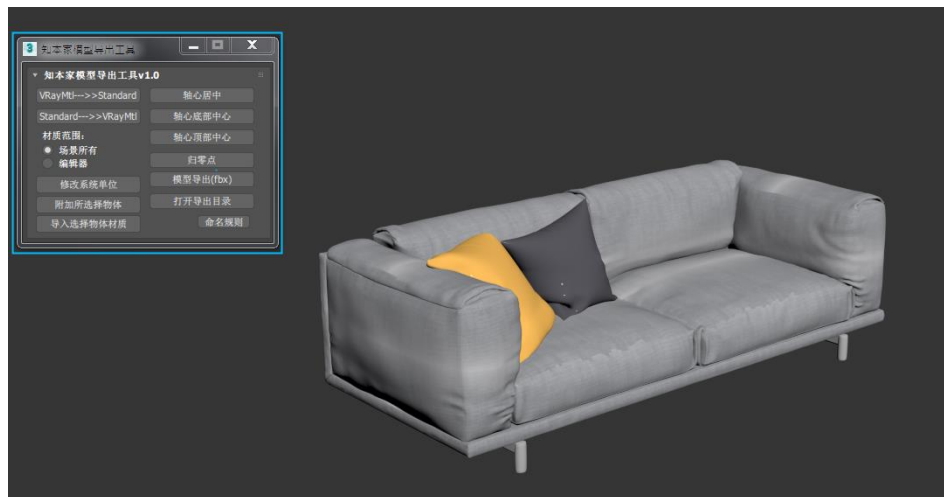


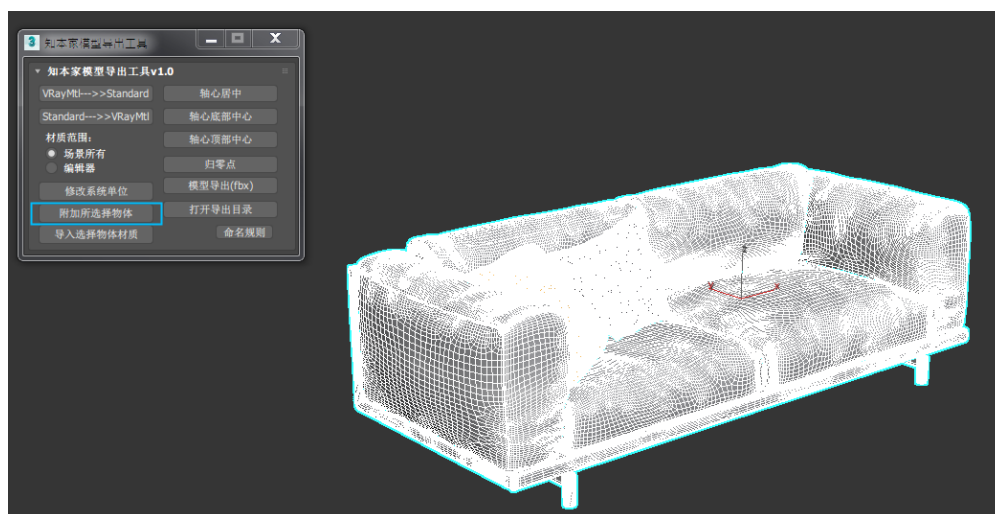
1. 运行脚本文件，也可以直接把脚本文件拖入 max 中;



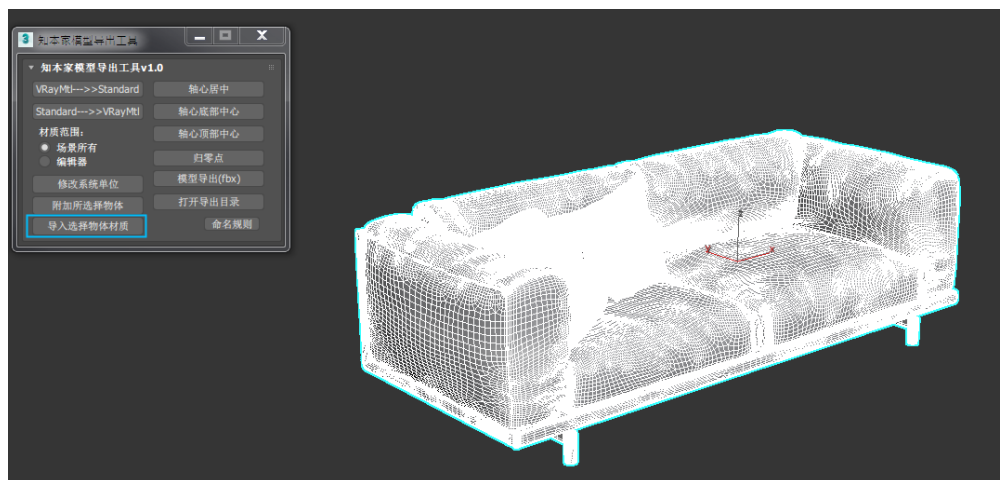
2. 修改系统单位(cm);



