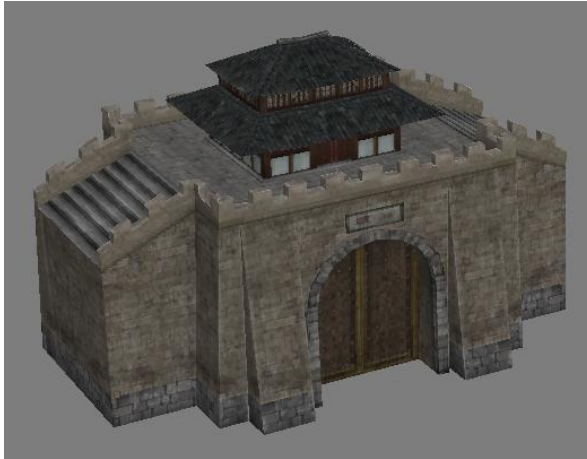


一. 前提：在 MAX 文件中确保模型的规范

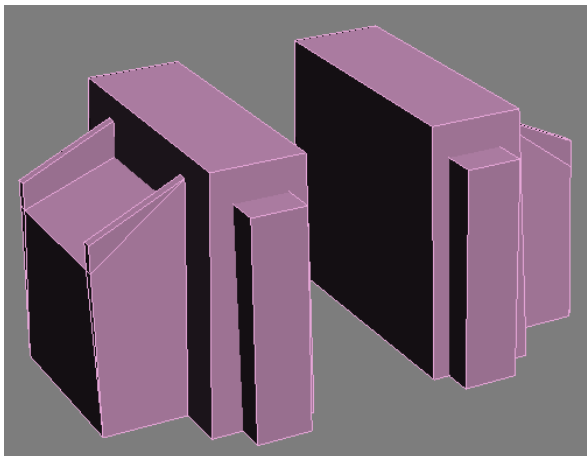
在《将星诀》项目中，一个标准的静态模型组建一般分为三个部分

1. 基础形态模型：通常命名为 S_XXX_01/2.....
2. 碰撞模型：通常命名为 C_XXX_01/2.....
3. 墨水线框模型：通常命名为 I_XXX_01/2.....

