对于场景中有重复模型的情况，要在Unity中复用模型。

对于已经在3dmax中创建好完整场景的（创建过程中应该也有复制操作）需要在Unity中重新创建一遍，使用一些基本模型单元，复制模型并摆放到重复模型的位置，删除重复模型。

摆放位置的过程中必须要细心，这个过程可以由Unity开发人员提供一些工具提高效率。