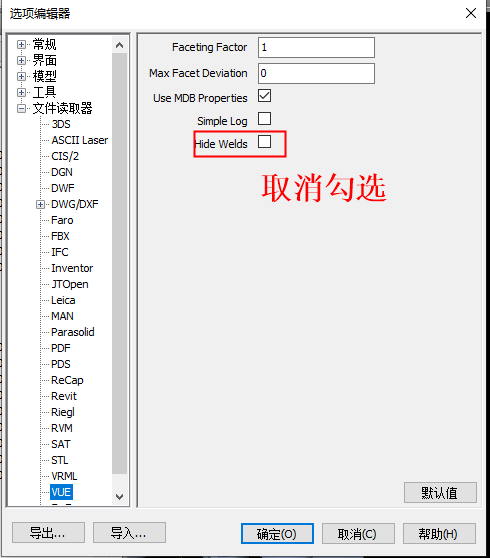
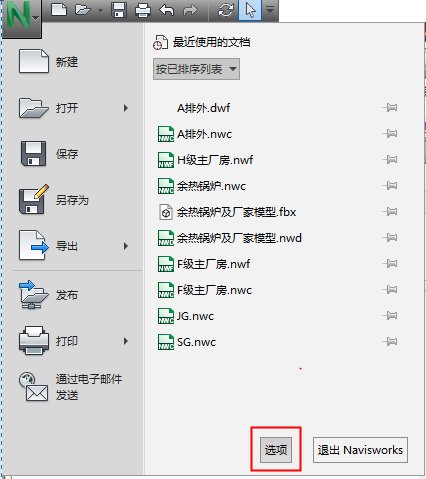
# 一、使用Navisworks打开vue模型文件

