板打开时读取/刷新）

4.3 备份与搬电脑

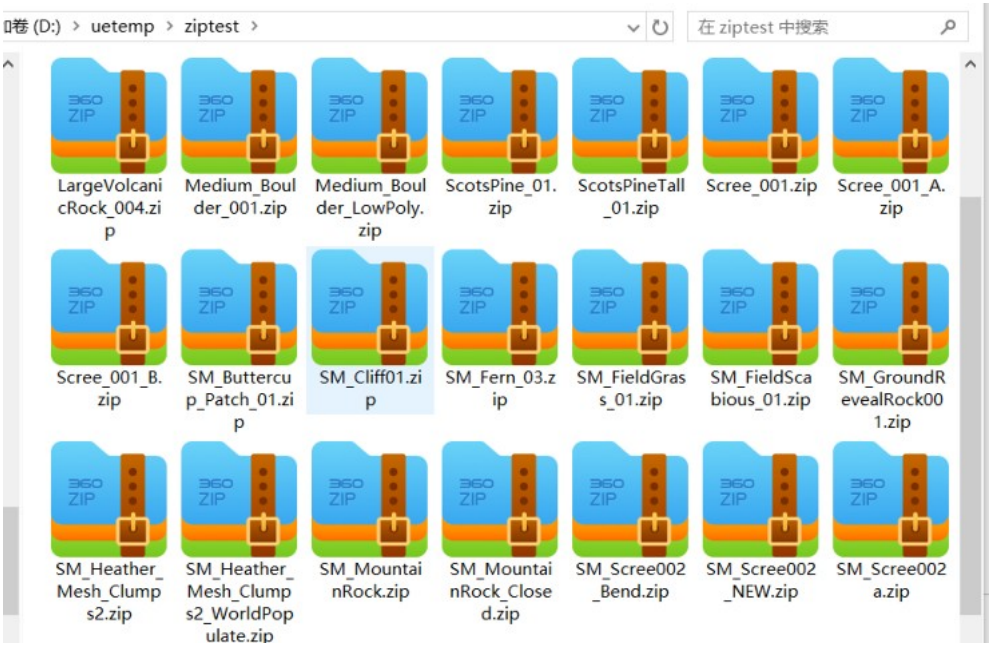
· 备份：把整个库目录拷走即可（比如拷到移动硬盘）。



· 搬电脑 / 换机器：拷库目录 + 在新机器装插件，然后在面板里把库指到那个目录。



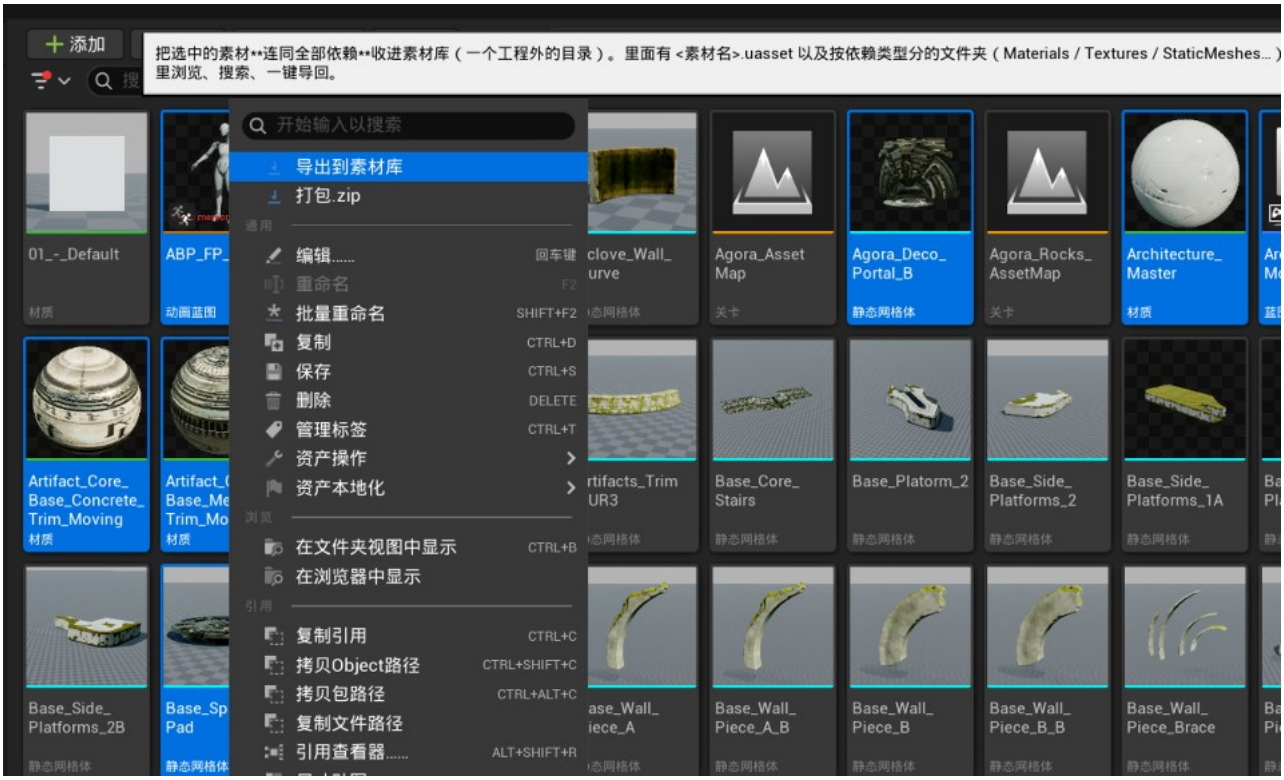
· 发给别人：不用拷整个库，用「打包 zip」发单条素材更合适（见第 10 章）。