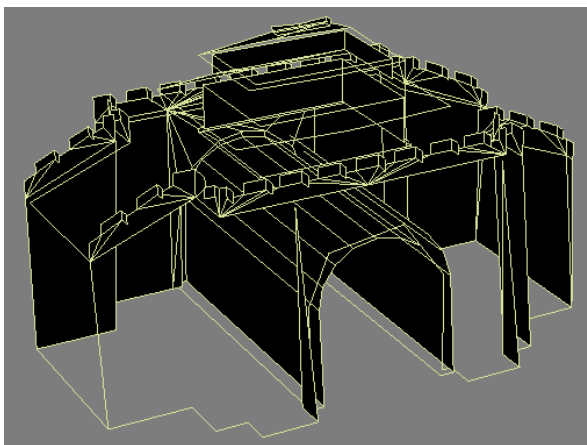
案例：



基础形态模型：S_ZY_Chenglou01



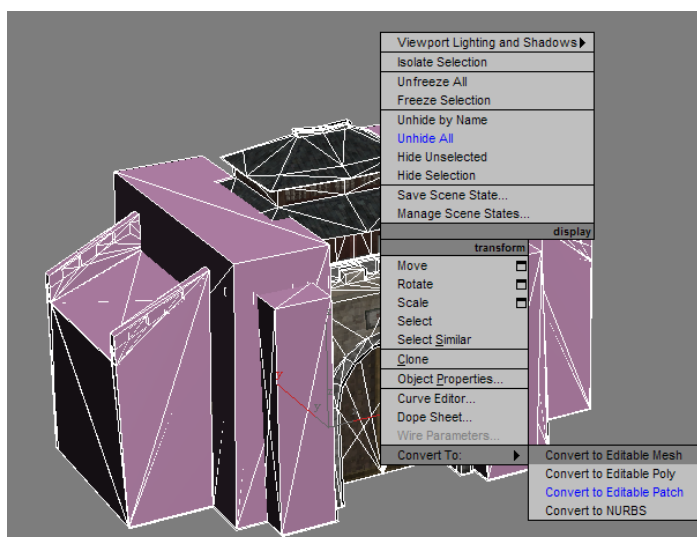
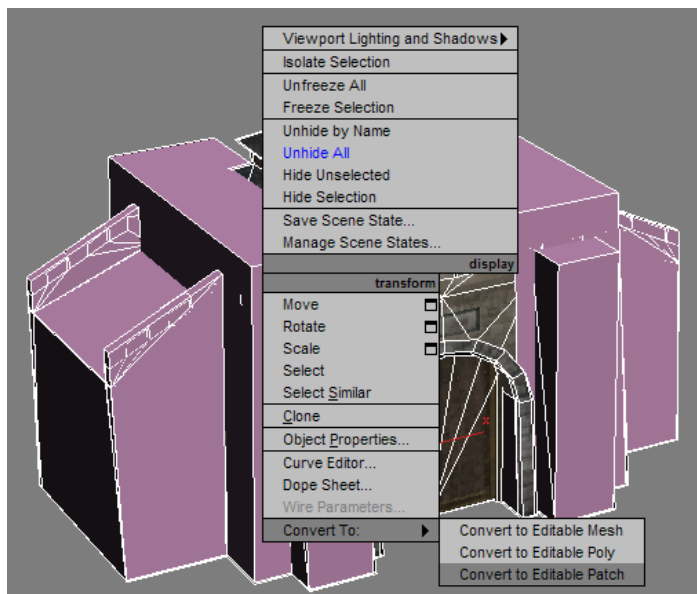
碰撞模型：C_ZY_Chenglou01



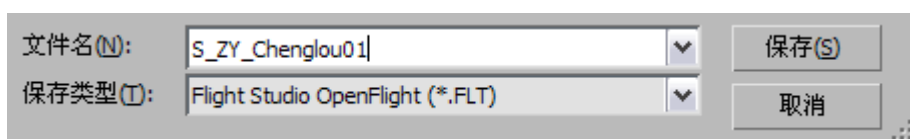
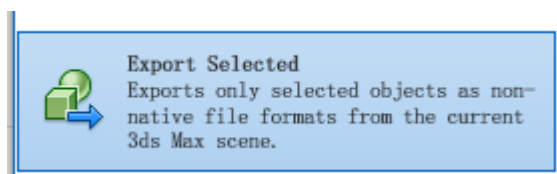
墨水线框模型：I_ZY_Chenglou01