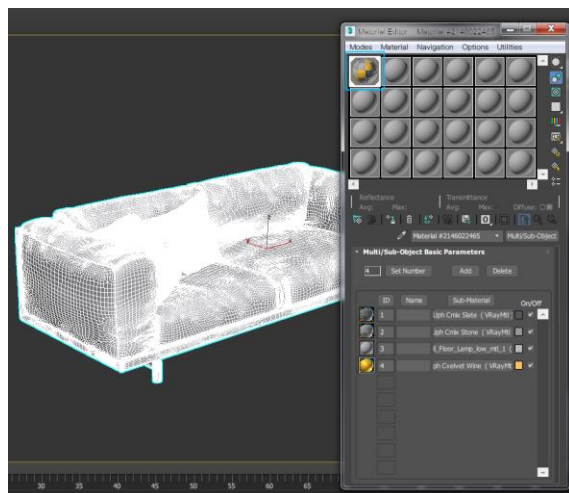
3. 选择需要上传的物体进行附加，上传的物体如果是组或是多个物体需要附加成为一个物体才可上传;



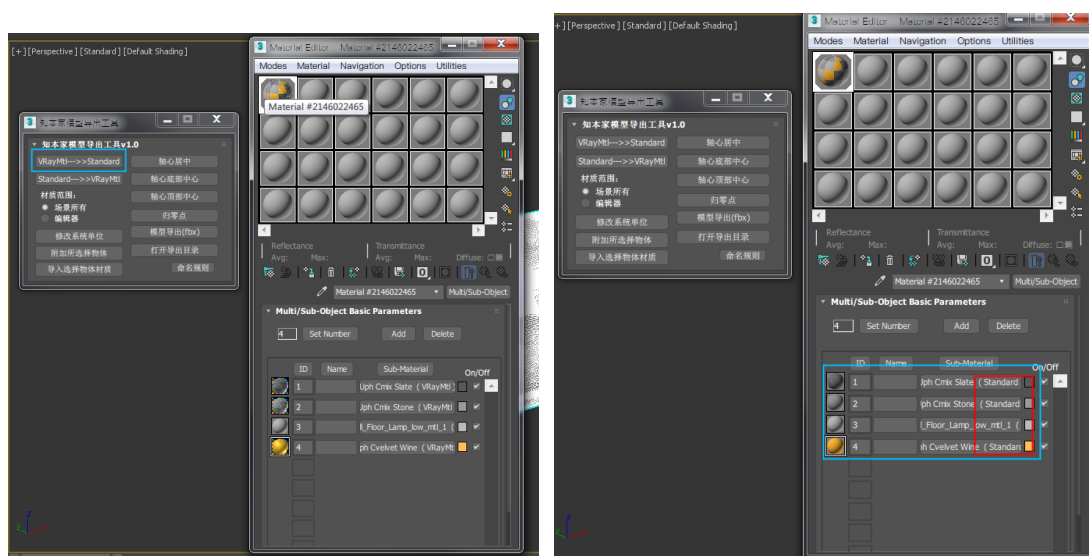
4. 导入选择物体的材质到材质球列表;



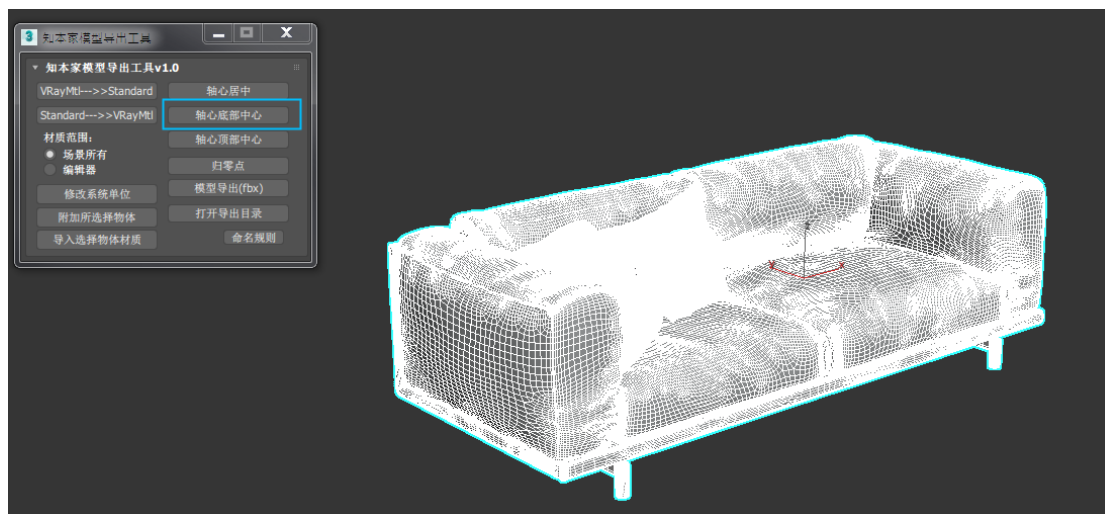
5. 选择导入的材质球;



