CG MAGIC 是一款基于 3ds Max 深度开发的智能化辅助插件,上千项高效功能,最大程度帮助用户简化工作流程,降低渲染时长,将时间和精力能够集中到创作上,完成高效创作。

#### 安装说明

一、客户端下载完成后双击安装包



二、可配置是否开机自启动与客户端安装路径,配置完成后点击一键安装



#### 三、客户端安装中



#### 四、安装完成



五、打开 3ds Max 左侧即可看见功能栏



## <u>#</u>卸载说明

一、开始菜单中找到卸载 CG MAGIC,并点击卸载 CG MAGIC

所有应用	〈 返回
Beyond Compare 4	
b Bing Wallpaper	
百度网盘     百度网盘     百度     百百百百百百百百	
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
c	
CG MAGIC	
🕼 CG MAGIC	
🌰 卸载CG MAGIC	
Chaos	~
Chaos Group	
Chaos Group website	
D	
111	×
	 日 錄 ①

二、在弹出的选项框中可填写卸载原因,点击继续卸载即可卸载 CG MAGIC

您卸载CG Magic的原因是什么?(多选)	
□ 渲染价格过高 □ 稳定性不	下够 這染速度不够快
2 没有所需的渲染器	
「请输入您对CG magic的其他意见…	
	0/1000

三、当窗口显示卸载完成即卸载成功,点击完成即关闭此窗口



## 网页版云转模(Max版本转换)

一、在<u>這云官网</u>open in new window 产品标签下点击云转模(版本转换)即可 进入<u>云转模页面</u>open in new window

<b>5 這</b> 一 首页 最新活动	产品 价格 下载客户端	设计大赛	案例与新闻
版本转换一 轻量级版本转换功能 3ds Max各版本轻松一键转换	影视动画渲染 效果图渲染 CG MAGIC 云转模 (版本转换)		

二、需要登陆后才可使用,如未登陆,请先登陆后在使用

<ul> <li>         ・         ・         ・</li></ul>	·端 设计大者 案例与新闻	第帝云工作站 帮助中心 №001 ×	
3ds T	<b>云转模</b> Max文件重能可转至3ds Max 2010版		
<b>点形文件</b> 500 h	<b>转换为 这点道目标就本 特相主传</b> 胡 最大文件大小,超过者 <b>王载定台</b> 译文		

三、点击选择文件,选择本地需要转换版本的 Max 文件

<b>云转模</b> 3ds Max文件最低可转至3ds Max 2010版	
送择文件 转换为 商选择目标版本 转换上传 500 MB 最大文件大小,超过词 <b>下载会户编</b> 提文	

四、选择需要转换的 Max 版本

3ds Max2023 3ds Max2022 3ds Max2021 3ds Max2021 3ds Max2020	0版
3ds Max2019	
3ds Max2018	
3rts Mav2017	
这是一个需要 转换为 请选择目标版本	转模上传
500 MB 最大文件大小,超过请 <b>下载客户端</b>	提交

五、点击转模上传

<b>云转模</b> 3ds Max文件最低可转至3ds Max 2010版
<mark>这是一个需要</mark> 转换为 3ds Max2021 500 MB 最大文件大小,超过请 <b>正我会户端</b> 提文

六、静待文件上传,请不要刷新,关闭标签与关闭浏览器

云转模
3ds Max文件最低可转至3ds Max 2010版
文件上传
11.2%
文件上传过程中请不要关闭 或刷新页面以及关闭浏览器

七、上传完成后等待文件转换

	JUU WID REACTIANT, RELLIN LINNIFIC IN 1920
这是一个需要转换版本的Max文件.max	转换中 2023-07-19 07:00:42

八、转换完成后即可在列表中点击下载转换完成的文件

	<b>云转模</b> 3ds Max文件最低可转至3ds Max 2010版
	500 Mib 取入文件入小, 超过词 <u>上址进行的</u> 使文
这是一个需要转换版本的Max文件.max	· • • • • • • • • • • • • • • • • • • •

## 客户端云转模

## 云转模

一、客户端云转模标签页中直接拖拽需要转换的 Max 文件至窗口中或者点击右 下角加号选择需要转换的 Max 文件



二、在弹出窗口中选择需要转换的 Max 文件版本

🚱 CG Magic					余额: 0.00 <b>充值中心</b>	00@ -O×
云转模管理 ▲ 云转模	文件版本/目标版本	↓ 任务名称 选择需要转换的版本		北京市町   ×		操作
云道染管理 ○ 任务管理 ① 上传列表		版本转换说明: ·当前版本为文件解听出来部 ·目标版本为需要转换的文(	的文件板本。 牛板本,仅支持降版本,不	へ 支持升版本。		
① 下载列表		当前版本: 3ds Max 2024 目标版本:				
		3ds Max 2024 🗢	3ds Max 2010 3ds Max 2010 3ds Max 2011			
			3ds Max 2012 3ds Max 2013 3ds Max 2014	<b>N</b>		
			3ds Max 2015 3ds Max 2016 3ds Max 2017		IX MILE X	
			3ds Max 2018 3ds Max 2019			
						(+)

三、版本选择完成后点击确认转换

🚱 CG Magic	ander versom met ander fande de een met de former	ISSN HEREETING IF A Y BIT HEREETING		🎯 Ikj001 🗸	余额: 0.00 🧃		- 0 ×
云转模管理	文件版本/目标版本	任务名称		提交时间		操作	
- 二 石 石 枝 慎		选择需要转换的版本					
☆道染管理		版本转换说明:					
① 上传列表		·当前版本为文件解析出来的 ·目际版本为需要转换的文件	9文件版本。 +版本,仅支持降版本,2	不支持升版本。			
<ul> <li>① 下载列表</li> </ul>		当前版本:					
		3ds Max 2024 目标版本:					
		3ds Max 2024 🛛 ➡	3ds Max 2018				
			取消	确认转换			
						(	