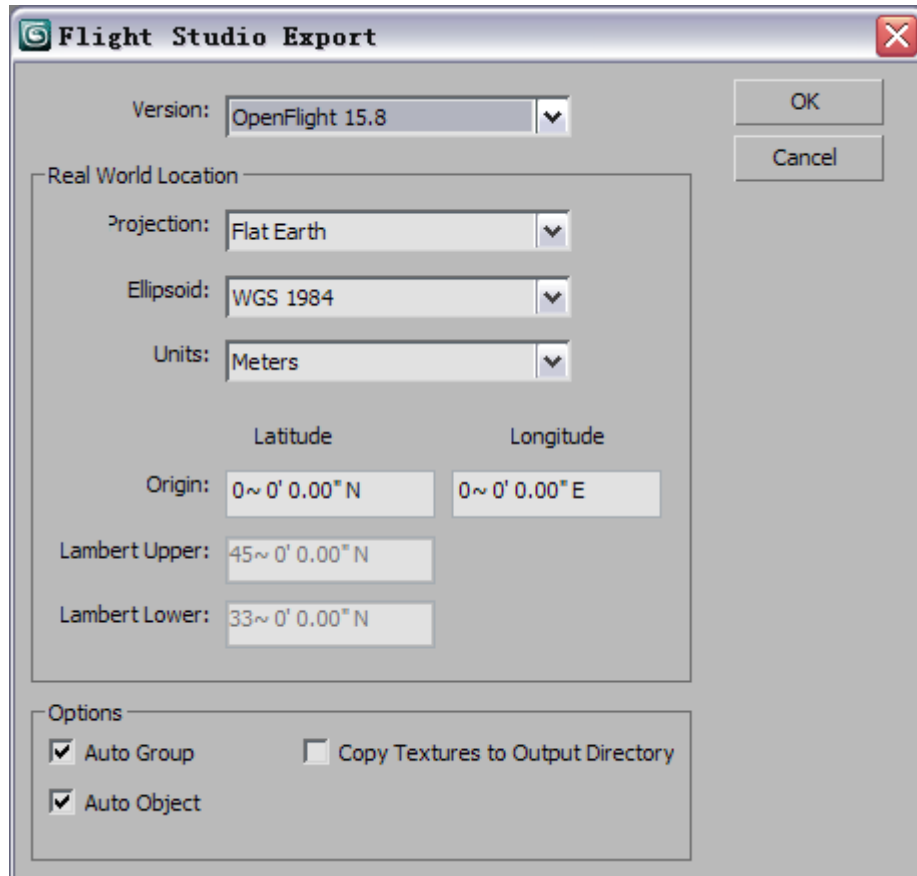
二. 模型导出

1. 框选所有模型，转成 patch 格式,之后再转成 mesh 格式



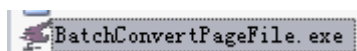
2. 导出选中的模型，选择 FLT 格式，使用默认设置即可





三. 模型导入 Creature3D

1. 将 Flt 格式转换成 Creature3D 所能够支持的 Cre 格式文件，在 ClientCook\bin 路径下打开



这个文件，选择刚才导出的 Flt 文件转成 Cre 文件，并将其拷贝到 ClientCook\data\JXJ 路径下；

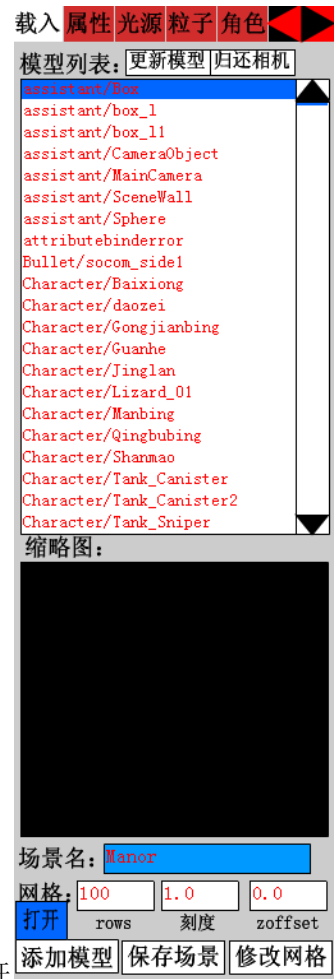
2. 将模型贴图本身的 dds 格式文件转换成 Creature3D 能够支持的 img 格式文件，在