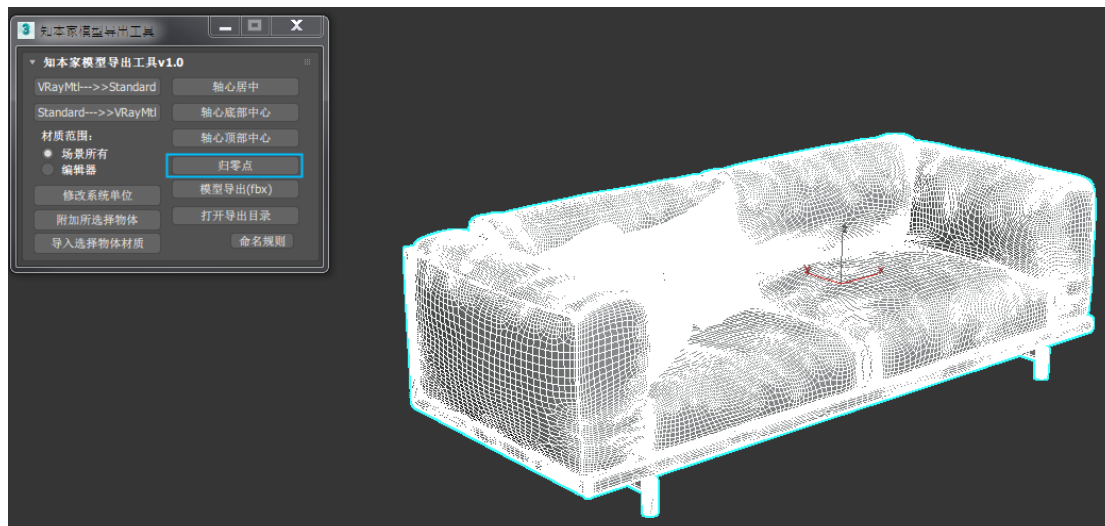
6. 将材质球转换成标准材质（如果没有更换成功需要手动调整）;