四、文件即上传

🚱 CG Magic			🎯 Ihra0195 🗸	余额: 821.94 完度中心	Q @ @   - C ×
云转模管理	文件版本/目标版本	任务名称	提交时间		操作
<ul> <li>二進込管理</li> <li>○ 任务管理</li> <li>① 上侍列表</li> <li>① 下载列表</li> </ul>		CG Magic 23.max	15:58:43	• 上传中 (11%)	
					+

五、上传成功后即进入文件转换

🛞 CG Magic	SUNDING CONFECTIVISION S			🛞 Ikj001 🗸	余额: 0.00 充度中心	9 @ @   - 🗆 ×
云转模管理		文件版本/目标版本	任务名称	推交时间		操作
云渲染管理 ☆ 任务管理 ① 上传列表 ④ 工教型法			这是一个需要转换版中的Max文件.max		● 続援中	
						+

六、转换完成后即会自动进行文件下载

🕞 CG Magi	ic			🛞 Ikj001 🗸	余额: 0.00 充值中心	9@@ -O×
云转模管理		文件版本/目标版本	任务名称	提交时间		操作
云道染管理 ○ 任务管理 ① 上传列表			这是一个需要转换版本的Max文件.max		● 下載中 (27%)	
① 下载列表						
				×		
						+

七、下载成功后会自动打开文件所在位置

-					
本地磁	효 (D:) › cgmagic › ConvertDownloads				
	^ 名称	修改日期		大小	
*	G Magic 23_convert_v2021.max	2023-07-13 16:00	3dsMax scene file	27,667 KB	
*					
*					

八、在设置中配置文件推送规则

CG Magic				lhra0195 🗸		
云转模管理		☐ 任务: 云转模设置		提交时间		
<ul> <li>○ 任务管理</li> <li>① 上传列表</li> <li>④ 下载列表</li> </ul>		云转慢设置	文件推送配置 《 结果文件自动推送付 文件推送方式 · 结果文件下账题经份的所看 冒, 但本机无对应题是因数 ④ 推送至城存目录 ● 文件原始位置	性存) 27件夫 3週発型下载,如当前为文件原始位 6以推送五郎存录合。		
						+

# 云渲染

#### 一、点击边栏的云渲展开提交面板



二、选择需要渲染的镜头



三、配置需要的通道与渲染参数后点击提交



四、提交成功后即可在客户端中进行任务查看

CG Mag	ic test.n	12X - 88,	2410 @ 2023	-07-17 14:11:41 - 3d:	1 Max 2021	10 3h 51 (m)					10.00 and 10.00 at		** *		A.A. #776-000			G. 1		A
X1+(F)	3610	(E) .				Reacting (III)			(0) (1)1	V10V 81	E)((U) WAA(S	a) Interactive	1872 M	119 Substance A	rnold MGAN(E)		米里王		LIFE: 30	k i i
ייר	0	0 2	1 246	- <u></u>	. <b>! +</b> C		- 44 + E	3	⊾ % ≑	{ much	*** · · •		E 🐼 🛃	L 🖂 👒 🖾 V	C: Wsers\*** Wax 202	· ••• •••		Second Second		
۰ 🔒		0	+ [VRayPhys	sical Cameration 1 14678-1	THE REPORT	1.														• = <
💽 🗞		0044	1	K CG M	agic							(R) 16001	~ 455	- 999999 00	•••• • • •			8	💽 💁 🕈 💷 🗅	
<b>1</b>		-	in the second																林星基本体	
																			- 对앞추면	
-		217		云转横管理															长方体	日経体
<b>1</b>		:918	10	■○ 云時標															18/5	<b>ILGERKI</b>
* 8		活性	Anna	云演的管理			任务名称	161	กส	1.871	10Reff:	橋文町町		10月1日間(日)				4	間短期	2次体 日線線
		an I		1 🗢 (10.000					n in the second second						A CHARGE STREET				ŤŒ	
- 0		王操	171	-			CG Magic tes	" Y	наунтузк			10.08.12			<ul> <li>Tide+(5m,15a)</li> </ul>	E			加速型文字	
- 0		动机	1999	① 上傳列時	- <b>h</b>		CG Magic tes		RayPhysic			15:08:12			上桥中(20/129)	0 B			· 名称和颜色	
<u> </u>		模型		④ 下載列3																
÷ 👁		室内	Stark.																	
<b>•</b> 9		室外	E. SA															14		
🝷 🗔		間形																11		
•		相照																100		
* 🖽		灯光	41																	
1 0		相机	THE !!															85		
*		修改																18		
		实用																		
		NE																		
		素村																		
2		云畫																1.00		
•																		100		
B.																				
0																				
																		1		
		-	y-e																	
		65																		

五、可在客户端中进行任务渲染进度查看

CG Magic test	t.max - 86.24M @ 203	23-07-17 14:11:41 - 3ds Max 2021				• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	=40.5 m - 0 X
文件(F) 第4	■(E) 工具(T) 2	現(G) 祝田(V) 約24(C) 修改首(D) 計画)	A) 图形编辑算(D) 道泉(R) Civil View 自定义(D) ・ ■2 11 (20 52 L 2 52 A2 1% 初期決算算	· 即本(S) Interactive 道法 內容 Subs	rtance Arnold 解助(H)		· INC IN
	CGMA ER	ngucarcane antizi (IRB)	· , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	(kj001 × sk28: 999999.0	00 <b>(2004)</b>	- 0 × 4	
	2件編 44 許理編 42 第1 對於 影 相 33、 43、 44、 44、 44、 44、 44、 44、 44、 44、	External Control of the second	EXCESSION COLUMNICAT	Physical Camerador			* 31 84 10 + 21 84 10 + 21 84 10 10 10 10 10 10 10 10 10
	0 / 100	8					