ClientCook\bin 路径下打开 这个文件，选择存储好的 dds 贴图文件，将

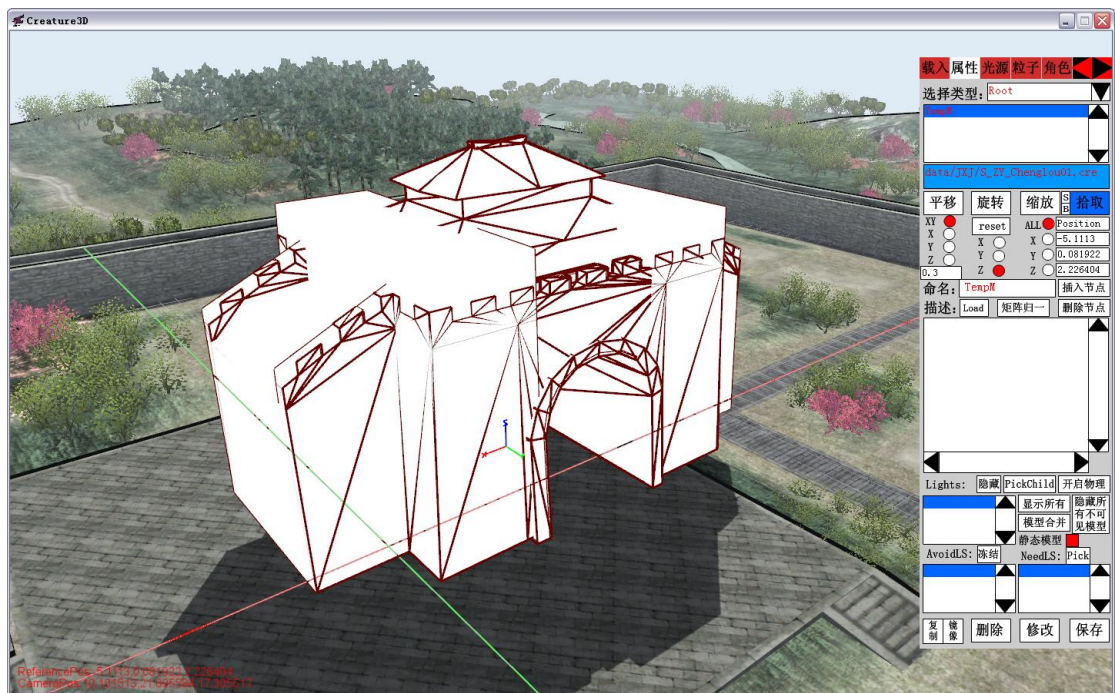
其转成 img 格式，并将其拷贝到 ClientCook\media\textures\Develop 路径下。

