# Metapht Cocos3D入门指南

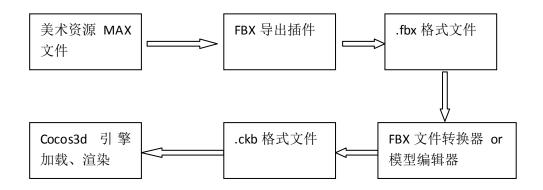
# 目录

1	软件配置	0
2	制作流程	0
3	制作要求	0

### 1 软件配置

- 1. Windows (本例使用 Windows7 (32位))。
- 2. Autodesk 3ds Max 2012 32-bit。
- 3. Fbx 文件转换器 or 模型编辑器

### 2 制作流程



# 3 制作要求

- 1. 根骨骼不要参与蒙皮,包括 CS 骨骼和非 CS 骨骼
- 2. 在不影响表现效果的情况下,使用尽可能少的骨骼数。(如手部为手套模式时 fingers 和 finger links 都可为 2,若手指无动画则无需 fingers 骨骼)。
- 3. 蒙皮上的顶点最多受 4 根骨骼影响。
- 4. 所有动作必须做在一个 MAX 文件中。
- 5. 模型各部分和贴图的命名必须为小写英文字母。
- 6. 在开始制作蒙皮与动作之前,请确保模型各部分的坐标已被归 0,且进行过 reset xform 处理。

7. 模型导出时,按照"Y向上"导出



8. 不同角色模型的单位尺寸一定要统一,单位设置如下:

- 系统单位比	2000	-37	
1单位 = 1.	0	厘米	-
굣	考虑文件中	的系统单	位
原点		167772,14	88927038m
<u></u>	<u>j</u>		
	<b>り距离: 10.</b>	009999999	99m
与原点之间的	DEC. 1		

	系统单位设	置	
显示单位比例——			
◎ 公制			
*			•
○ 美国标准			
英尺/小数英寸		<del>-</del> 1/8	
默认单位: 6	英尺 🤨	英寸	
○ 自定义			
FL	= 660.0	英尺	-
C 通用单位			
·····································			
国际			•

导出 fbx 选项时:



9. 建议使用厘米为单位进行建模,在 fbx 插件导出时,选择以"厘米"为单位进行导出。我们的插件在将 fbx 格式转化为 ckb 格式时,会将厘米转为 Cocos3D 的默认单位"米"。