六、渲染成功后即可在本地查看结果文件

CG M	lagic test.	max - 86	5.24M @ 2023-	07-17 14:11:41 - 3ds Max 2021							120	-	ð X
文件伊	) (4)	(E)	工具(I) 約	■(G) 秋田(V) 创建(C) 総決	§ (B)	- 助蚕(A) 面形编辑器(D) 道泉(R) Civil View 自定)	(U) 即本(S) Interactive	· 連云 内容	Substance Arnold A	(日)	•	enter stu	
	- 0	0.5		- 🛄 = 🖬 🛄 🛄 🕈 C 冒		, ····································		E 🚳 🚢 🛛	se) 🕫 🖾 📢 💷	ert/ Her suit . ne ne ne net	9 3 ·		
• 🎽		8	[+] [VRayPhys	sene ane accol ( 1928 ) (Browning account)							+ 1	a a 👁	
2 8			the second	CG230717-74F5									≂ °o
				⊙ #22 - 🔏 🚺 🗋		🕑 🗊 🛝 排序 - 🔲 査吾 - 😫 设置为料案	🗟 向左路時 😒 向右路時					2.00	
<b>9</b>	8		Sec. C. S.									自动地址	CEDING CR.
省 🧧		情報		← → < ↑	本地磁	tell (Di) > CGMAGIC > RenderDownloads > CG230717-74F5				× C P € CG230		145.000	1./#3838
*		话任	a.t				律改日期	典型				住体	管状体 内部を使
	1	<b>1</b>		- diff		CG Magic test_VRayPhysicalCamera002_0000.til							平面
	5	11.00	-	1.7.0	Ĵ	CG Magic test_VRayPhysicalCamera002_ac_0000.tif						型文本	
		18:00		±	Ĵ,	CG Magic test_VRayPhysicalCamera002_mtl_0000.tif						HIRES	
10		本内		Rine	਼	CG Magic test_VRayPhysicalCamera003_0000.til	2023-07-17 15:27	TIF文件	1,703 KB				
A 6			and the second	CG MAGIC BIE	<u></u>	CG Magic test_VRayPhysicalCamera003_ao_0000.tif							
🄅 🖷			1416	SE-25.0.油干效果料,需求消却书		CG Magic test_VRayPhysicalCamera003_mtl_0000.tif							
•	1		14	2023-05-23-CG MAGIC 872	਼								
1				06									
10			Are a										
do			-	·									
\$ 6				) <u> </u> 田斤									
۲		素材		> xe									
		22		> <u>•</u> FR									
0				) <b>()</b> ==									
				) = 4384 (C)									
0				A 10 22 110 1521 (7)									
	•			6 0 200 1 1 100 1 0 200 1 166 MB 1									
											100		

客户端设置

通用设置

CG Magic				🛞 Ikj001 🗸	余额: 999098	.98 充值中心	<b>G</b> (?) (\$	- O ×
云转模管理 合 云转模		任务名 <b>波田北公</b> 軍		提交时间				
<ul> <li>○ 任务管理</li> <li>○ 任务管理</li> <li>○ 上传列法</li> <li>○ 下戦列法</li> </ul>		<b>通用位置</b>	日前公置         ●         更新公置         ・         ・         ●      ●	AGIC 客户端 户端 后不显示者户线主界面 不显示者类的口与客户纯主界面				
			D:\CGMAGIC					
								+

一、支持 VRay 与 Corona 的测试渲染,可通过滑块调节尺寸与参数,如果有多个镜头需要测试可选择多镜头即可。



二、测试渲染还支持各类通道的渲染,点击测试渲染边上的小三角即可。

		· · · -	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	
<u> </u>		测试渲染		
ю.	<b>W</b>	比例 ————————————————————————————————————	50%	
-++ 		品质 💶 🔴 🔤 🖂 🤇	20%	
Y		多相机 测试渲染		
<b>e</b>	文件		材质通道	
<b>(</b>	编辑	□ 使用小光子(提交渲染光子	AO通道	
2	讲择	自定义降参 自定义设置	光影通道	
	<u></u>	实时渲染 × 继续這	白模通道	
	显示		组通道	
<u>,</u>	变换	提交渲染 VRay	线框通道	
Ö	动画	批量渲染(0/1)	图层通道	
	模型	渲染操作	法线通道	
	室内	渲染预设	高度通道	
۲	室外	伽马设置	快速遮罩	
-	图形	遮罩设置	生成材质通道	
	-116C		关闭坏境	
	材质		更新随机种子	
	灯光			
¢	相机			
?)	修改			
$\sim$	实用			
	其它			
	素材			
	云渲			

三、拓展功能还支持 VRay 与 Corona 的实时渲染和 Corona 的继续渲染

## <u>#</u>提交渲染





一、支持 VRay 与 Corona 的正式渲染,可自定义渲染尺寸与材质通道,AO 通道 等各类常用通道,自动输出文件至指定位置。

二、VRay 还支持先渲小分辨率光子,后渲大图功能,点击多相机还支持多个相机批量渲染,也可将不同文件的相机相机添加至批量渲染(批量渲染见下文)。

三、默认推荐 TIF 格式,也可在拓展功能中进行格式修改,文件会默认输出至 3dsMax 文件所在位置的 Render 文件夹内,会自动进行文件名称处理,杜绝被 覆盖,同时如果需要指定目录可在面板中进行修改。