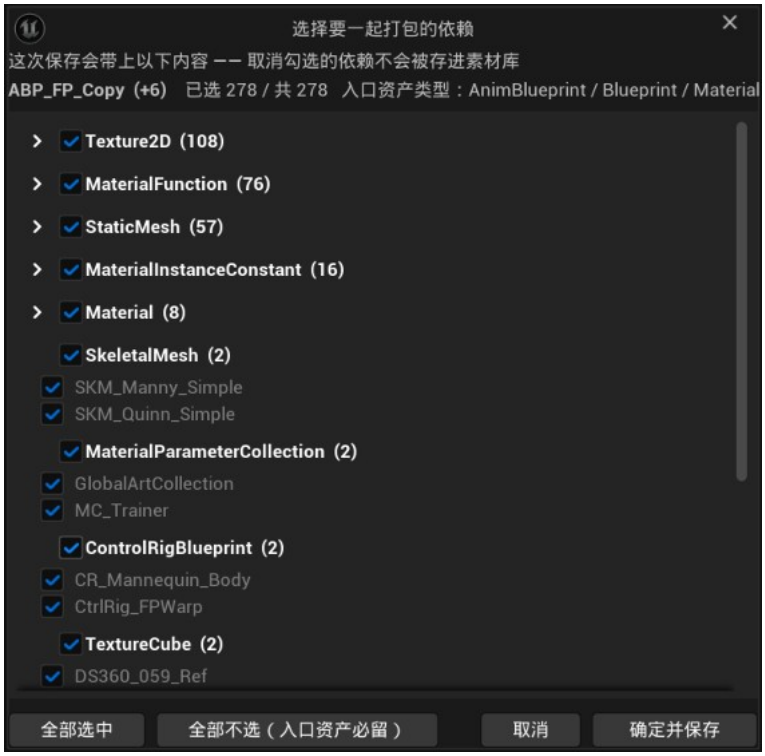
第 5 章　把素材存进素材箱

5.1 从内容浏览器存

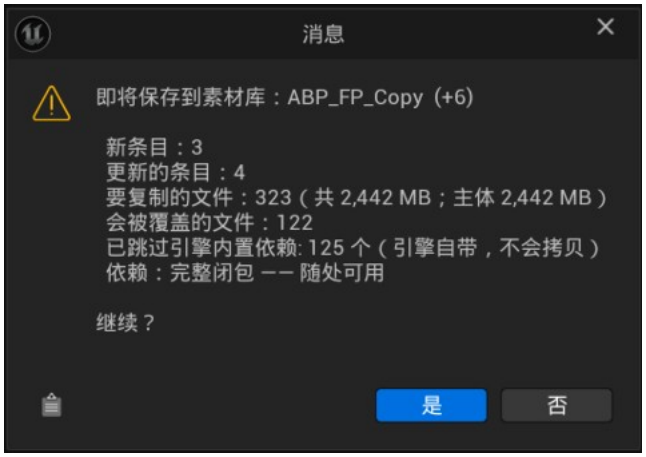
1. 在内容浏览器里选中一个或多个资产（模型、材质、蓝图、动画…）。



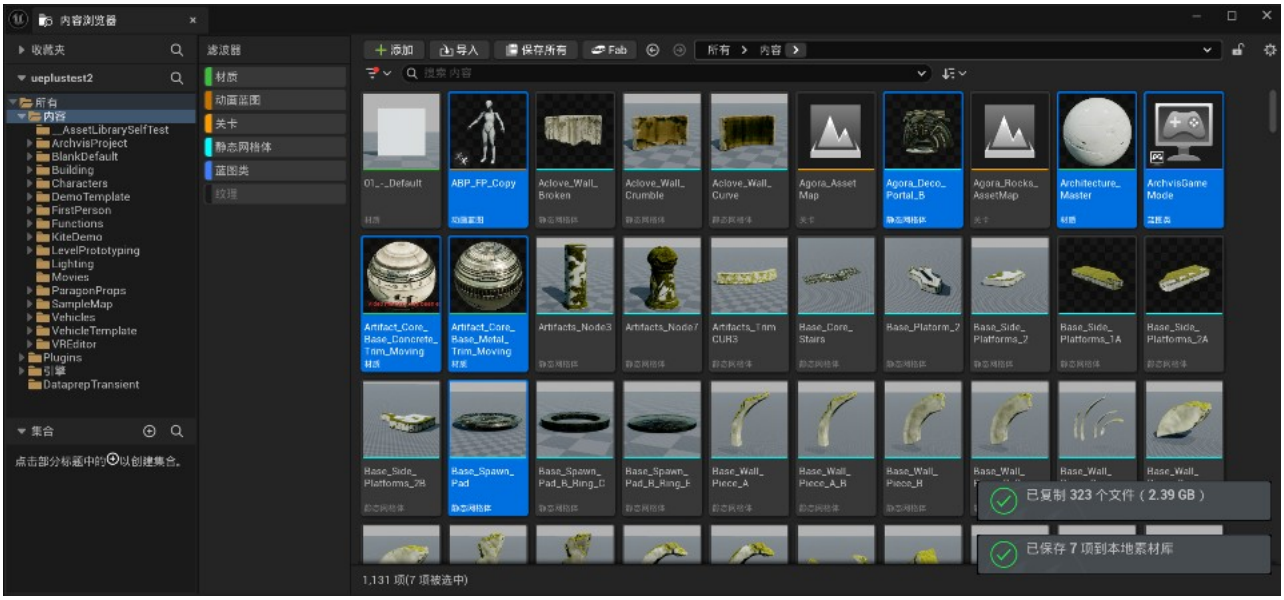
2. 右键 →「导出到素材箱」。



3. 在弹出的对话框里确认名称→ 确定。



4. 右下角有进度提示，完成后素材出现在面板的缩略图墙里。



5.2 从视口 / 关卡里存

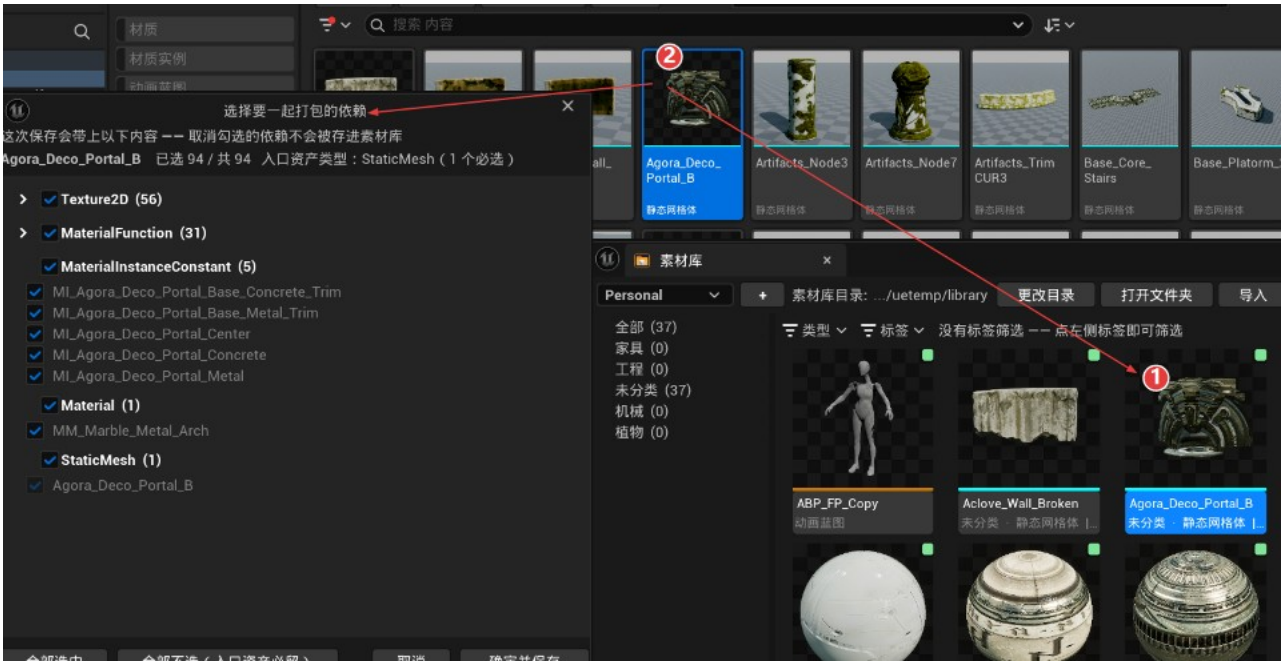
你选的东西	右键菜单项	结果
场景里的 Actor（可多选）	导出到素材箱	把这个 Actor 用的网格体/材质等连同依赖收进素材箱
