

模模搭插件使用教程以及模型制作规范

(2019.12.16 更新)

一、安装插件

上传模型需要安装优锘科技 3DsMax 上传插件 v2.4。

下载地址 https://store.thingjs.com/tools

插件安装: (注意: 安装插件需要电脑有 D 盘)

1、首先需要安装 3DsMax 软件, 推荐使用 3DsMax2020 (3DsMax2016、3DsMax2019)。

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 安装目录 读格 "30-8 ∞ 上任接刑任代灯 87 的定状文件支	ý
2014 303mmax上飞程坐1441471.9 日又表表人什大 安装向导将安装"305mmax上传模型1插件V1.9"在下列文件来。要安 来,单击〔浏览〕并选择其他的文件来。单击[安装]开始安装进程	装到不同文件 。
目标文件夹	
目标文件夹 C:\Program Files\Autodesk\3ds Max 2016	浏览目录
目标文件夹 C:\Program Files\Autodesk\3ds Max 2016 优诺科技版权所有 上一步 (P) 安装(I)	浏览目录 取消(C)



二、上传模型

1、后启动 max , 登录你的优锘科技账号



注:如果登陆不上或 win10 系统,需要设置一下 max 的兼容模式,并以管理员身份运行。 如下图:

🧎 3ds Max 2020 属性
常规 快捷方式 兼容性 安全 详细信息 以前的版本
如果此程序在早期版本的 Windows 上没有问题,而现在出现问题,请选择与该早期版本匹酉的兼容模式。
<u>帮助我选择设置</u> 《兼容模式
✔ 以兼容模式运行这个程序: Windows 7
·设置
用 256 色运行
□ 用 640 x 480 屏幕分辨室运行
■ 禁用视觉主题
一局 JFI 设置时崇用亚示编版
「狩殺寺教」
☑ 以管理负身份运行此程序
更改所有用户的设置
确定 取消 应用 (A)



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。(截图不要有其他 遮挡物)



4、填写模型信息



」 填写模型信息			×
 ● 上传新模型 模型名称: 古 	○ 更新已有模型 KB	消息: 新建模型	任务: 个人
模型简介:	不可以使用"空格"、"回车"、": <i>"、</i> "、"、 、 	☞ 等符号,请使用汉字、英文 	ζ、数字、"_",50字以内。 !:
模型所属: ● 公开 C 私	有 O 出售 û俗 (元) :	200字以内	
▶ 我的模型符	子合上传协议-》点击查看	上传	关闭

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。(拖片是为了让物体烘焙时能有明暗 的过度)

A	Ď.	

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。

如不需要已经烘焙好的贴图,可点击减号去掉即可



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:

	▶ 三维联客-动画管理器
	与出当前动画配置 读取动画配置 与出所有动画配置
》请输) default	
- i	

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:



动画的关键帧设置:



开始帧到结束帧一定要有,才能有动画在模模搭显示,开始帧不能大于结束帧。(根据 自己做作的动画填写。

设置好后关闭面板,上传模型(参照:二、上传模型步骤)。

注意:带动画的物体,在搭建中要加上属性,才可以在 thingjs 上显示模型动画。

L传模型后,在场景搭建中,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。

🛛 - 模模塔 🛛 🖈 🔞 开搭 - 模模塔 🛛 🗙 🍋	A CONTRACTOR OF A	- March			
				Êx	£a ☆ 〓
			(i)	•	Q
510			物品属作	生设置	
		模型ID	72E49F897	0EE435EA0	3F6580
		自定义ID			
		名称	物体		
		尺寸	X 1.420	3.51 Z	4.58
		急空	0.01		
		动画			
		播放动画	0		
	· ·	预览时隐藏			
	/	預览时可述	ŧ 🗆		
		接收数据			
		自定义属性	ŧ	Size :	0 +
			保存被	泉点	
		\leq			
		5			
		\leq			
		\leq			

4、注意:制作门时,不需要制作做动画,把门的轴心设置好位置

四、建筑模型制作规范

建筑外立面的制作我们将使用 3DMax(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 Setu	p x		
System Unit Setup	- Sustam Init Scale			
	1 Unit = 1.0	Meters 👻		
Display Unit Scale	✓ Respect	System Units in Files		
Metric	Origin	16777215.0m		
Meters ▼ O US Standard Feet w/Decimal Inches ▼ Default Units: ● Feet O Inches ▼ O Custom FL = 660.0 Meters	Distance from origin: 1.0m Resulting Accuracy: 0.0000001192m OK Cancel			
Generic 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。
- 7、模型不能有离主体模型很远的点,如下图:



8、模型材质的高光设置不要改变颜色,默认为白色,如改变灰度会使模型到 thingjs 中变黑。



9、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。

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。(单个物体不能超过 12 万面)

五、工具区

1、工具开关:点击打开会出现下面的对话框,选择打上对勾,会有相应的工具出现。



2、ThingJS 工具



分别为模型的各种设置: LOD、碰撞的添加、门动画的设置等。

(1) LOD: 如下图



► LOD/编辑器 1 積積 <> 简積 2 1 積積 <> 简積 2 1 1 当前信: 1 0對10 2 本級最大可視距离: 2	LOD分级,可自己手动添加或者 删除级别,自己的模型有几个 级别LOD就加几个 点在哪个级别下面就是添加到
本級模型: Teace0001 (一添加) 6時間示 1 8除一> 2 <th>那个级别本级模型</th>	那个级别本级模型
● 中近明真他 注释本级 隐藏本级	
隐藏全部 开启描像机 显示全部	
消息:自由控制模型防藏显示 关闭 保存	

(2)碰撞的添加:如下图(物体有明显的凹凸,在行走或者其他需要情况下加碰撞, 默认是对有个立方体,碰撞建议要简单制作,不要拿模型复制变成碰撞物体)



(3)门设置工具:门的开关门动画,如下图,门的开关动画不需要做动画,门的方向 往哪边开就选中模型加入哪边,(左门或者右门);门的坐标位置要在转动地方。







3、模型材质



模型遇到各种问题时,可以用模型塌 BOX (坐标方向会修正)、高级塌 BOX (不会改变 坐标方向),模型名字和材质名字的整理是用来查找错误的命名; Vray 材质传换为标准 材质;如遇到丢失贴图找不到时可用移除丢失材质。



六、模型效果设置

1、模型的反射效果

(1) 镜面反射:

反射参数__勾上贴图反射、值为100;光泽度100。如下图





(2)磨砂反射: 反射参数__勾上贴图反射、值为 40;光泽度 100。如下图







(3)塑料反射: 反射参数__勾上贴图反射、值为100;光泽度30。如下图



(注:以上反射参数值仅供参考,可根据自身模型需要进行调整。)

七、贴图动画制作方法

- 例:
- 1、用二维线 Line, 画出自己需要的大小和长度(可转弯)





2、调整一个自己合适的 UV



4、材质球上制作一个 UV 动画



5、选中线打开曲线编辑器



6、选择到材质动画



7、工作栏右击选择"曲线轨道"







上传模型即可。

八、卸载插件





点击 Uinnova--帮助--关于

2	插件信息	×
	uinnova 衆福井雄	
	优错科技模型库模型上传插件	Į
	版本: 2.16	
	交流QQ群: 371128939	
	北京优锘科技有限公司	
	· •	

点击减号,卸载插件。