#### #批量渲染

~		
	提交渲染 VRay	
	宽度 1920 L 高度 1080	
迎采	光子 ● 硬渲	
文件	◎ 逐帧光子 ◎ 隔帧光子 10 ○	
编辑	火光子 ✔ 成图 ✔ 材质 ✔ AO	
选择	✓ 光影 ✓ 白模 ✓ 分组 ✓ 颜色	
显示	✓ 图层 ✓ 法线 ✓ 高度 PSD	
峦捣	D:\Project\Max test\Archext	
~ 1*	多相机 提交渲染 マ	
动画		
模型	批重這梁 (0/4)	
室内	1 ESEMCorons	
室外	Camera006Cam	
图形	2 ExXidCorona	
材质	Camera008	
<u>ا</u> لايد ۱۳۳۵	3 Co Mania	
хл <del>л</del> .	VRayPhysicalCar	
相机		
修改	VRayPhysicalCar	
实用		择早, DyBrainet) May tart) Archautariare 17,04/04/06 Magie may
其它		想知・ VRayPhysicalCamera002 尼寸・ 1920 y 1080
素材		※刑・対果肉 耗耐・00·00·00 状木・准备
テ湾		
4,8		光子任务    成图渲染    元素通道
		材质通道 ··· AO 通道 ··· 光影通道 ···
	(注)加强//r	

一、根据提交渲染中配置的角度,分辨率,通道等信息进行批量渲染,软件崩溃 自动重启渲染,异常任务自动跳过。

二、可在批量渲染信息框中拖动任务来进行渲染排序,可操作冻结,激活,删除, 清空操作,也可在任务上悬停鼠标进行任务详情查看。

#### 注意

渲染完成任务再次激活,在点击批量渲染时会进行重渲

## <mark>#</mark>渲染操作



一、扫描: 切换为扫描线渲染器(当前为扫描线渲染器则会重置渲染参数)

二、转 VR: 切换为 VRay 渲染器(当前为 VRay 渲染器则会重置渲染参数)

- 三、转 CR: 切换为 Corona 渲染器(当前为 Corona 渲染器则会重置渲染参数)
- 四、VFB: 打开 3ds Max 帧缓存窗口
- 五、VRVBF: 打开 VRay 帧缓存窗口
- 六、VR 日志消息: 打开 VRay 渲染日志
- 七、CRVFB: 打开 Corona 帧缓存窗口
- 八、标准:当前场景相机修改为标准相机状态
- 九、全景:当前场景相机修改为全景相机状态
- 十、广角: 当前场景相机修改为广角相机效果
- 十一、查看全景图: 可本地直接查看全景图
- 十二、全景转视频:本地全景图可根据参数转换为视频预览
- 十三、渲染区域:可配置当前视口渲染区域范围
- 十四、关闭渲染区域:关闭当前视口渲染区域
- 十五、自动 Z 深度: 自动根据物体配置景深参数

#### 注意

Corona 不支持广角模式

### <u>#</u>渲染预设



一、保存:将当前场景的公用,环境,效果,渲染器参数进行记录

二、加载:可将记录的参数自动加载到当前场景

三、打开渲染面板:加载完预设后自动打开渲染器面板

#### 注意

- 1. 因 3ds Max 软件版本兼容性问题,低版本软件无法加载高版本预设
- 2. 因 VRay 软件版本兼容性问题, 旧版本的 VRay 参数加载至高版本 VRay 时可能会 导致渲染效率不佳,无法进行降噪,建议重置渲染器参数后保存高版本渲染参数

#### #伽马设置



可对 3ds Max 首选项中的伽马进行配置,同时 3ds Max2013 及以上版本输入输出值被隐藏,可通过此功能进行配置。

- 1. LWF:一键配置 LWF,进行物理正确的渲染
- 2. 校正图片:针对伽马设置错误的文件进行二次校正

- 1. 如使用了 LWF 请勿在变更伽马相关配置, 以防渲染结果错误
- 2. 过曝或过暗的图片使用校正图片效果可能不太理想, 建议检查场景后重渲

## #遮罩设置



需要对场景中小部分物件进行补渲染可使用,在渲染中添加指定模型,在接受阴 影区域添加指定模型即可进行渲染。

#### 注意

渲染完成请点击清空来还原设置



针对 VRay 与 Corona 的覆盖材质进行可视化配置,将部分排除模型进行添加与 删除



**#**安全保存



一、大文件保存时经常会出现各种突发状况,稍有不慎可能会导致软件崩溃,导
 致保存未完成,同时将原始文件破坏,使用安全保存可先进行文件备份与垃圾清
 理,可避免出现问题时原始文件被损坏。

二、可配置清理场景中存在的垃圾,释放 3ds Max 占用的内存,原文件备份

三、点击目录可打开文件保存的位置

## <mark>#</mark>打包

2	2	安全保存		
2	~	打包		
		🔲 粒子流 🗌 汉转拼 🛛	重名处理	
	渲染	格式 7z     版本	2024 🖂	
ł		场景    所选	更多	
	编辑			
	选择	导入导出		
	显示	检查丢失资源		
ļ	变换	收集并指定		
5	动画	批量重命名		
- ])	模型	资源处理		
	室内	外部参照转换		
)	室外	加密解密		
; Tê	图形	场景模板		
18	材质			
	竹光			
	4040			
צ	怕们			
	修改			
	实用			
	其它			
	素材			
	云渲			
_				