什么都不选（导出整个关卡）	导出所有到素材箱	把当前关卡里用到的资产连同依赖收进素材箱



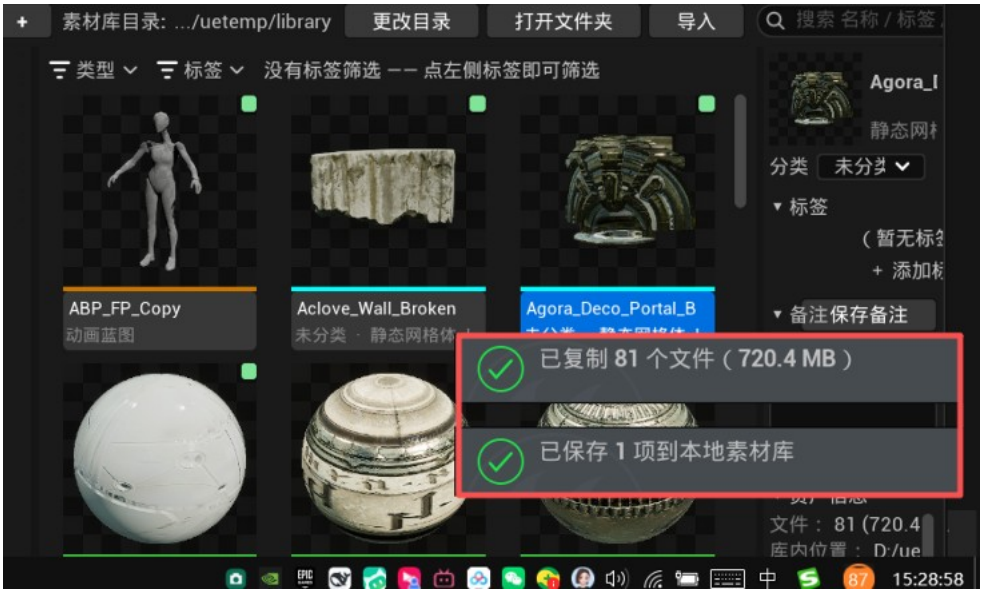
（这两项在视口里右键就能看到；菜单里的名字分别是「导出到素材箱」和「导出所有到素材箱」。）

5.3 重名 / 重复保存会怎样

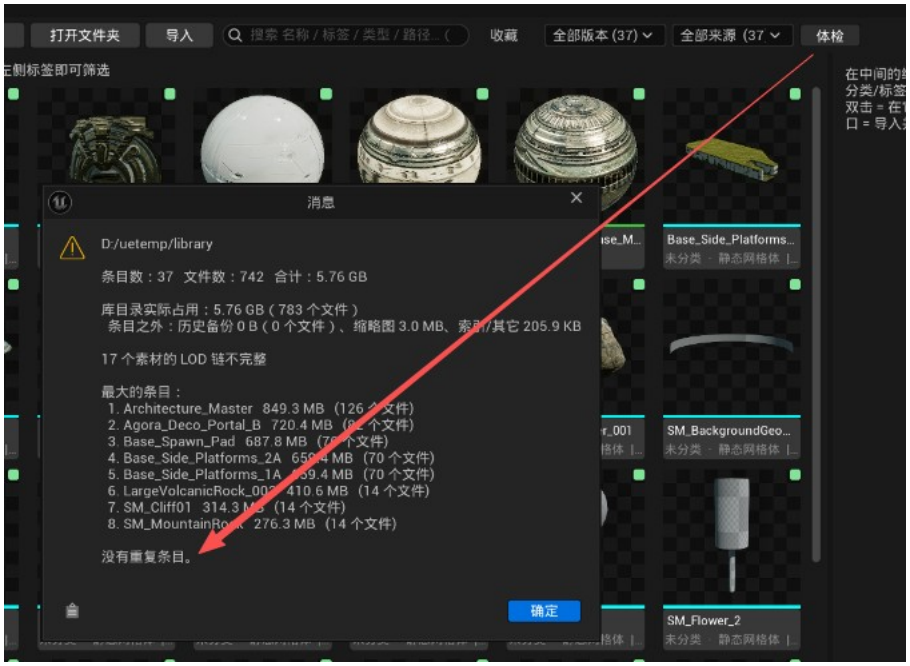
· 同一素材再次保存 = 在库里**原地更新那一条**，不会变成两条；而且**你在库里分好的「分类 / 标签 / 备注」都会保留** ✓，不会被这次的默认值冲掉。（只有你在面板里**明确**改过分类时，条目文件夹才会跟着搬到新分类下 ✓。）







· 不确定有没有重复：点工具栏的【体检】，它会列出重复条目与孤儿条目。



5.4 “自包含”与“原样”