3. 打开编辑器， ，新建或者选择任意场景模型，选择

编辑模式

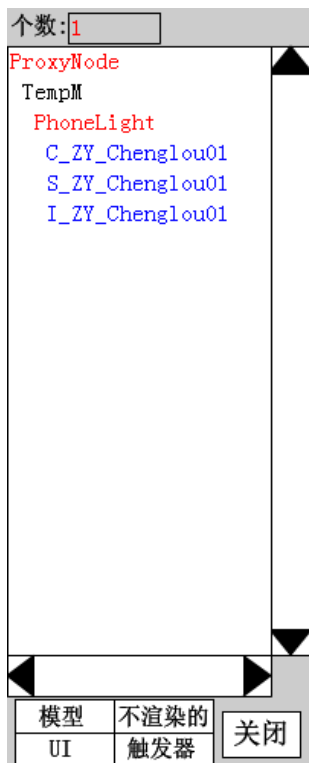


4. 打开编辑界面后按 **F1** 打开以下界面，选择打开
进入模型库中的模型文件

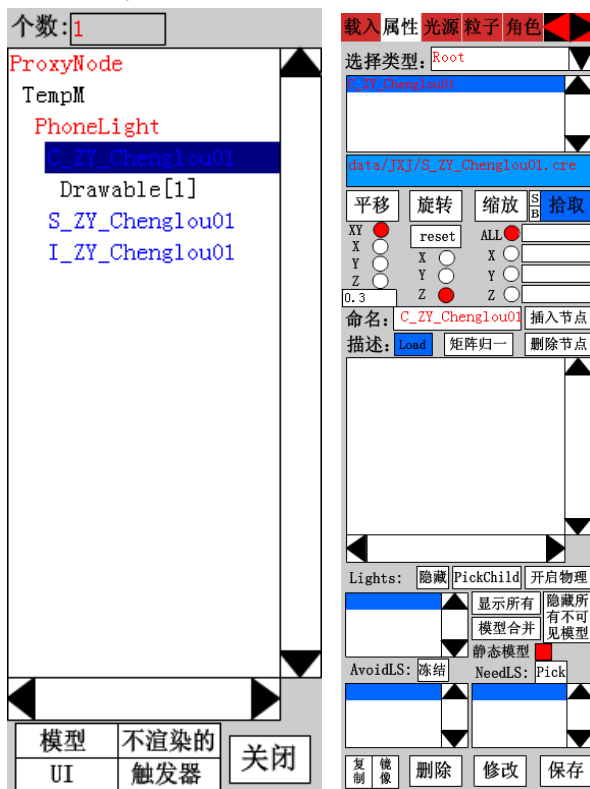


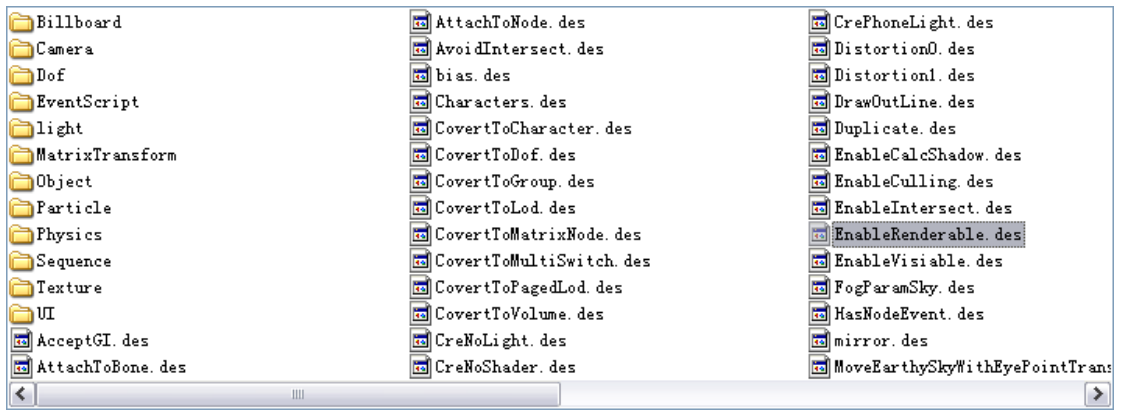
四. 模型设置

1. 首先点击 F3，看看目前模型的结构——目前看和导入的时候是同样的组成，一个基础形态模型，一个线框钩边模型，一个碰撞模型



2. 设置碰撞: 选中碰撞模型，在属性面板里面点击 Load, 载入 EnableRenderable.des 脚本，之后在 Physics 路径下载入 PrecisionCollide.des 脚本，点修改