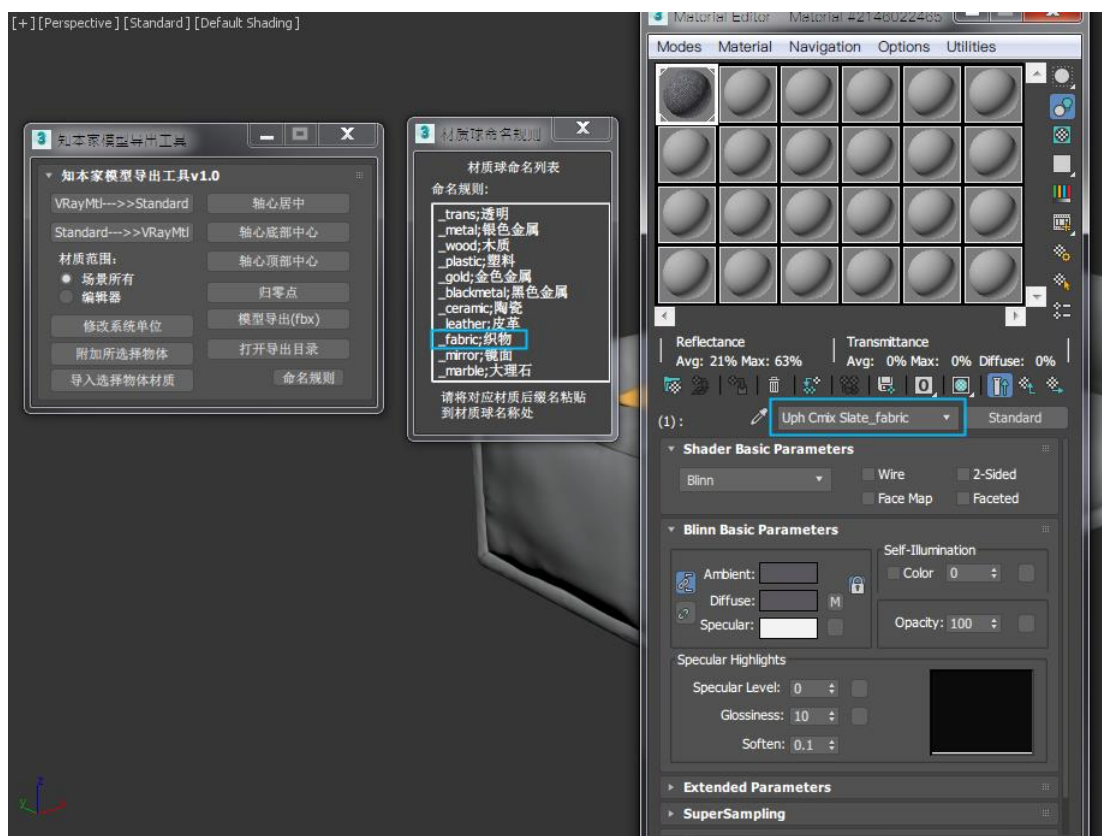
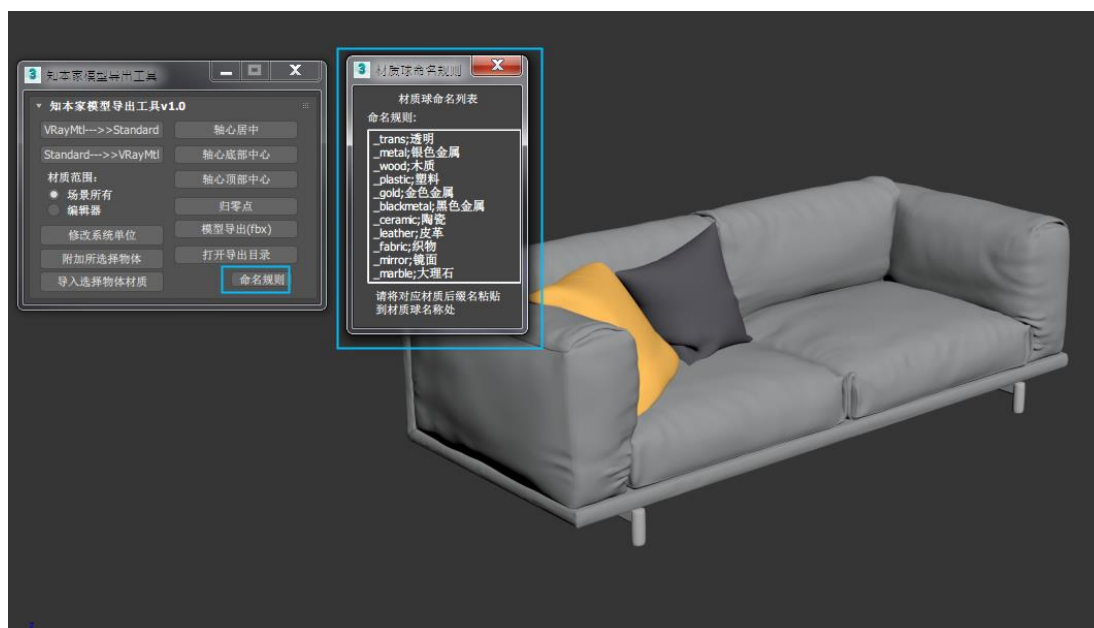
7. 更改选择物体轴心(根据模型的类型选择);



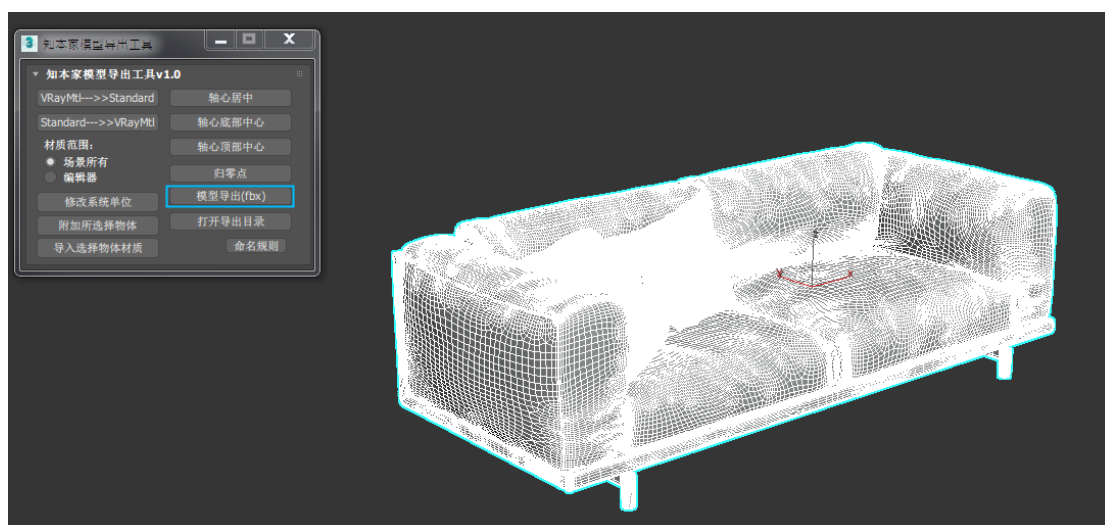
8. 让所选择物体处于零点位置;