形态	含义	什么时候用
原样（默认）	记录资产在原工程的包路径，按原路径收进库 / 导回工程	只是自己在本机多个工程之间复用
自包含	把依赖按类型重新整理成自己的目录结构，落到 <工程>/Content/AssetCrate/<素材名>/	要发给别人、或想让导入位置干净可控



*素材右键菜单里的「设为自包含」会做一次转换：**首次较慢**（要把依赖重新整理一遍），之后再用就很快。*

第 6 章　浏览与查找

6.1 分类

左侧是分类树：「全部（N）」和各个分类（如「未分类」）。点一下即按分类筛选；素材右键「移动到分类」可以归类。



6.2 类型 / 标签筛选

· 筛选行先「类型」后「标签」：类型下拉按资产类型（静态网格体、材质...）筛选。



· 标签下拉是标签列表（按数量或字母排序可切换），可多选；选中后右侧会显示“没有标签筛选”的提示变为已选标签。



6.3 搜索语法

输入	匹配
stone	名称 / 标签 / 类型 / 路径里包含 stone（大小写不敏感，支持模糊）
分类里的中文名	按分类名匹配



6.4 收藏与过滤

· 「收藏」开关：只看收藏过的素材。

· 「全部版本 / 全部来源」：按素材记录的引擎版本与来源工程过滤。



· 状态栏会一直告诉你：共多少条、显示了多少、被筛掉多少、选中了多少。



第 7 章　打标签与写备注

7.1 标签

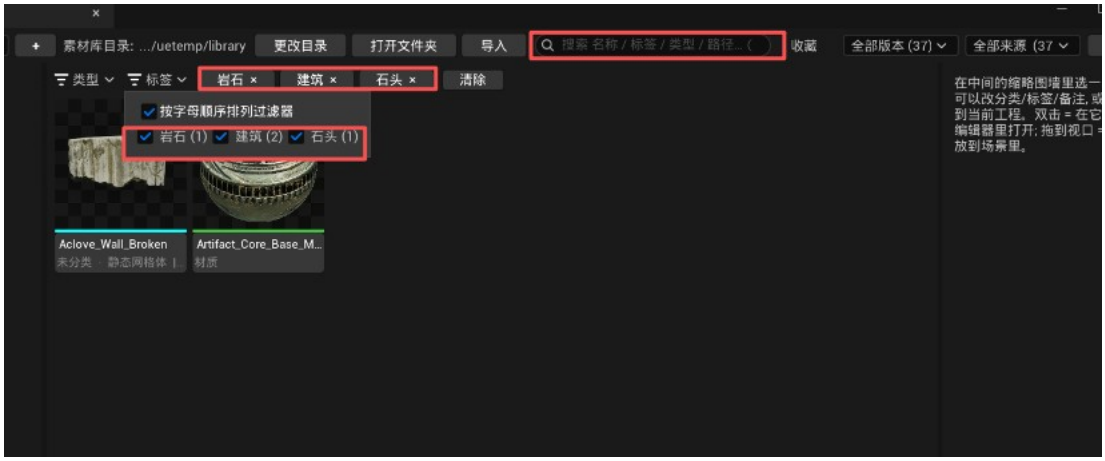
· 右边详情区「标签」一栏点「+ 添加标签」，输入或选择已有标签。



· 标签会显示成一个个小方块（chip），点 chip 上的 × 可以删掉。



· 标签是跨素材复用的：同一个标签打在不同素材上，就能靠它成组筛选。



7.2 备注

· 在「备注」框里写说明（用途、注意事项、作者…）。



· **写完一定要点【保存备注】** —— 这是唯一的写盘入口；不点就不会保存。



7.3 分类 / 标签 / 备注的生效时机

改完立刻生效（面板内即时刷新）。备注除外 —— 备注必须点【保存备注】。

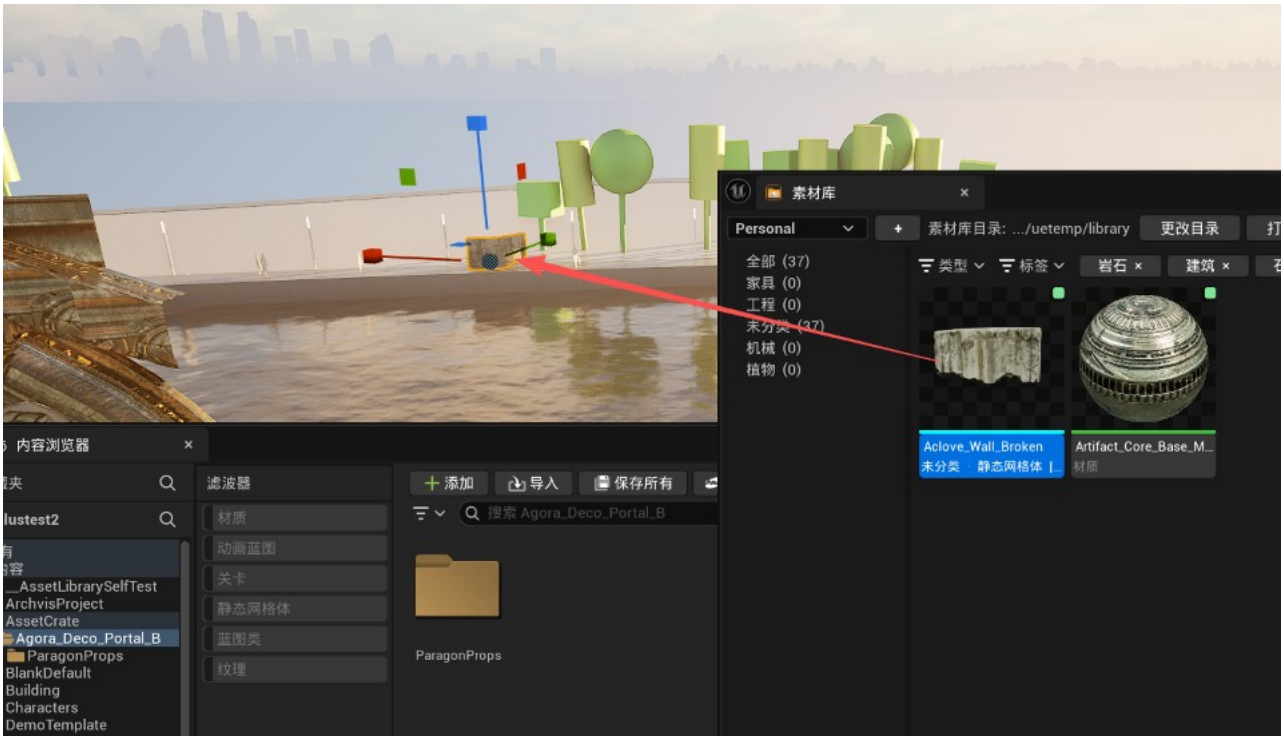


第 8 章　把素材用起来（拖进视口 / 打开 / 导入）

8.1 拖到视口（最常用）

把缩略图拖进视口 = **先把这条素材（连同全部依赖：材质、贴图…）完整导入当前工程，再把它摆到场景里。**

*第一次拖某条素材时会做一次完整导入，重素材可能要等一会儿（右下角有提示）；之后工程里已经有了，再拖就是秒级。这样能保证**材质不会丢**。*



8.2 双击（打开它自己的编辑器）

双击缩略图：打开这条素材自己的编辑器（静态网格体 → 网格体编辑器；材质 → 材质编辑器…），可以直接改。如果这条素材还没进过当前工程，会先把它的完整副本（含全部依赖）导入到 <工程>/Content/AssetCrate/ 下，再打开编辑器。

8.3 素材右键菜单

菜单项	作用
导入到内容浏览器	把该素材（含全部依赖）复制进当前工程，并在内容浏览器里选中它
设为自包含	把依赖重排成自包含结构（首次较慢，之后导入秒级）
收藏 / 取消收藏	加入或移出收藏
在资源管理器中显示	在 Windows 资源管理器里定位到库里的这个条目
打包 zip	把这条素材打包成一个 .zip（可发给同事 / 归档）
复制资产路径	把主资产的包路径复制到剪贴板
移动到分类	改归到别的分类

从素材箱删除	只删库里这份（**不会动你工程里的资产**）

8.4 详情区底部的按钮

详情区最底部只有一个按钮：**【导入到内容浏览器】**（把当前选中的素材导入当前工程并在内容浏览器里选中）。

8.5 批量操作

· 多选缩略图（Ctrl / Shift 点选）后右键，可以批量导入到工程、批量删除等。



第 9 章　详情区字段与悬停提示

9.1 详情区字段

字段	含义
名称 / 类型	素材名；括号里是资产类型（静态网格体、材质…）
分类	当前归类，下拉可改
标签	已打的标签，可增删
备注	自己写的说明，需点【保存备注】写盘
库内位置	它在素材箱目录里的实际文件夹路径
源工程包路径	主资产原来的包路径（/Game/…），导入工程时按它落位
来源工程	这条素材是从哪个工程 / 库里收进来的
引擎版本	记录时的引擎版本；与本机小版本不同时，悬停提示里会用橙色标出
已在本工程	是 / 否；「是」= 缩略图右上角有小绿点
文件数 / 大小	这条素材包含的文件数与占用空间
资产文件路径长度 / 烘焙文件路径长度	Windows 路径长度检查（避免超过 UE 的路径限制）
材质数 / 顶点数 / 三角面数 / 大概大小	静态网格体的常用统计，方便判断精度与体量