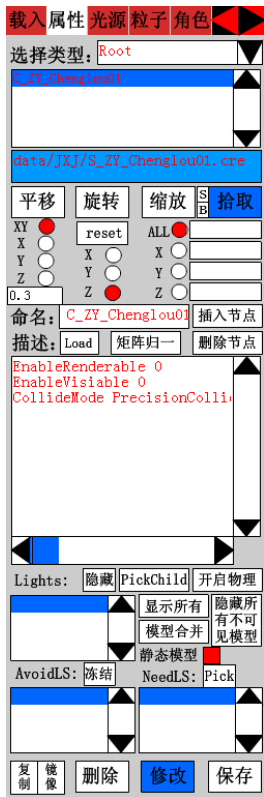




先载入 EnableRenderable.des 脚本，

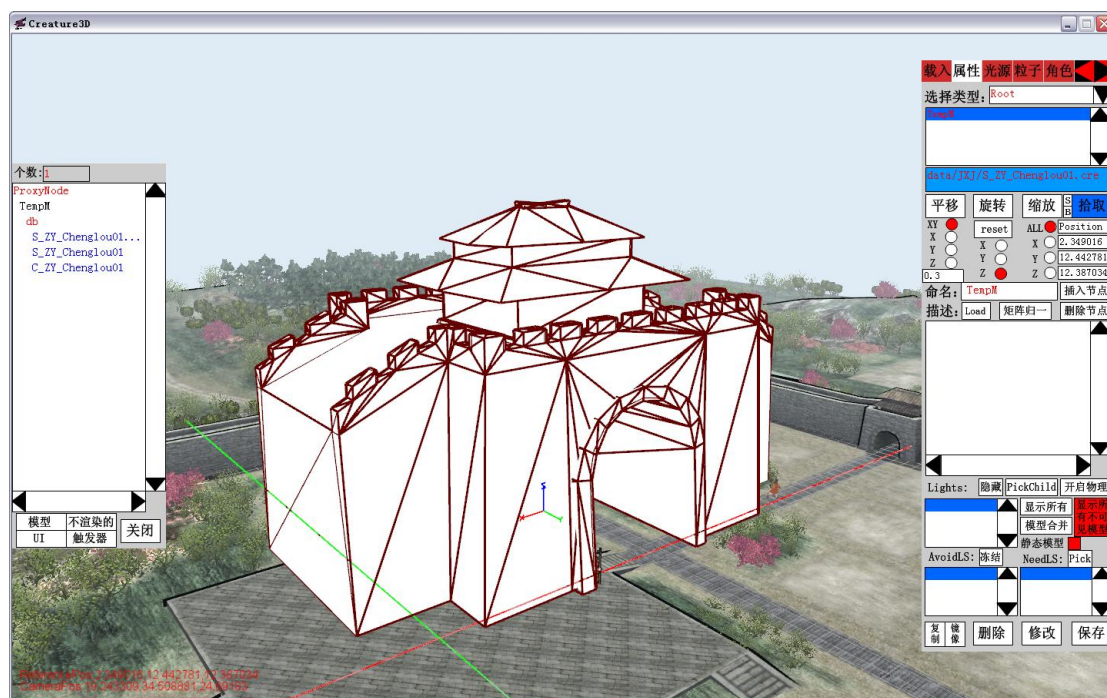


再载入 PrecisionCollide.des 脚本，



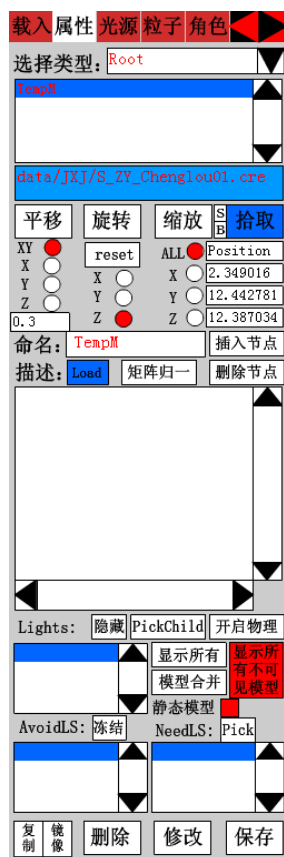
点修改

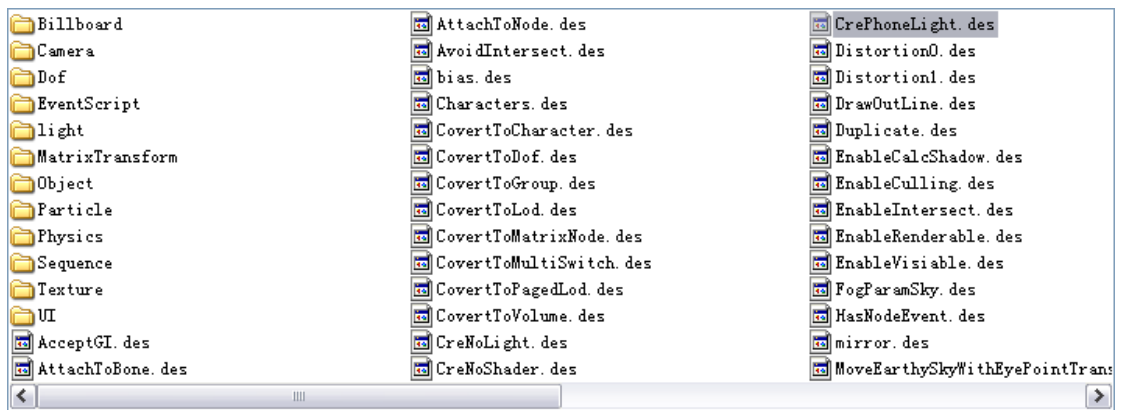
之后点击隐藏不可见模型，可以发现碰撞模型目前被隐藏了，说明设置成功