自动归集场景外部资产与目录重构,并且将当前场景进行截屏后压缩文件。

- 1. 所选:针对当前选择的模型进行外部资产归集与模型打包
- 2. 场景:针对当前场景进行外部资产归集与模型打包
- 3. 按组:针对当前所选的模型组进行外部资产归集与模型打包
- 4. 按层:针对场景图层进行外部资产归集与模型打包

## <mark>#</mark>导入导出



一、批量导入: 支持一次性导入多个 MAX 文件

二、导入压缩包:支持直接导入压缩包内的 MAX 文件

三、按组导出: 支持按组导出 MAX 文件

四、按层导出: 支持按层导出 MAX 文件

#检测丢失资源



自动修复当前场景中的外部资产路径,修复后还未找到路径的即会在面板中显示,

针对丢失的资产科进行相应操作。

- 1. 资源管理: 打开资源追踪面板
- 2. 检查丢失: 自动修复当前场景路径, 如未能修复的将会在面板中显示
- 搜索:可指定路径后再此目录下进行文件搜索,如搜索到对应文件将会自动修复路径,可在拓展中配置多路径搜索。
- 4. 导入:将丢失的材质或贴图导入材质编辑器
- 5. 选取:将丢失外部资产的模型选中
- 6. 清除:将丢失外部资产进行清除
- 7. 复制:将丢失外部资产名称进行复制

#### 注意

- 搜索了还是没有找到丢失的外部资产 搜索的目录中不存在这个名称的文件,可以尝试别的路径下搜索,或者复制这个丢 失资产名称在各类素材网站中进行查找
- 2. 如果丢失资产过多且使用多路径搜索可能耗时较久,请耐心等待
- 3. 选取较多丢失外部资产的模型可能耗时较久,请耐心等待

## **#**收集并指定



将当前场景的外部资产进行归集到项目或指定路径

提示
### **#**批量重命名



**#**资源处理



一、改路径:将当前场景外部资产路径进行批量修改到指定路径

二、汉转拼:将当前场景外部资产名中存在的汉字转换为拼音

三、去重名:将当前场景外部资产名中存在的重名文件进行修改

#### 提示

改路径仅修改指认路径不会将文件进行移动

	•		1 1	••••• <sup>2</sup> ••••
2		安全保存		
		打包		
	CGM4 :空沈	导入导出		
<u>}</u>	迴邪	检查丢失资源		
	又日	收集并指定		
	编辑 24-42	批量重命名		
	选择	资源处理		
	显示	外部参照转换		
4	受換	->参照 🛧 参照 -> 对象	₹.	
)	动画	加密解密		
J	模型	场暑模板		
	室内			
2	室外			
]]	图形			
]	材质			
Э	灯光			
У	相机			
)	修改			
_	实用			
	其它			
	素材			
	云渲			

一、转参照对象:将当前选择的模型转为参照对象

二、转参照场景:将当前选择的模型转为参照场景

三、参照转对象:将当前选择的参照转为场景模型

### <mark>#</mark>场景模板



针对当前场景的环境,效果,公用,渲染器,模型进行记录创建指定模板,当加载此模板时即可不需配置就可创作



## <mark>#</mark>复制粘贴

http://www.bilibili.com/video/BV1A34y1P7vu/?t=24.450743&spm\_id\_from=33

<u>3.1350.jump\_directly&vd\_source=936d9ce860a721d15459f1c44d49359b</u>



一、一键复制粘贴模型,可跨软件跨版本使用,默认坐标为原始坐标,如使用定 点粘贴则会粘贴至鼠标选择位置。

二、拓展选项

- 1. 可勾选拷贝贴图,复制模型时可将贴图一并复制,并重新指认路径,杜绝贴图丢失
- 2. 勾选连续后, 定点粘贴可进行多次粘贴模型

#### 注意

- 如原始模型贴图已丢失,则复制模型时将无法复制贴图,请先进行丢失资源检测修 复路径后在进行复制
- 2. 跨版本粘贴仅支持当前版本支持的最低版本

## <mark>#</mark>复制粘贴 CAD



一、存为 CAD:将所选模型保存为 DWG 格式文件,可在 CAD 中进行打开

二、粘贴 CAD:将 CAD 中复制的图形粘贴至 3ds Max 中

三、清除缓存:将 CAD 生成的缓存文件进行清理

四、拓展选项

- 1. 选项: CAD 导入设置面板
- 2. 同时可对导入的 CAD 进行清理材质,合并至一个图层,断开链接,白线转黑,坐标归零, CAD 冻结,全部线转黑色线,清除导入 CAD 中存在的几何体,将 CAD 打组

注意

CAD 版本与 3ds Max 版本推荐使用同版本,导入功能才会正常使用,CAD 版

本高于 3ds Max 版本可能会出现无法导入的情况





一、选择关联:将所选物体关联的物体选出

二、批量替换:将选定的物体替换为选择的物体

三、解散关联:将所选的物体关联解除

四、解散为群:将所选的物体与其他关联物体解除

五、重新关联:将选定的物体与所选的物体进行关联

六、拓展选项

- 1. 支持配置旋转隐藏物体与冻结物体
- 2. 替换的物体可以继承方向与尺寸

## <mark>#</mark>编辑操作



一、打开组: 根据条件打开选择物体的所有组和场景中所有物体的所有组

- 二、打开所有组:打开场景中所有组
- 三、关闭组:关闭选择的组

四、关闭所有组:关闭场景中所有组

五、快速成组:将所选对象快速建组

六、快速解组:将所选对象快速解组

七、就近成组:将相邻物体快速成组

## <mark>#</mark>点击复制

	复制粘贴	
	复制粘贴CAD	
	复制粘贴SU	
渲染	关联	
文件	点击复制	
	设为表面 点击复制	
选择		
显示	缩放 0.2 ① 旋转 90.0	
变换	简易阵列	
动画	<b>沿线阵列</b> (m)	
模型	区域阵列 (m)	
室内	表面阵列	
室外	种植 (m)	
图形	笔刷 (m)	
材质	摆放书籍	
灯光	匹配摆放	
相机	物体属性	
修改		
实用		
其它		
素材		
云渲		