9.2 悬停提示怎么看

· 鼠标停在缩略图上会弹出**引擎同款深色提示框**（和内容浏览器一致），键值分色显示，行距统一。



· 其中「引擎版本」如果和本机小版本不同，会用橙色突出，提醒可能需要升级。

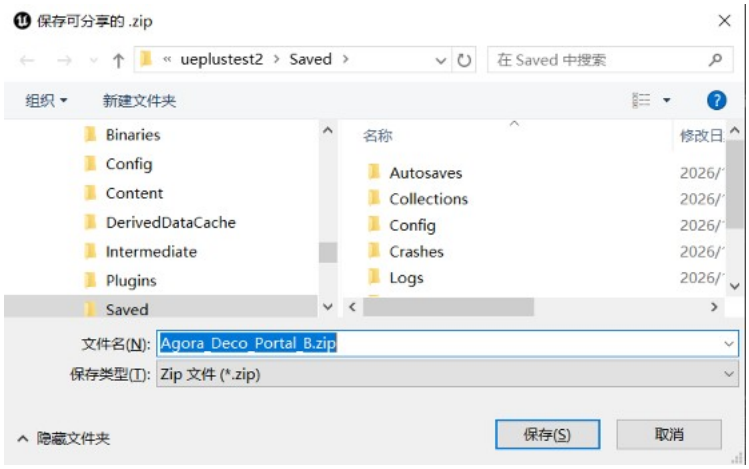
· 「已在本工程」一行：是（瓦片右上角的小绿点）/ 否（还没导入到本工程）。



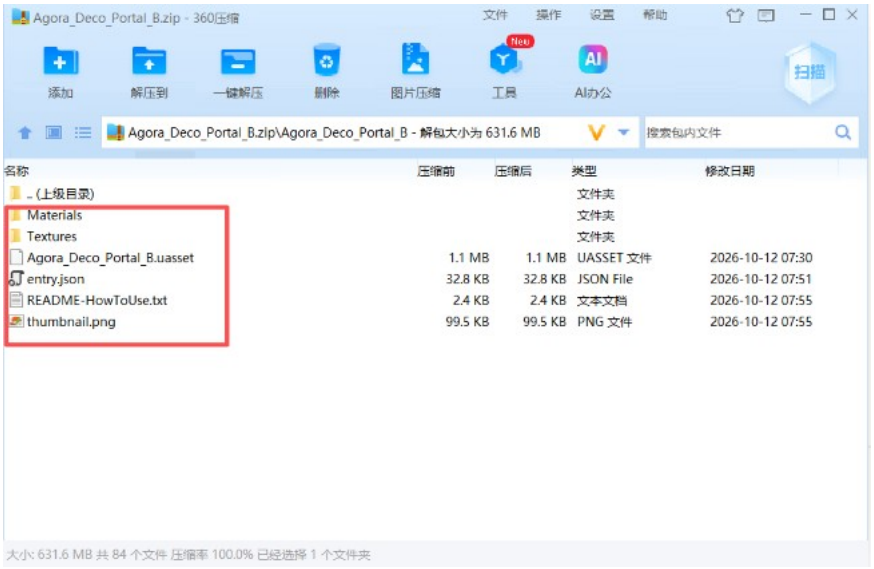
第 10 章　分享与迁移（打包 zip / 导入 zip / 换电脑）

10.1 打包 zip（发给同事）

1. 在素材上右键 →「打包 zip」。



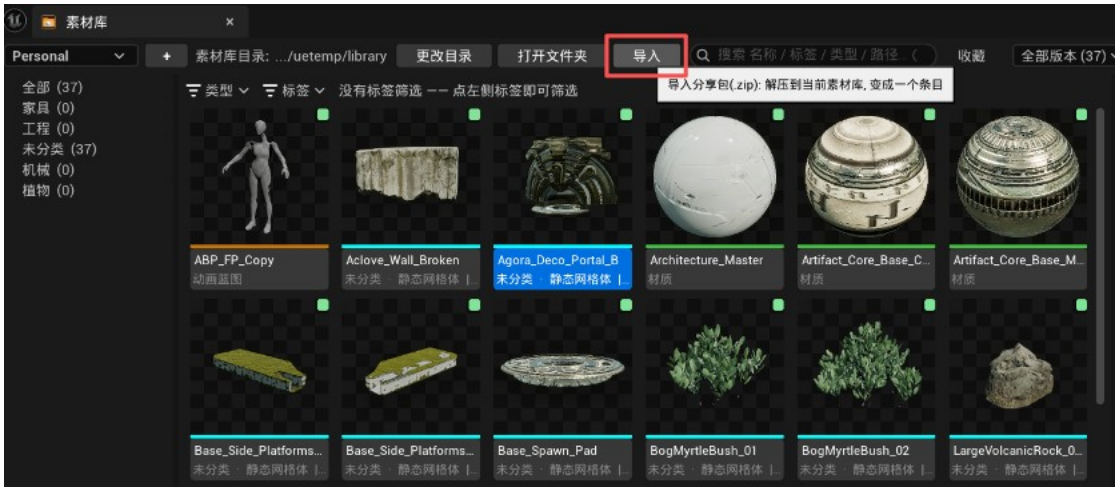
2. 得到一个 .zip（里面含主资产、依赖、缩略图、entry.json 和一份中英文说明文档）。