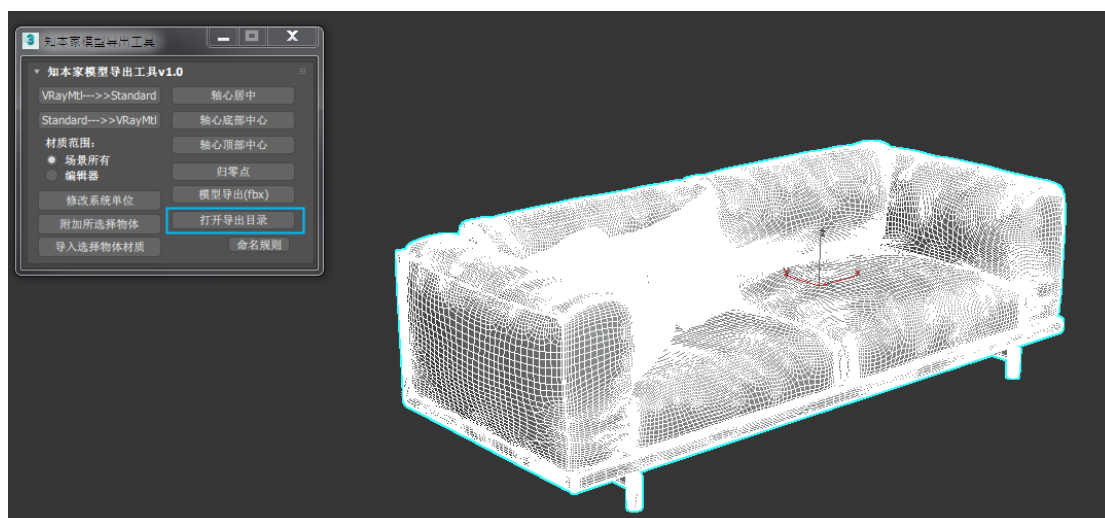
9. 点击命名规则按钮, 根据材质类型对材质球按照规则进行命名 (可获得最佳的渲染效果);



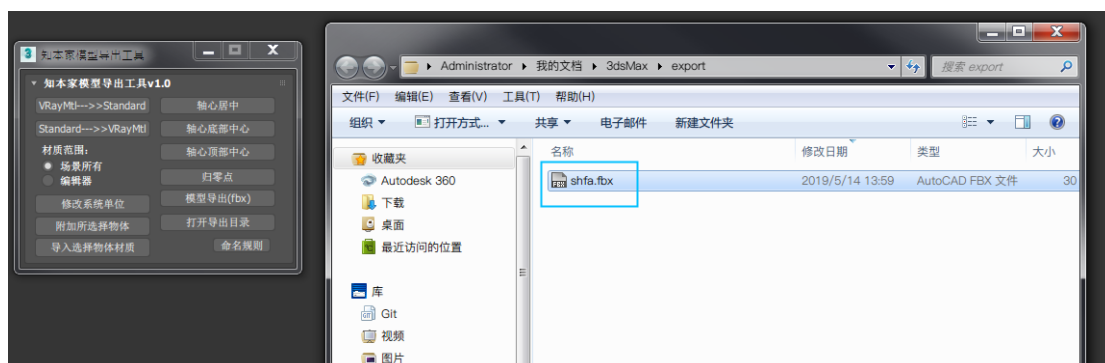
10. 选择模型点击模型导出;



11. 点击打开导出目录;



12. 找到对应的 fbx 文件通过上传工具上传即可。



ps: 如果脚本出现乱码, 需要把脚本默认语言修改为中文, 如果点击脚本出现报错, 关掉脚本重新运行即可。