一、将所选物体设为表面,选择需要复制的模型进行定点复制

二、拓展选项:可配置缩放比例与旋转角度

## <mark>#</mark>简易阵列

#### <u>A BiliBili video</u>



简易阵列:根据配置的 XYZ 轴个数进行快速阵列选定的物体

## <mark>#</mark>沿线阵列

#### <u>A BiliBili video</u>



沿线阵列:根据指定的数量或者间距在选定的线上进行阵列,可配置偏移与旋转

比例

## <mark>#</mark>区域阵列

#### <u>A BiliBili video</u>



套索,勾勒,直线,曲线阵列:根据间距与密度在指定范围阵列

## <mark>#</mark>表面阵列

#### <u>A BiliBili video</u>



表面阵列:将物体在选择的物体表面进行阵列,可配置自适应高度与自动塌陷合

并

## <u>#</u>种植

	复制粘贴	>
<b>W</b>	复制粘贴CAD	>
	复制粘贴SU	>
渲染	关联	>
文件	点击复制	>
	简易阵列	5
选择	沿线阵列 (m)	5
显示	又域阵列 (m)	
变换	主面陈列	ŝ.
动画		ŝ.
模型		÷
室内	问距 5.0 ✓ 日初随仍研究 在去 勾勘 方址 区址	
승사		
至21		
室》 图形	□ 间隔 □ 等距 拉线 沿线	
至yr 图形 材质	<ul> <li>间隔</li> <li>等距</li> <li>拉线</li> <li>沿线</li> <li>笔刷 (m)</li> </ul>	>
室外 图形 材质 灯光	<ul> <li>间隔 等距 拉线 沿线</li> <li>第刷 (m)</li> <li>摆放书籍</li> </ul>	
室外 图形 材质 灯光	<ul> <li>间隔</li> <li>等距</li> <li>拉线</li> <li>沿线</li> <li>笔刷(m)</li> <li>摆放书籍</li> <li>匹配摆放</li> </ul>	
室別利馬加	<ul> <li>间隔</li> <li>等距</li> <li>拉线</li> <li>注线</li> <li>注</li> <li>二</li> <li>二<td></td></li></ul>	
室图材灯相修实机	<ul> <li>间隔</li> <li>等距</li> <li>拉线</li> <li>注线</li> <li>注线</li> <li>注</li> <li>ご</li> <li>ご&lt;</li></ul>	
室图材灯相修实	<ul> <li>间隔</li> <li>等距</li> <li>拉线</li> <li>注线</li> <li>注</li> <li></li> <li></li></ul>	
室图材灯相修实其外形质光机改用它_	<ul> <li>间隔</li> <li>等距</li> <li>拉线</li> <li>注线</li> <li>注</li> <li></li> </ul>	
室图材灯相修实其素外形质光机改用它材_	<ul> <li>间隔</li> <li>等距</li> <li>拉线</li> <li>注线</li> <li>注</li> <li>二</li> <li></li></ul>	
室图材灯相修实其素云外形质光机改用它材渲_	<ul> <li>间隔 等距 拉线 沿线</li> <li>笔刷 (m)</li> <li>摆放书籍</li> <li>匹配摆放</li> <li>物体属性</li> </ul>	

套索,勾勒,直线,曲线阵列:根据间距与密度在指定范围阵列



			-
	<b>~</b>	复制粘贴	
		复制粘贴CAD	
		复制粘贴SU >	
	渲染	关联	
	文件	点击复制	
		简易阵列	
	选择	33331172	
	显示		
	变换		
	动画		
	模型	种植(m) >	
	室内	笔刷 (m)	
	室外	设为表面 设为物种	
	<u> </u>	半径 1.0  () 间距 1.0  ()	
	图形	✔ 旋转 0.0 ① - 360.0 ①	
	材质	✔ 缩放 0.8 ① - 1.2 ①	
	灯光	■ 垂直表面 🔹 跟随鼠标	
	相机	一日の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本	
	修改	🗌 同时支持表面与空白绘制	
	实用	埋动北链	
	其它		
	素材	物体层性	
	天宿	初中周任	
	4,9		

一、设为表面:将选定的对象设置为表面

二、设为物种:将选定的对象设置为绘制对象

三、可配置:笔刷半径,绘制对象间距,绘制对象旋转范围,绘制对象缩放范围, 是否垂直于表面与跟随鼠标

四、点击开始绘制即可在表面进行物种绘制

五、拓展选项:可配置是否在非表面位置进行绘制

### # 摆放书籍

<u>A BiliBili video</u>

			~	
	复制粘贴			>
	复制粘贴CAD			>
	关联			>
渲染	编辑操作			>
文件	点击复制			>
	简易阵列			
选择	沿线阵列			$\leq$
显示	区域阵列 (m)			
变换	主面阵列			=
动画				-3
模型	种植(m)			$\leq$
室内				
安外	摆放书籍 (mm	1)		
王/1 (国家/	覆盖% 80 \Rightarrow	倾斜%	30	$\sim$
图形	堆叠%10 🔿	反向%	10	$\sim$
材质	靠边距 20 🔿	参差%	10	$\sim$
灯光	设为书本	摆书	<b>本</b>	ĸ
相机	匹配摆放			>
修改	物体属性			
实用				
其它				
素材				
云渲				

