

模模搭插件使用教程以及模型制作规范

一、安装插件

上传模型需要安装优锘科技 3DsMax 上传插件 V1.9。

下载地址: http://www.3dmomoda.com/max

插件安装:

1、首先需要安装 3DsMax 软件,版本可是 3DsMax2011---3DsMax 2017,推荐使用 3DsMax2016。

2、下载解压后,双击,点击下一步



3、目标文件夹是 3DsMax 默认路径(如没有找到正确路径, 需手动输入), 点击安装, 完成

3DsMax上传模型插件V1.9-安装向导	- 🗆 X
安装目录 选择"3DsMax上传模型插件V1.9"的安装文件夹	
安装向导将安装 "3DsMax上传模型插件V1.9" 在下列文件夹。要安装到 夹,单击[浏览] 并选择其他的文件夹。单击 [安装] 开始安装进程。	不同文件
目标文件夹	
C:\Program Files\Autodesk\3ds Max 2016 浏览	祖录
优诺科技版权所有————————————————————————————————————	取消(C)



二、上传模型

1、后启动 max , 登录你的优锘科技账号



1、后点击"上传模型"出现预览窗口





3、预览没有问题后点击"截图",截一张自己满意的视角,关闭此视窗。



4、填写模型信息

」 填写模型信息	
● 上传新模型 ○ 更新已有模型	消息: 新建模型 任务: 个人
模型名称: 古 藍居	
模型简介: 不可以使用"空格"、"回车"、": "、"\"、"@"等符·	号,请使用汉字、英文、数字、"_",50字以内。 待上传模型:
2003	
模型所属: ● 公开 ○ 私有 ○ 出售 价格 (元): [1] ↓	
▼ 我的模型符合上传协议-》占击查看	上传

在"模型名称"处填写模型的名字。

然后选择,第一次上传的模型选择"上传新模型",修改上传过的模型就选择"更新已有模型"选好后点击上传。

5、点击自己的名字,可到网站查询模型上传状态。



三、插件附加功能

烘焙功能:模型完成后烘焙模型光线图

1、首先做一个面片拖住整个物体,打一个天灯开阴影。



2、然后点击菜单栏上的"Uinnova"下的"贴图烘焙管理器"





🤰 三维联客-贴图烘焙管理器
AAJADI SA S L
☑ 激活
物体组织方式
這染到一张贴图
财资供培方式 实时渲染方式
LightingMap * 普通 *
存储应责:
物体列表:
/*-
<u> い寄生</u> 特方式 供捨解析度 白和展开 755*756
10000001 10000000000000000000000000000
贴图坐标间隙 [0.005][4]
亮度 0 1 祭香烘焙图片
這染所有 這染当前
预览所有 预览所选 取消预览

点击第一个加号,选择一个贴图存储的地址,给要烘焙的光线图一个名字。如下图:



点击第二个加号添加要烘焙的物体

最后选择烘焙解析度(烘焙贴图的大小),选好后点击渲染当前或者渲染所有。



渲染完成后点击预览所有或者预览所选,可查看烘焙光线图是否正确。

动画功能:

1、物体做完需要的动画后,点击菜单栏上的"Uinnova"下的"动画管理器"

Deate Selec 命名工具 检查工具 , 投索和替换工具 , 文件转换工具 , 打开导出器 动画管理器 财废烘焙管理器 打开最后一次导出 UI , 帮助 ,	Help	Uinnova		-
检查工具 > 搜索和替换工具 > 文件转换工具 > 打开导出器 > 动画管理器 > 财置烘焙管理器 > 打开最后一次导出 UI 報助 >	Create Selec	命名工具		, 🔤
 搜索和替换工具 ・ 文件转换工具 ・ 打开导出器 动画管理器 吸图烘焙管理器 打开最后一次导出 UI ・ 帮助 ・ 		检查工具	•	
文件转换工具 → 打开导出器 动画管理器 处图烘焙管理器 打开最后一次导出 UI → 帮助 →		搜索和替换工具	•	1
打开导出器 动画管理器 贴图烘焙管理器 打开最后一次导出 UI → 帮助 →		文件转换工具	•	
か画管理器 <u> <u> </u> <u> </u></u>		打开导出器		
 		→ 动画管理器		
打开最后一次导出 UI → 帮助 →		贴图烘焙管理器		
UI → 帮助 →		打开最后一次导出		
帮助 ▶		UI	+	
1		帮助	•	
		1		

2、点击后出现动画管理器面板如下:

首先,按加号添加一个动画名称,默认"_defaultAnim_"用此名字进入模模搭后会自动播放,也可以自己命名,命名不能有出下滑杠外别的符号,动画可以加多个。

如下图:



3、选下面的加号,加入动画涉及的物体。



循环播放默认是勾上的,如不需要物体循环一个动作把对勾去掉即可。

如下图:



设置好后关闭面板。

3、放入模模搭后,点击模型,在面板上点击属性设置栏,可选择动画名称后选择播放动画。





四、建筑模型制作规范

建筑外立面的制作我们将使用 3DMax2016(中英文均可)软件完成。

模型制作流程:素材采集---模型制作---贴图制作---模型塌陷---命名。

模型制作规范:

没有特殊情况,制作模型单位为米 (Meters)

Dunits Setup ? X	🔰 System Unit Setup
System Unit Setup	Suctem Unit Scale
 Metric Meters US Standard Feet w/Decimal Inches I/8 Default Units: Feet Inches Custom 	Origin 16777215.0m Distance from origin: 1.0m Resulting Accuracy: 0.0000001192m OK Cancel
FL = 660.0 Meters ✓ C Generic Units Lighting Units International OK Cancel	

1、根据提供的资料(CAD、影像图等)制作模型,模型的初始位置在(0,0,0)点位置。

- 制作模型时,注意模型整体面数,模型看不见的面要删除,如:建筑底面、贴着墙壁物体的背面等。模型初期一定要注意检查共面、漏面、反面的情况。
- 3、贴图制作:贴图一定要是 2 的 N 次方(如: 64、128、256、512、1024),长宽比最好是
 1:1的正方形贴图。贴图最大 1024*1024。

贴图的命名最好不要全是数字,不能有符号和空格,不能重复。

贴图格式不用通道的为 JPG,通道贴图为 PNG、TGA (一般用 PNG)。

4、材质球:默认通用材质球为 Standard(标准材质球), Multi/Sub-Object 多位子材质中的子材质一定要是标准材质球,不能在 max 材质编辑器中对贴图进行裁切。





材质球命名不能有符号和空格,不能重复。

- 5、模型塌陷,根据楼的情况按片塌陷,小的建筑可以是一个物体。
- 6、模型命名:不能有符号和空格,不能重复。

模型上传:上传的模型要在场景(0,0,0)点,物体的中心点也要在模型中点、Z轴在0 点。模型审核不通过的会写明原因,根据原因修改

注: 单个模型标准,贴图最多 30 张,模型三角面面数最多 20 万面。