

## 安装：

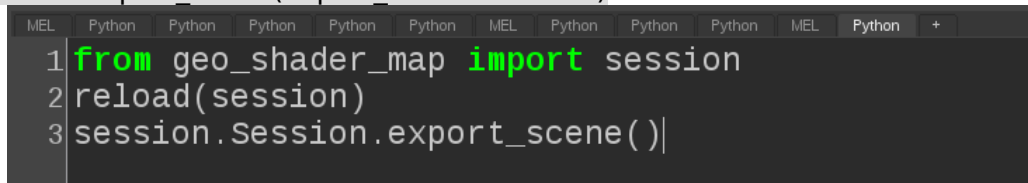
解压安装包，拖动其中的 install.py 到打开的 maya 窗口。安装过程中，将复制安装文件到下面的目录：  
C:\Users\userName\Documents\maya\scripts\lilisi

其中的“userName”即当前用户的用户名，如果安装过程中有错误发生，请手工复制 lilisi 目录到上面的目录。

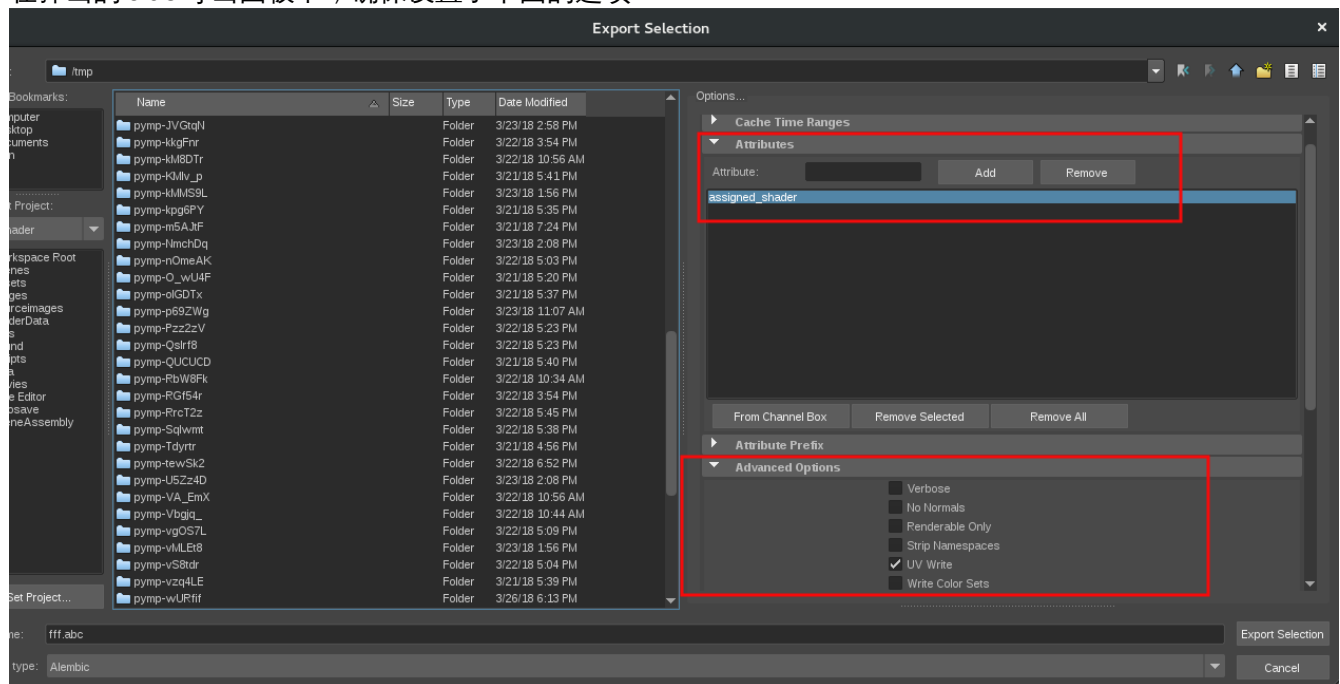
## 使用：

在 maya 的 script editor (注意是 Python 标签，不是 MEL 标签页面) 中输出下面的命令来导出 abc：

```
from lilisi.geo_shader_map import session
reload(session)
session.Session.export_scene(export_selection=True)
```



在弹出的 abc 导出面板中，确保设置了下面的选项：



在“Attributes”部份，增加了“assigned\_shader”属性。

在“Advanced Options”部份，确保“UV Write”被勾选。

命令执行后，将会导出位于同一目录下的两个文件：

xxx.abc 是 Alembic 文件，记录了几何体(geometry)信息。

xxx.mb(ma)是材质文件，其拓展名由被导出文件决定，即当前被导出文件的拓展名。

在 maya 的 script editor (注意是 Python 标签，不是 MEL 标签页面)中输出下面的命令来导入 abc：

```
from lilisi.geo_shader_map import session
reload(session)
session.Session.import_scene()
```

然后在弹出的面板中，选择需要导入 (reference) 的 abc 文件。本工具将 reference 选中的 abc 文件及相关的材质文件到当前场景中。如果不希望 reference，则可以在 reference editor 面板中手工导入这些 reference。