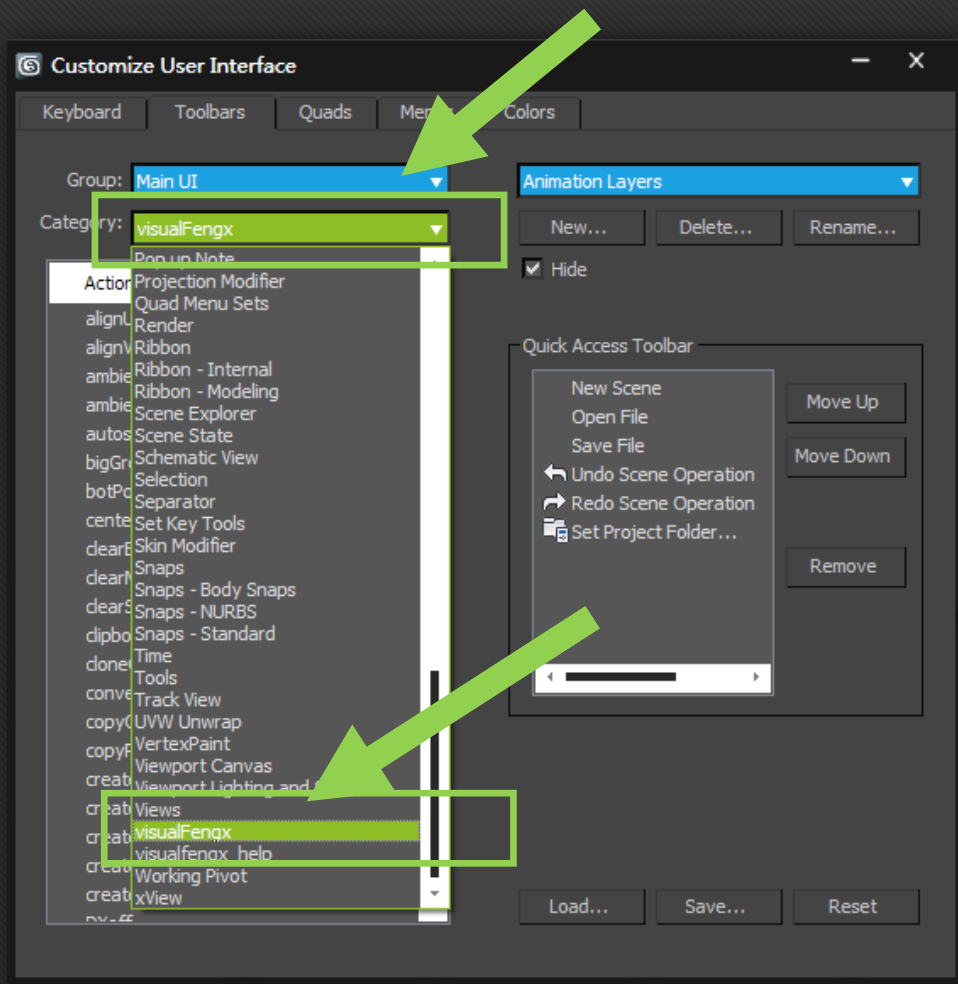
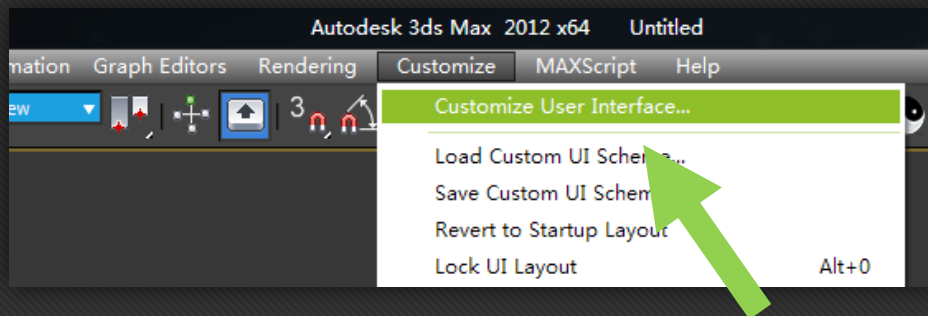