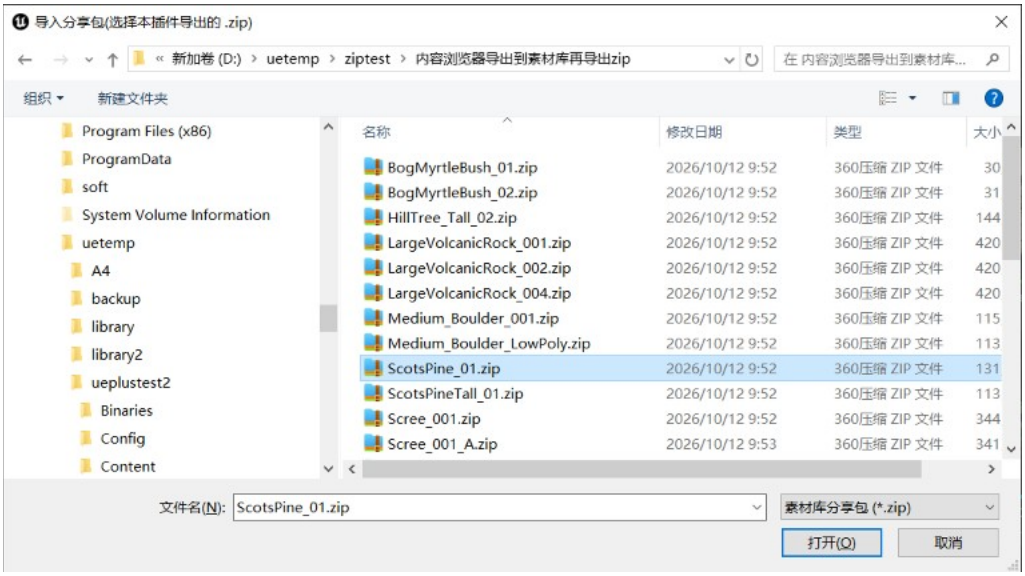
3. 把这个 zip 发给同事（微信 / 邮件 / 网盘都行）。

10.2 导入 zip（收的人怎么做）

4. 打开素材箱面板（工具 → 素材箱）。



5. 点工具栏上的【导入】→ 选中这个 .zip。

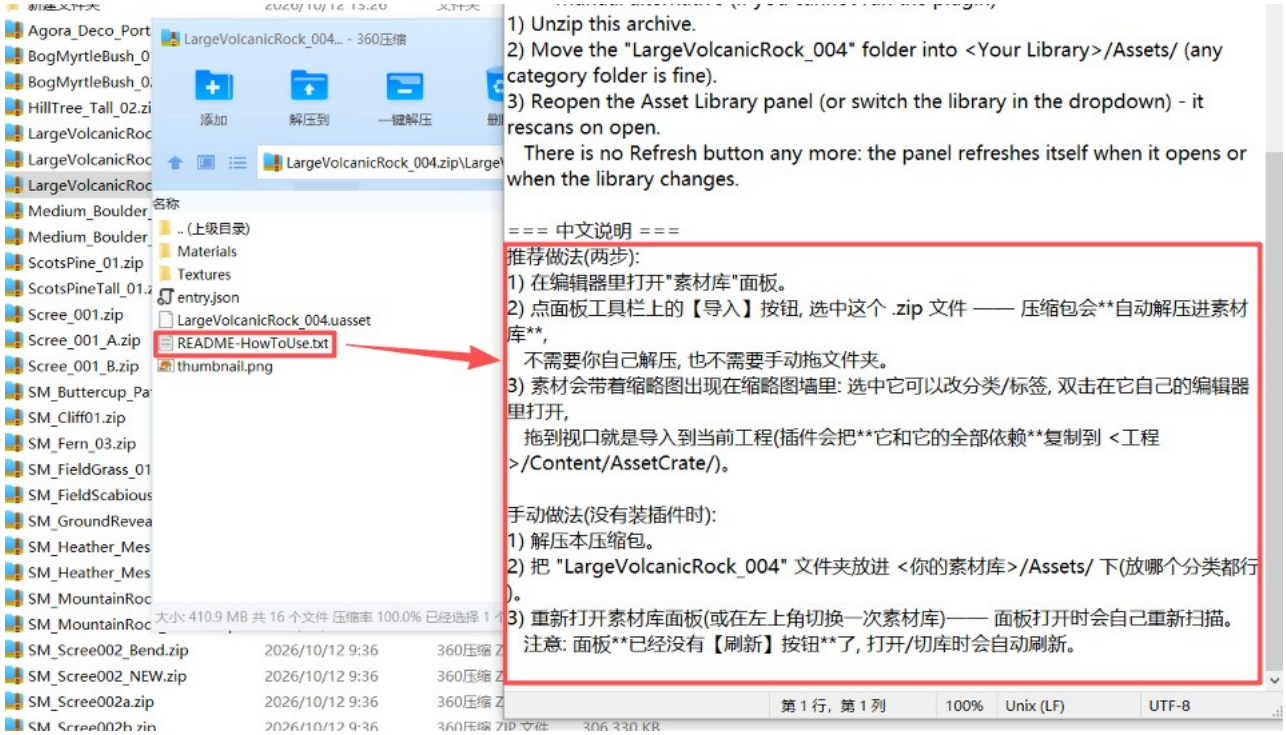


6. 压缩包会**自动解压进素材箱**（不需要你先解压，也不用手动拖文件夹），成功后素材带着缩略图出现在墙里。

10.3 没有插件的人怎么办（手动方式）

7. 解压 zip。

8. 把里面的 <素材名> 文件夹整个放进 <你的素材箱>/Assets/ 下（放哪个分类文件夹都行）。



9. 重新打开面板，或在左上角切换一次素材箱 —— 面板打开时会自动重新扫描。

*面板**没有【刷新】按钮**了：打开面板 / 切换素材箱时会自动刷新。*

10.4 换电脑 / 备份素材箱

- 整个库目录拷到新机器，装好插件，把库指到那个目录即可。
- 换机器后建议点一次【体检】，确认缩略图与索引都正常。

第 11 章　免费版额度与注册

11.1 免费版额度

免费版按功能计额度，**每个功能各 30 条**：

功能	额度	什么时候扣
导出到素材箱	30 条	每次导出的条数
导出 zip（打包 zip）	30 条	每打包一条素材 +1
导入 zip	30 条	每导入一条素材 +1

注册后没有任何额度限制。

• 一次批量操作不会被整批拒绝：只要该功能还没到上限就放行（允许这一批刚好超一点）；到上限后该功能就不能再用了，点【稍后】也不会放行。

11.2 额度用完了怎么继续

1. 点到该功能时，会弹出“免费版额度已满”的注册窗。

2. 额度用完后，该功能就不能用了：每次触发都会连续弹出 10 次注册窗，点完 10 次仍然不会放行，操作一定失败（必须注册才能继续）。

3. 想彻底解除：点左下角「许可」→ 复制**机器码** → 发给作者换取**序列号** → 把序列号粘贴到弹窗的输入框里 → 点【注册】。注册成功后左下角会显示「许可 已注册」。