一、设为书本:将所选物体设置为需要摆放的书本

二、进入 poly 面级别选择需要摆放的面,点击摆书本即可根据配置的参数进行 书籍随机摆放

三、拉线摆放书本: 在透视图中任意点击两点生成直线进行书籍摆放

### #匹配摆放



一、矩形摆放:将所选物体摆放至选定的矩形线区域

二、表面摆放:将所选物体摆放至选定的对象表面

三、盒状摆放:将所选物体摆放至选定的 box 区域

五、拓展选项:可配置矩形摆放是否自适应高度

### #物体属性



可复制粘贴所选物体的颜色,物体属性与渲染属性

选择

### <mark>#</mark>选择类似



根据指定条件选择模型

- 1. 相同面数: 根据指定的模型选出相同面数的模型
- 2. 相同线框色: 根据指定的模型选出相同线框色的模型
- 3. 同材质: 根据指定的模型选出相同材质的模型
- 4. 相似材质物体: 根据指定的模型选出相似材质的模型
- 5. 编辑器当前材质物体: 根据指定的材质编辑器材质球选出当前材质模型
- 6. 相同模型 ID: 根据指定的模型选出相同模型 ID 的模型
- 7. 同修改器: 根据指定的模型选出相同修改器的模型
- 8. 相似修改器: 根据指定的模型选出相似修改器的模型
- 9. 同一图层: 根据指定的模型选出相同图层的模型

#### 提示

可配置是否选择隐藏与冻结的模型

### <u>#</u>选择特殊



#### 根据指定条件选择模型

- 1. 最多面数:选出场景中面数最多的模型
- 2. 多个最多面数: 根据指定数量选出面数多的模型
- 3. 面数超(千):选出指定条件面数的模型
- 4. 最小体积:选出场景中体积最小的模型
- 5. 多个最小物体: 根据指定数量选出尺寸小的模型
- 6. 小于尺寸:选出指定条件尺寸的模型

- 7. 无材质:选出场景中无材质的模型
- 8. 无 UV 模型:选出场景中无 UV 的模型
- 9. 未塌陷文字:选出场景中未塌陷的文字
- 10. 空模型:选出场景中的空模型

#### 提示

可配置是否选择隐藏与冻结的物体

### <mark>#</mark>分类选择



根据条件选择模型

- 1. 几何:选出场景中的几何体
- 2. 图形:选出场景中的线条图形
- 3. 灯光:选出场景中的灯光
- 4. 相机:选出场景中的相机
- 5. 代理:选出场景中的 VRay 与 Corona 代理
- 6. 点缓:选出场景中的点缓存

- 7. 粒子:选出场景中的粒子
- 8. 组:选出场景中的组

### 提示

可配置是否选择隐藏与冻结的物体

## <mark>#</mark>Poly 选择



#### 根据条件在 Poly 中进行选择

1.	缩选:	在模型中进行点,	线,	面的缩选		
2.	扩选:	在模型中进行点,	线,	面的扩选		
3.	环选:	在模型中进行点,	线,	面的环选		
4.	循环:	在模型中进行点,	线,	面的循环		
5.	轮廓,	点,线,面:在模	東型中	·的点,线,	面进行切换,	与轮廓选择

- 6. 区域选面: 在模型中根据指定区域进行选面
- 7. 棋盘格选面: 在模型中根据指定区域进行棋盘格选面
- 8. 同面数元素: 在模型中根据指定元素选择相同面数的元素
- 9. 同材质 ID 面: 在模型中根据指定面的 ID 选择相同 ID 的面

### <u>₩</u>选择操作



一、反转选择:对场景中的物体进行反向选择

### #随机选择



### 根据指定条件进行随机选择物体

### #选择视图外物体



根据指定条件选出相机不可见的模型,可对其进行相应优化

提示

动画范围根据场景中的序列帧进行计算,如帧数较多可能耗时较久,请耐心等 待片刻

# 显示

<mark>#</mark>物体显示



- 1. 实体:将所选模型实体化显示
- 2. 实体显示所有物体:将所有模型实体化显示
- 3. 盒状: 将所选模型盒状显示
- 4. 盒装实体显示所有物体: 将所有模型盒状显示
- 5. 代理预览:将所选代理实体显示
- 6. 所有代理预览显示:将所有代理实体显示
- 7. 代理盒状:将所选代理盒状显示
- 8. 所有代理盒装显示:将所有代理盒状显示
- 9. 冻结实彩: 将所选物体冻结实际颜色显示
- 10. 所有物体冻结时实彩显示:将所有冻结物体实际颜色显示
- 11. 冻结灰色:将所选物体冻结灰色显示
- 12. 所有物体冻结时灰色显示:将所有物体冻结灰色显示
- 13. 反转显示:将将当前场景的可见物体隐藏,将不可见物体显示
- 14. 深度反转显示:深度将将当前场景的可见物体隐藏,将不可见物体显示
- 15. 背面消隐:将所选物体背面消隐
- 16. 所有物体背面消隐:将所有物体背面消隐
### <u>₩</u>特殊显示