1. 使用SmartReview2017打开XX.vue模型文件。

然后关闭Review，这一步是为了后续的导入焊缝。

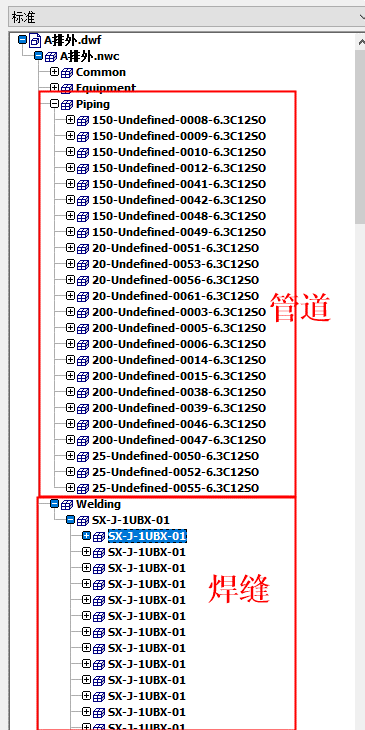
1. Navisworks安装VUE插件。

并设置导入设置能够导入焊缝。



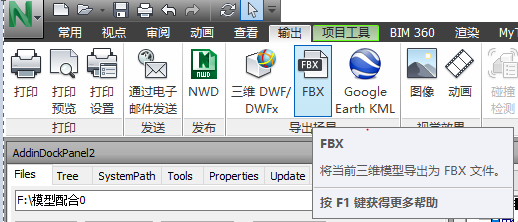
1. Navisworks打开XX.vue模型文件。

确认焊缝也导入了，有管道的模型一般有焊缝。

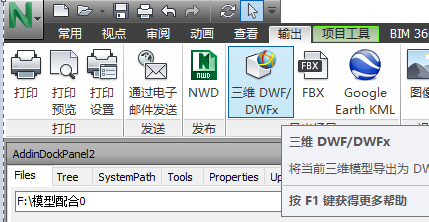


# 二、Navisworks导出fbx文件

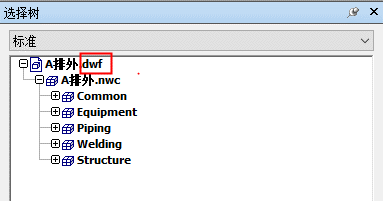
1. 导出XX.fbx模型文件



* 1. 导出XX.dwf模型文件

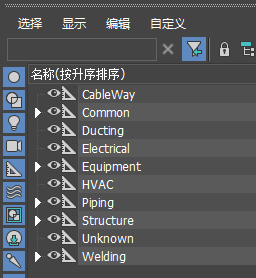
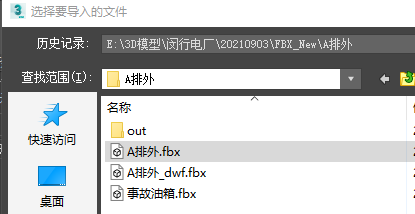
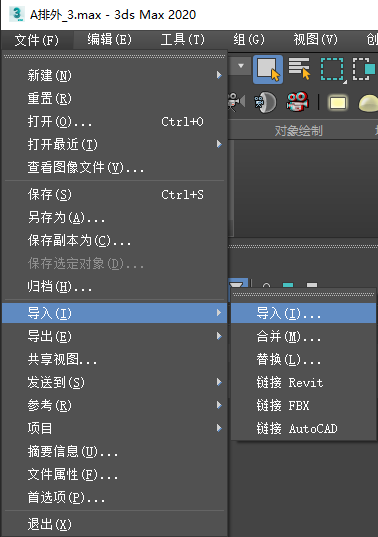


* 1. 将刚刚的XX.dwf重新导入Navisworks中并重新导出一个fbx文件(XX\_dwf.fbx)