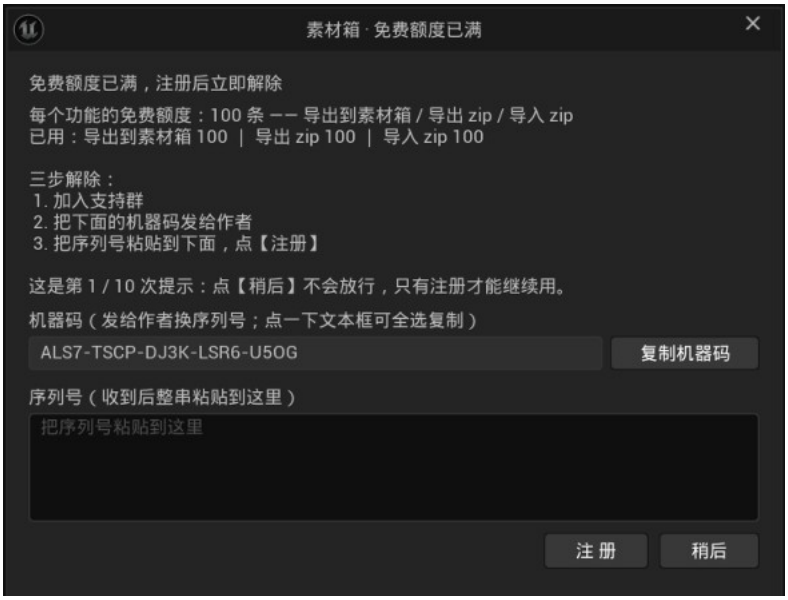


图 11-1　额度已满时的注册窗（点【稍后】十次也不会放行；只有点【注册】才永久解除）

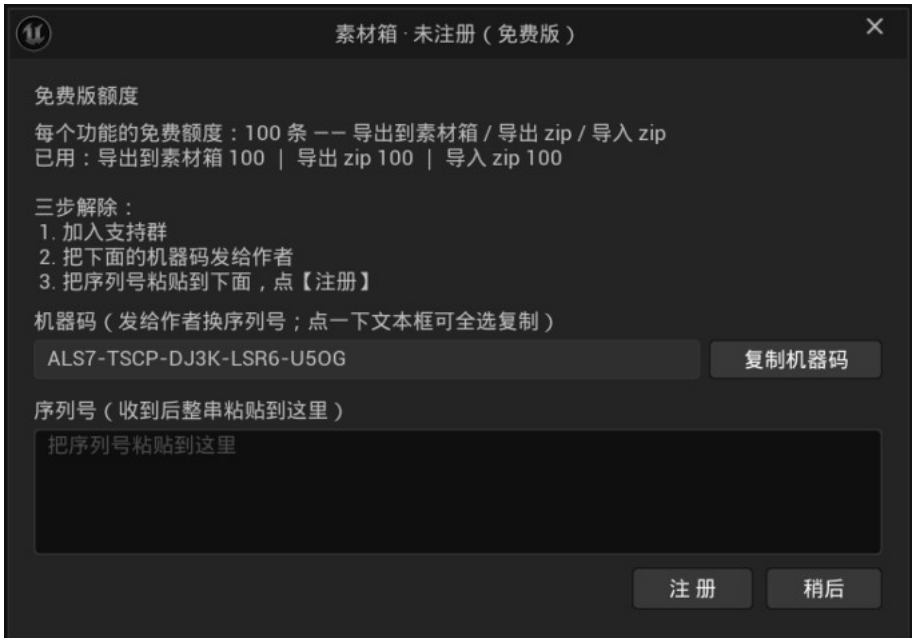


图 11-2　从面板左下角「许可」打开的窗口（机器码 / 粘贴序列号注册）

11.3 怎么查看已用了多少

· 弹窗正文里会写「已用：导出到素材箱 N、导出 zip N、导入 zip N」。

· 也可以在输出日志里搜索 trial status（启动时会打印一行）。

· 机器码右边有【复制机器码】按钮：点一下就把机器码复制到剪贴板（右下角会提示"机器码已复制"）。

· 注册成功后：窗口标题和正文会变成「已注册」，右下角的【稍后】也会变成【关闭】；机器码和序列号都留在窗口里，方便你保存 ✓。

· 序列号无效时：输入框下面会出现**红色**提示并写明原因（例如「这个序列号是给另一台机器签发的」）；窗口不会关，你粘进去的内容也不会被清掉 ✓。

第 12 章　常见问题（FAQ）

问题	原因与处理
拖到视口后模型是黑的 / 材质丢了	这是“材质还没进工程就先摆了模型”导致的。当前版本已改为**连同全部依赖完整导入**后再摆；把那条素材**重新拖一次**即可恢复正常。第一次拖重素材会慢一点，之后就是秒级。
缩略图里显示 “StaticMesh” 灰字 / 没有图	该条目生成缩略图时没成功。① 面板上点【体检】看提示；② 控制台跑 AssetCrate.FillMissingThumbnails 把缺图的条目逐个补上（慢、可中断；后台也会自动重试）；③ 或者用控制台命令 AssetCrate.FillMissingThumbnails 补全（它会先把素材导入再生成）。
面板没有刷新按钮	设计如此：打开面板 / 切换素材箱时自动刷新。
素材存在哪？会占工程空间吗？	素材存在**库目录**（工程外面）。保存只写库；只有拖到视口 / 导入到内容浏览器时才会把依赖复制进工程。
删掉库里的素材会不会删工程里的资产？	不会。删除只作用于库里那份，工程里的资产不动。
重复保存同一个资产会怎样？	按冲突策略处理（默认更新已有条目），不会无限重复；可以用【体检】检查重复条目。
想只看没导入过工程的素材	搜索框里输入「已导入:否」；缩略图右上角没有小绿点的就是从没导入过的。
面板打不开 / 找不到入口	工具菜单 →「素材箱」；或在控制台执行 AssetCrate.OpenPanel。同时看输出日志里 LogAssetCrate 的报错。
中文界面没生效	把编辑器语言设为中文（编辑器偏好 → 区域和语言），重启。
换引擎版本还能用吗	本包是针对 UE 5.8 编译的 DLL。换版本需要对应版本的包（找作者索取）。
打包出来的 zip 很大	zip 采用**不压缩存储**（UE 资产本身已经压得很紧，再压收益小而耗时），这是正常的。
电脑重装 / 换机	拷走库目录 + 重装插件 + 把库指到那个目录；建议再点一次【体检】。
同事没装插件，我怎么给他素材	用「打包 zip」发给他，让他按 zip 里的「手动方式」把文件夹放进 <素材箱>/Assets/ 下。
想批量清理/整理素材箱	面板里可多选批量改分类 / 删除；库目录本身也是普通文件夹，可以直接整理（整理完切换一次库让它重新扫描）。