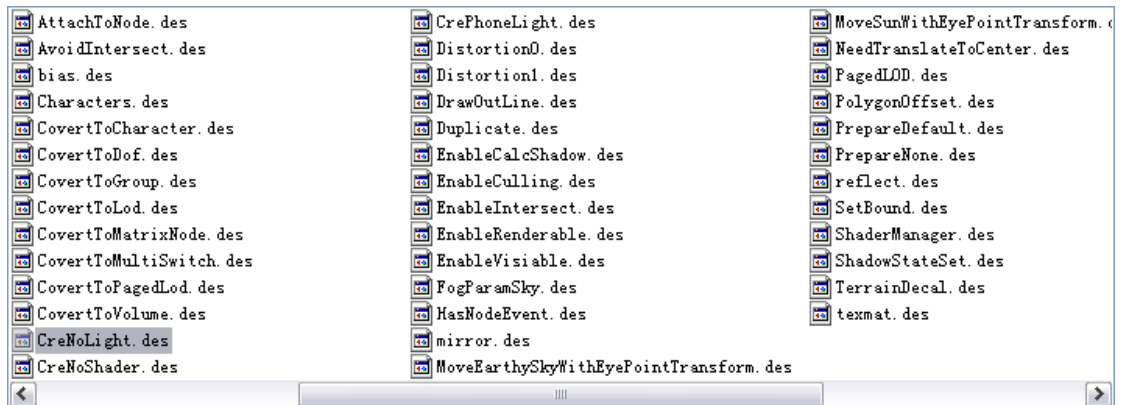
之后点击保存—保存目前阶段的设置；

3. 设置模型的灯光属性：在属性面板中点击 load，载入 CrePhoneLight.des 脚本，模型目前变为受光模式模型—如果要设置为不受灯光影响的模型，选择 CreNoLight.des 脚本



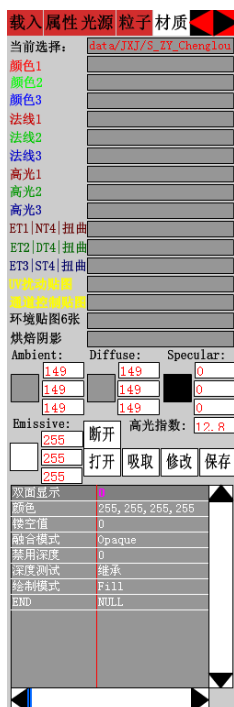
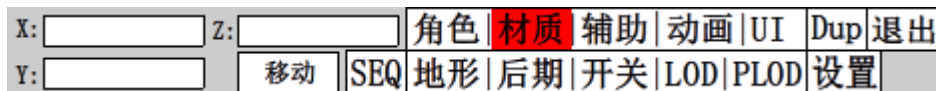