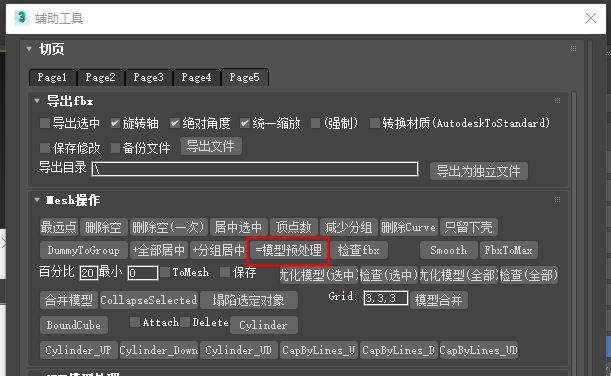


# 三、3dmax处理fbx模型文件

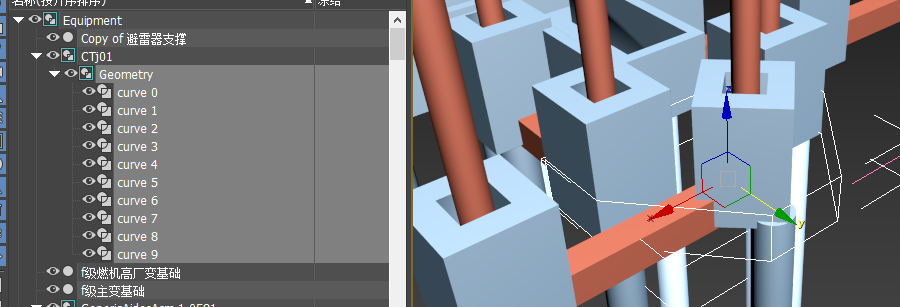
1. 3dmax创建新文件XX.max，导入XX.fbx

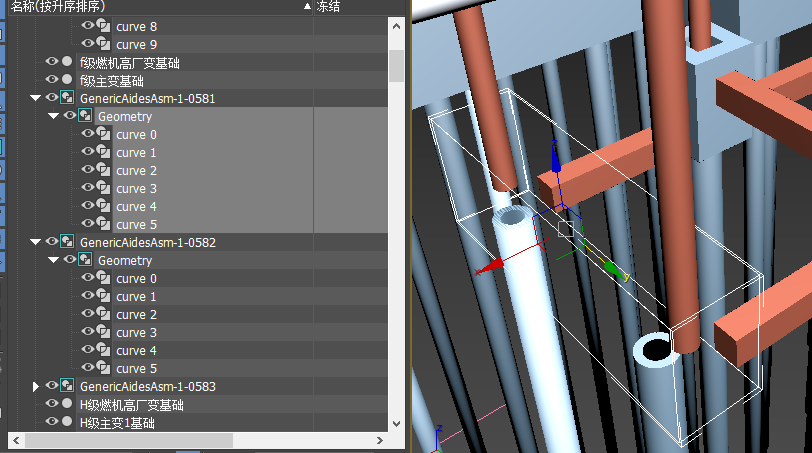


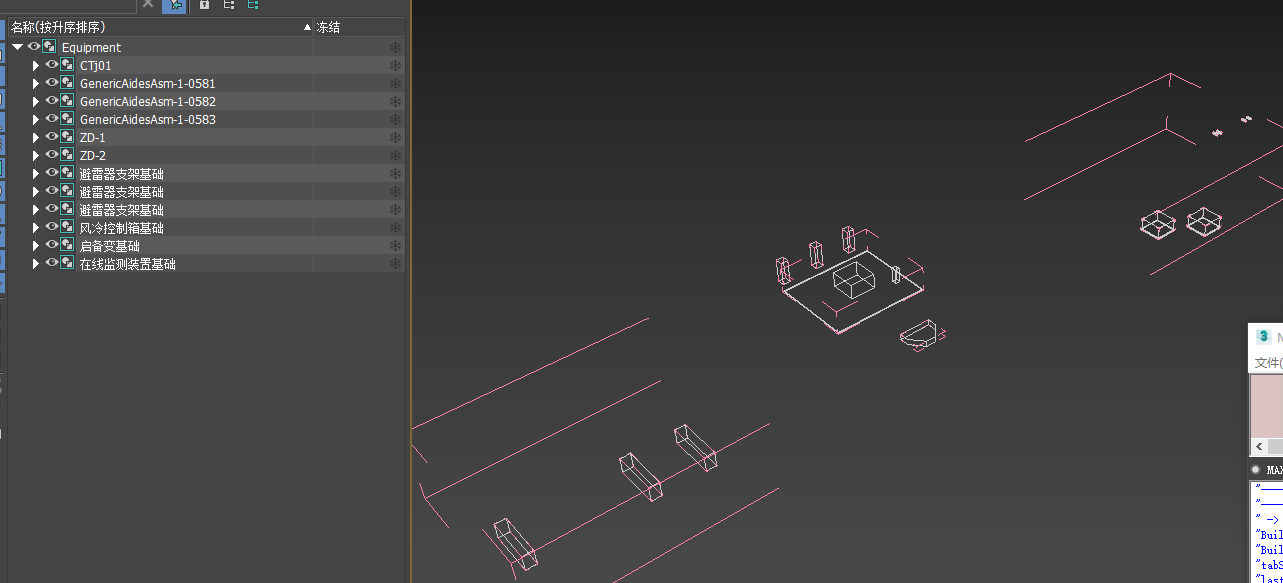
* 1. 使用maxscript脚本工具处理模型“模型预处理”



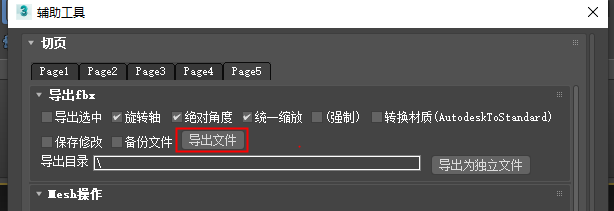
从fbx导入3dmax的过程中，有少量模型会被转换成线条，而这些线条在Unity中是不会显示的，这也是需要另外导出dwf模型文件的原因。这里也可以手动补充模型，如果有办法自动处理的话则不需要dwf模型文件，当前没办法。







* 1. 导出out/XX/XX.fbx模型文件



1. 3dmax创建新文件XX\_dwf.max，导入XX\_dwf.fbx，
   1. 用“模型预处理2”处理模型，导出out/ XX\_dwf /XX\_dwf.fbx。

最终这里有2个fbx文件，一个文件一个文件夹。

# 四、fbx模型文件导入Unity中

1. 将XX.fbx、XX\_dwf\_Structure.fbx、XX\_dwf\_壳.fbx导入Unity
2. 将XX\_dwf\_壳.fbx放到XX\_dwf\_Structure.fbx节点下面，并和XX.fbx对齐，删除Structure节点