## 一、上传模型

1、安装后启动 max , 登录你的优锘科技账号



2、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 <b>族居</b>	
	付号, 请使用次字、央义、数字、□, 50字以内。 待上传模型:
2 模型所属: ● 公开 © 私有 © 出售 们格 (元): □ □ □	00字以内
	IT &
	and the second s
✓ 我的模型符合上传协议-》点击查看	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。

## 二、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"





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"



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:

	-		4555
	三维联客-动画管理		
		读取动画配置	
	动画涉及物体	<ul> <li>✓ 和北大交互选择</li> <li>全部法経</li> <li>全部大选择</li> <li>反同选择</li> <li>✓ 循环腦放</li> <li>✓ 循环腦放</li> <li>✓ 开始帧作零点帧</li> <li>零点帧 0</li> </ul>	
》请输。 _default	N动画名字 Anim 确定取		s s

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:

ſ	三维联客-动画管理器
	导出当前动画配置 读取动画配置 导出所有动画配置
,	用门 ・
	+ - R 动画涉及物体 men ↓ - R 和场景交互选择 全部选择 全部选择 反向选择 ✓ 循环播放 ♥ 开始桢作零点桢 零点桢 0 ↓ s
	开始桢 0
	<ul> <li>注 - X □ 包括连接 设定时间条为当前</li> <li>□ 可导骨骼</li> </ul>

设置好后关闭面板。



4、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。