# VisualFengx1.53

◇ . 支持 3dmax9.(高于 3dmax9 以后的版本无法使用.visual 导出,其他功能均可使用)

## 一 插件安装

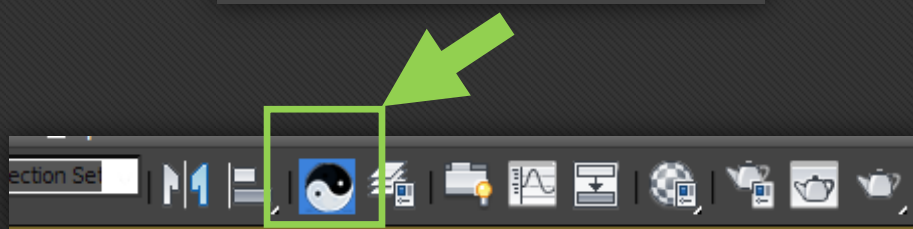
- ◇ 将 [VisualFengx.1.53.mzp](#) 文件拖拽到 3dmax 窗口(或者从 max 菜单的 Maxscript/runscript... 然后打开 [VisualFengx.1.53.mzp](#) )。然后根据选项安装
- ◇ .将启动按钮放入工具栏



Group: Main UI ☒ Active

Category: visualFengx

Action	Shortcut
smartMoveB	
smartMoveD	
smartMoveF	
smartMoveL	
smartMoveR	
smartMoveU	
smartRotationB	
smartRotationD	
smartRotationF	
smartRotationL	
smartRotationR	
smartRotationU	
SnapSurface	
snapToSurfaceD	
snapToSurfaceP	
snapWindow	
speedScaleBig	
speedScaleSmall	
subobjectLevel	
VerticalUV	
visualfengx	



## 二 主界面:

主要分为 主面板 和 三个内嵌面板



### 三 主要功能及其操作:

#### 1 面板选择栏

选择功能面板



#### 2 内嵌面板

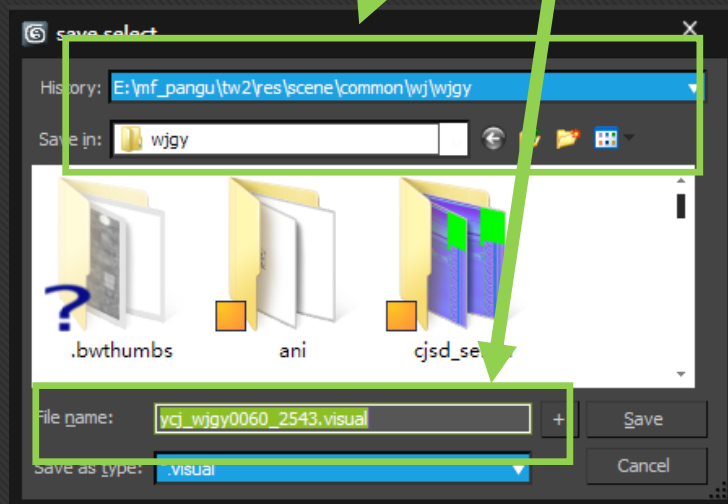
##### a) 文件面板

###### 1. 快速导出到引擎



(批量导出如上)(现在只支持\*\common\...

下物体导出)



**位置归零** 自动把物件归为原点导出后 在将其位置恢复.

**自动贴图** 将会自动搜索是否已经有子材质存在, 如果没有将会自动设置为

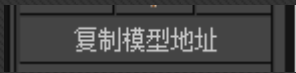
scene\_dns 材质并且填好所有贴图地址(贴图存在前提下)

带 alpha 通道的将会打开 alpha 显示.



左边为用明显编辑器打开刚刚导出的文件,右边为在文件夹中显示

刚刚导出的文件



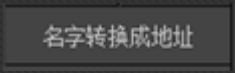
复制刚刚导出文件的地址(相对地址可以直接填在编辑中)

是否产生反射	False
old modelName	
modelName	scene/common/jz/jzsj/sjyw/t
随海面起伏控制	0,0,0,0