许可状态怎么确认	面板左下角会写「许可 未注册（试用版）」或「许可 已注册」；也可用控制台 AssetLibrary.MachineId 打印机器码。
我把素材分好类了，之后再保存一次同一个素材，分类会被覆盖吗？	不会 ✓。再次保存是**原地更新**那一条，分类 / 标签 / 备注一律保留；只有你在面板里明确改了分类，文件夹才会跟着搬。
条目没有缩略图，怎么办？	在编辑器控制台敲 `AssetCrate.FillMissingThumbnails`：它只

	给**没有图**的条目补一张，一次一张、可以取消，已有图的条目不动；补完面板会自动刷新。
素材箱会占工程空间吗？素材存在哪？	不占 ✓。素材箱是**独立目录**（默认在 `D:\uetemp` 一类的位置，可在【更改目录】里换），不属于任何工程；删掉库里的素材也**不会**删工程里的资产。

附　录　控制台命令 / 设置项 / 目录结构 / 支持

A.1 常用控制台命令（在编辑器底部的 Console 里输入）

命令	作用
AssetCrate.OpenPanel	打开素材箱面板
AssetCrate.ExportZip <名称片段> <输出.zip>	把某条素材打包成 zip
AssetCrate.ImportBundle <zip 路径>	把 zip 导入当前素材箱
AssetCrate.LibraryHealth	打印素材箱健康度（条目数、缺失文件、目录与记录不一致等）
AssetCrate.FillMissingThumbnails [上限]	补全缺失的缩略图（会先把素材导入再渲染）
AssetCrate.RegenerateThumbnails	重生成缩略图（针对已有缩略图的条目，可清掉旧图的污染）
AssetCrate.UpgradeAllEntries	把库里的条目批量升级为自包含
AssetCrate.LicenseDialog	打开「许可 / 注册」窗口
AssetLibrary.MachineId	打印本机机器码（注册用）
AssetLibrary.LicenseCheck <序列号>	验证一段序列号是否有效

A.2 素材箱目录结构速查

路径	说明
<库>/Assets/<分类>/<素材名>/	一条素材 = 一个文件夹（含主资产、依赖、entry.json）
<库>/Thumbnails/	缩略图
<库>/.assetlibrary_*	素材箱运行状态文件（含试用额度计数等），不要删
%LOCALAPPDATA%\AssetCrate\settings.json	面板设置（库列表、活动库等）
%LOCALAPPDATA%\AssetCrate\license.key	注册信息（注册后才会出现）

A.3 卸载与残留

· 删掉 Plugins\AssetCrate 即完成卸载。

· 若想连设置一起清掉：删除 %LOCALAPPDATA%\AssetCrate 目录（会清掉库列表与注册信息）。

· 素材箱目录不会被删 —— 那是你自己的资产。

A.4 版本与支持

项目	内容
文档版本	v3.1（2026-10-16）
插件 DLL	3,779,584 B，SHA256 98efc20b8ac88ac12cdade651d553f96…
支持入口	面板左下角「UE 素材网」按钮（作者站点）
注册 / 机器码	面板左下角「许可」→ 复制机器码发给作者