受光模式

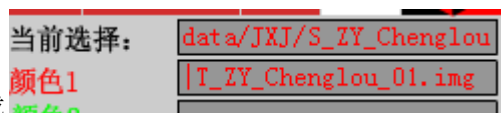


不受光模式

- 为模型附着贴图：点击 F2 进出材质面板

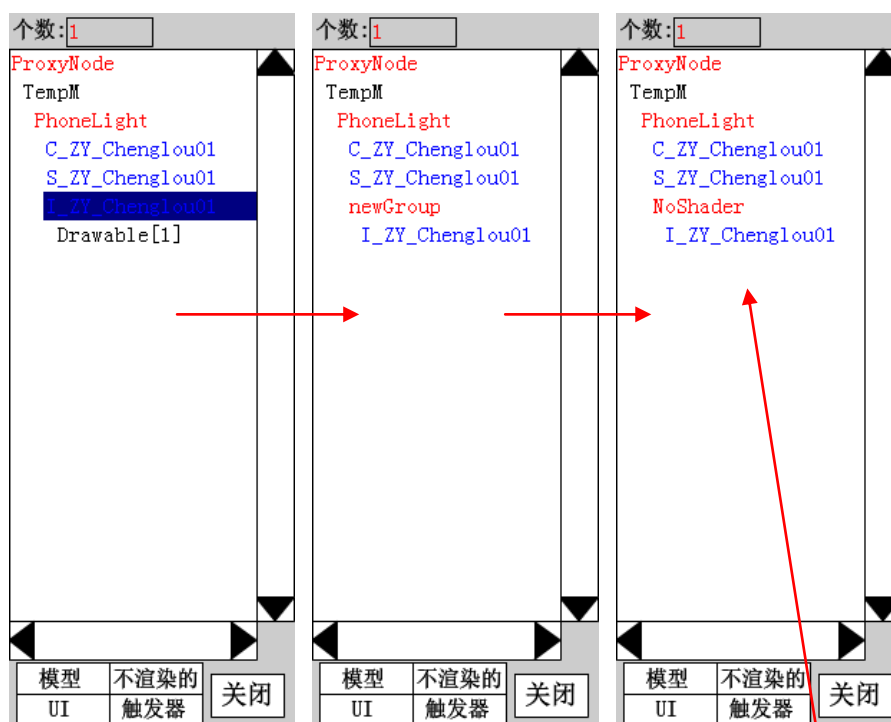


双击“颜色 1”后面的输入框，进入材质文件库，选择需要的材质，

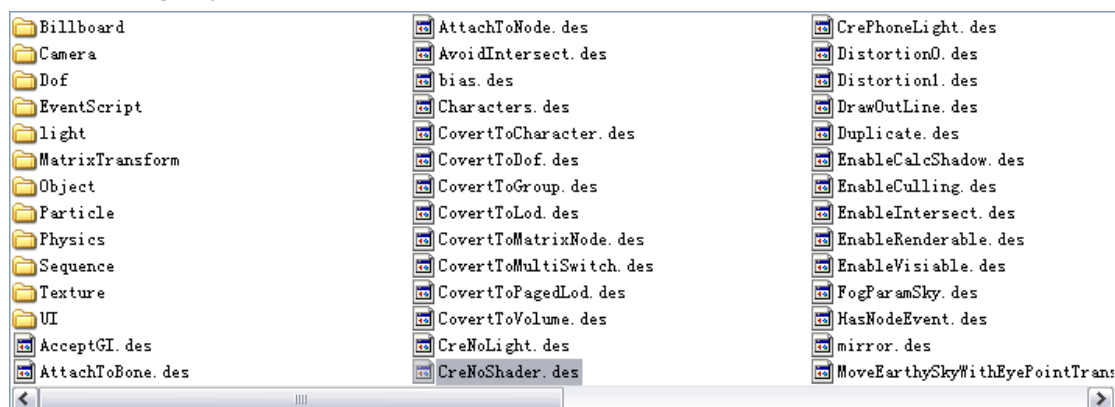


加载之后点击修改，然后双击下列所有不是黑色的方形，将其颜色设置为黑色，同时反光后面的数值设置为 0，点击修改，之后进入属性面板，选中模型，点击“保存”
用同样的方式为钩边线框模型添加贴图，所有的钩边线框模型统一用“Inkline”这张贴图。

5. 为钩边线框模型设置“noshader”属性—使其不受任何材质效果和渲染参数影响
 - a. 选择钩边线框模型，在属性界面点击“插入节点”



- b. 选中“newgroup”在属性界面中点击“load”载入 CreNoShader.des 脚本，



点击修改，保存模型，至此，模型成为一个通常状态的引擎中的静态可用资源。