复制物件的名字 或者包含名字的路径

就可以直接打开模型或者打开文件所在文件夹



复制物件的名字 可以转换成模型的路径直接填入编辑器

## 2. 快速存储 ab 备份格式



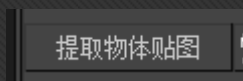
选择存储地址后 会把选择物件以 ab 备份格式

存储自动建立目录、拷贝贴图、截图

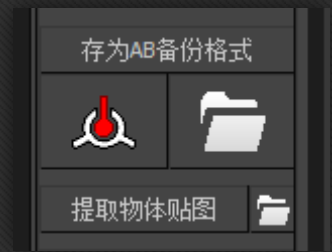
(批量就选择要备份的所有物件就行)如图所示



打开刚刚备份的文件夹

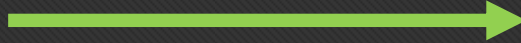


单独提取物件的贴图





## b) 材质面板



**整理材质** 会把场景中材质排列在材质编辑器中

**整理 材质名** 选择物体的材质名将会被替换成材质

**diffuse** 贴图的名字

**去除 多余子材质** 将选择物体的复合材质的 没有用到的

子材质去除,重新排列材质 ID

**从SVN找回贴图**  
**D N S A E** 将会从 **SVN** 中寻找贴图并且替换.

(贴图不显示的时候,只要 **diffusemap** 地址还在就行)

**D N S A E** 分别控制找回贴图的种类 (**diffuse normal specular alpha self-illumination**) .

**整理材质** 将上面步骤全运行一遍.名字命好 整理好复合材质 找回正

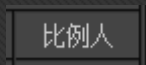
确的贴图地址

**清除diffuse以外的贴图** 去掉材质上除 **diffuse** 以外的常见贴图(有时候贴太多会很卡)

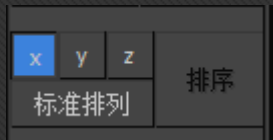
**关闭所有高显** 针对 **max9** 开高显后 执行 后撤 时卡顿(巨卡!) 关闭场景所有高显(**direct** 显示)



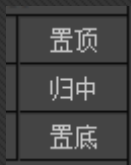
### c) 多边形面板



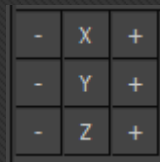
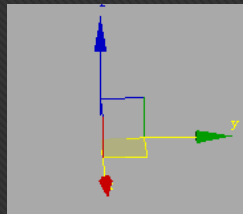
快速创建做比例的人 (大概 1 米 7 左右)



可以讲选择物体排列好.



可快速将物体轴心定位,



细调轴心的每个轴向

其余的都是些小功能可以忽略.





### 3 快捷功能



复制选择的物体(一直储存 下次打开也会在)



黏贴物体



重启 max



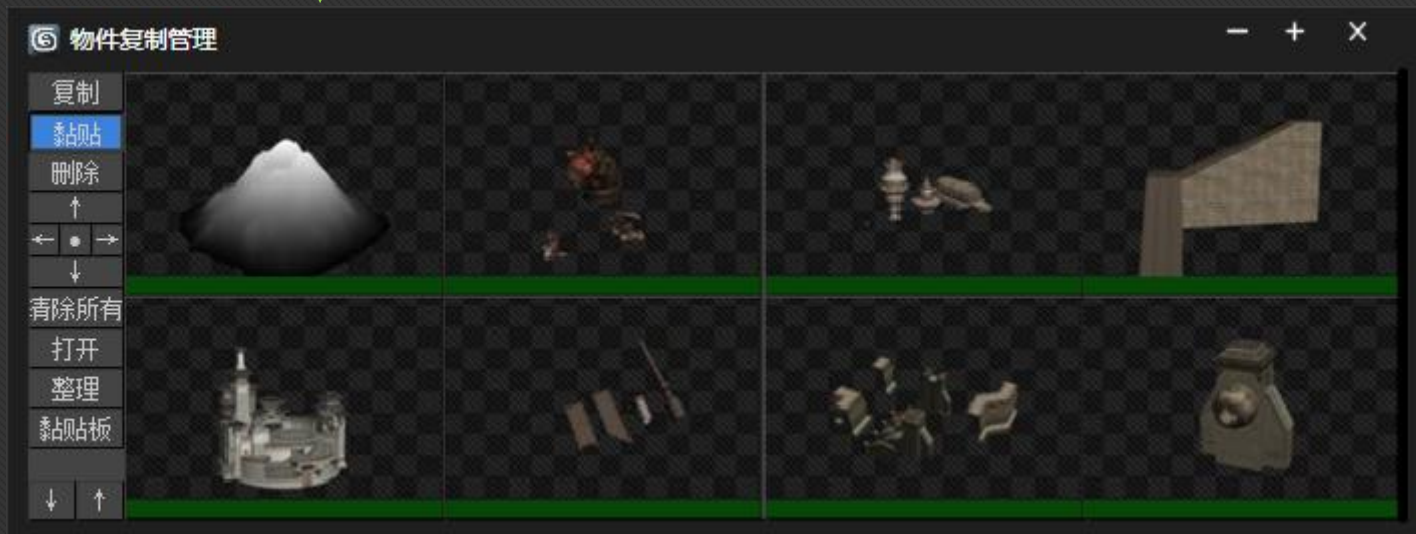
关闭 max



有新的版本后可用 更新



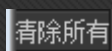
复制黏贴的加强板 可以储存多个物件



分别进入三种模式 然后点击 相应的物件.




三种颜色分别代表三种模式



清除所有复制的文件

打开 打开储存的位置

整理 整理复制物件的窗口位置

 调节窗口大小 显示个数

 设置选项

增加Python27环境变量  
增加Vusial导出插件MAX环境变量

新机器 装引擎格式 导出的插件

修复max文件缩略图  
注册.Visual等文件

添加注册表 修复 max 文件

显示为缩略图 还有 .注册.Visual .model .primitives

格式 将可以直接点击用 modelEditor 打开

重启资源浏览器(explorer)

以上两个修复需要重启 资源管

理器 (explorer) 点击后在弹出的文件夹里面 手动点击

restartExplorer.bat 就可以了! (不知道怎么获得权限...

所以要手动点下!)

设置
增加Python27环境变量
增加Vusial导出插件MAX环境变量
修复max文件缩略图
注册.Visual等文件
重启资源浏览器(explorer)
帮助文档
检查更新!
强制更新!
卸载!

## 快捷键设置 查询列表

27492	"alignU"	
27493	"alignV"	
27494	"ambientBlack"	
27495	"ambientWhite"	
27496	"autosmooth"	poly 自动光滑组
27497	"bigGroup"	
27498	"botPovit"	povit 归到底部中心
27499	"centerPovit"	povit 归到中心点
27500	"clearEditMate"	
27501	"clearMate"	
27502	"clearSenceMate"	
27503	"clipboardWindow"	黏贴板显示
27504	"cloneObject"	克隆物体
27505	"convertToPoly"	
27506	"copyObject"	复制物体到黏贴板
27507	"copyPasteWindow"	复制黏贴管理面板
27508	"createCylinder"	
27509	"createMyBox"	
27510	"createPlane"	
27511	"createSphere"	
27512	"createStandMen"	快速创建比例人
27513	"DXoff"	关闭场景中所有 DX 显示
27514	"DXon"	
27515	"editUV"	快速编辑 UV
27516	"exportSelect"	
27517	"exportToVisual"	快速导出到引擎 .Visual
27518	"fileWindow"	
27519	"groupClose"	关闭组

27520 "groupOpen"	打开组
27521 "HorizontalUV"	
27522 "instanceOBJ"	快速克隆(关联)
27523 "mainwindow"	主窗口
27524 "mateToStandardName"	改材质名
27525 "mateWindow"	
27526 "openMateMapFolder"	
27527 "pasteObject"	黏贴物体
27528 "ployWindow"	
27529 "Povitbot"	
27530 "preserveUV"	"preserveUV"
27531 "quitMax"	退出 max
27532 "resetMate"	设为默认材质
27533 "resetModel"	
27534 "resetPos"	位置归 0
27535 "resetRotate"	旋转归 0
27536 "ResetScale"	倍率归 0
27537 "ResetTransform"	位置 旋转 倍率 归 0
27538 "restart"	重启 max
27539 "saveMapTo"	提取模型贴图
27540 "saveSelect"	
27541 "showMapInExplorer"	
27542 "showMaxFile"	显示当前编辑的 max 文件所在
27543 "smartCloneL"	
27544 "smartCloneR"	
27545 "smartMoveB"	向后移动一个单位
27546 "smartMoveD"	向下移动一个单位
27547 "smartMoveF"	向前移动一个单位