一、显隐网格:所有的视口网格进行隐藏与显示

二、显隐组线:显示场景中的组线与隐藏场景中的组线

三、自动隐藏组红线:勾选后将会自动隐藏场景中的组红线

### **#**显示模式



将视口显示切换为指定显示模式

# <mark>#</mark>视图布局



切换当前视口的布局,可设置默认视口布局

### <u>#</u>独立显示



根据条件孤立物体

- 1. 标准材质物体: 将场景中标准材质物体孤立显示
- 2. 多维材质物体:将场景中多维材质物体孤立显示
- 3. 无材质物体: 将场景中无材质物体孤立显示
- 4. 未塌陷文字: 将场景中未塌陷文字孤立显示
- 5. 面数 (千): 将场景中超过指定条件面数的物体孤立显示

### <u>#</u>测量



#### 根据指定条件进行测量

- 1. 测量长度:选择两点进行测试长度
- 2. 测量线条长度:选择线条测量长度
- 3. 测量角度:选择三个点进行角度测量
- 4. 测量大小:测量选定物体在场景中的长宽高

- 5. 测量体积:测量选定物体的体积
- 6. 测量表面积:测量选定物体的表面积

# <u>#</u>标注



可对所选物体进行长宽高标注

# <u>#</u>构图法



可在安全框中显示构图辅助线,方便进行相机构图

# <mark>#</mark>色彩搭配



根据色彩原理提供单色,互补,三角,矩形,类似,类似互补等色系进行拾色搭 配

### #线框颜色



根据指定条件修改线框色

- 1. 全黑: 将线框色修改为全黑
- 2. 全灰:将线框色修改为全灰
- 3. 按图层: 将相同图层模型线框色修改为同一颜色
- 4. 按组:将相同组模型线框色修改为同一颜色
- 5. 随机: 将所选或所有模型线框色随机给予
- 6. 按材质: 将相同材质模型线框色修改为同一颜色
- 7. 按 ID: 将相同 ID 模型线框色修改为同一颜色

提示

可配置是否影响线条颜色



### <mark>#</mark>变换锁定

	•	• • • •	<b>—</b> ••	~
	8	变换锁定		
)		锁定	解锁	
5		冻结所选	点击解冻	
5	這梁	解	約束	
•	X1Ŧ	轴占对交		St
	编辑			
	选择	物体对齐		$\geq +$
)	显示	高级对齐		$\geq \pm$
ļ		顶点对齐		2
,	动画	自动随机		>[
h	模型	复位		$\geq \parallel$
9	室内	快速旋转		
;	室外	UCS坐标系		
8	图形	捕捉		
i i				
	材质			-
3	灯光			
y	相机			
)	修改			
	实用			
	其它			+
	素材			
	云渲			

一、锁定:将所选物体位移,旋转,缩放进行锁定

二、解锁:将所选物体位移,旋转,缩放锁定解除

三、冻结所选:将所选物体进行冻结

四、点击解冻:点击将冻结物体进行解冻

#### 五、解除约束:将模型约束进行解除

# <mark>#</mark>轴点对齐



- 一、定点: 根据选择的位置进行模型轴点切换
- 二、中心:将模型轴点切换为中心
- 三、底心:将模型轴点切换为底心

# <u>#</u>物体对齐



- 一、天花:将选定物体对齐至所选天花
- 二、墙面:将选定物体对齐至所选墙面
- 三、落地:将选定物体对齐至所选地面

四、落地并适应方向:将所选物体根据地面方向进行匹配落地

五、顶部:将选定物体对齐至所选物体顶部

六、中心:将选定物体对齐至所选物体中心

七、底部:将选定物体对齐至所选物体底部

八、位置:将选定物体位置坐标调整至所选物体坐标

九、旋转:将选定物体旋转角度调整为所选物体旋转角度

十、缩放:将选定物体缩放比例调整为所选物体缩放比例

十一、地面夯平:将所选物体根据保留比例进行重排列

### <mark>#</mark>高级对齐



一、精确匹配:根据配置的位置,旋转,尺寸进行精确匹配对齐

二、旋转归零:将所选物体进行旋转还原

三、精确缩放:根据配置的尺寸进行精确缩放

# <mark>#</mark>顶点对齐



将所选 poly 上不规则的点进行轴向对齐

# <mark>#</mark>自动随机



一、可配置 XYZ 轴向与位移,旋转,缩放范围进行随机变换

二、拓展选项:可选择旋转与缩放进行自动随机变换



v	
a.	交换锁定 >
	轴点对齐
CGM4	物体对齐
迴衆 主 44	高级对齐
又1年	顶点对齐
编辑	自动随机
选择	复位
显示	超级复位 旋转 缩放
	^_
动画	复位变换值 旋转归整 木
模型	快速旋转
室内	UCS坐标系
室外	捕捉
图形	
材质	
灯光	
相机	Ť
修改	
实用	
其它	
素材	
云渲	

一、超级复位:初始化模型属性

二、旋转:将旋转角度进行还原

三、缩放:将缩放比例进行还原

#### 四、拓展选项

- 1. 复位变换值:将旋转与缩放进行还原
- 2. 旋转归整:将旋转角度小数值自动去除,可根据5的倍数对角度值进行配置

### #快速旋转



#### 根据指定角度进行快速旋转

### **#**UCS 坐标系



#### 根据指定位置将所选的物体进行 UCS 坐标系创建

# <mark>#</mark>捕捉



一、根据视图类型自动切换捕捉维度

- 二、可将捕捉配置进行保存于加载
- 三、快速指定捕捉角度值

# 动画

# #时间轴



时间轴匹配当前相机: 根据当前相机关键帧匹配时间轴范围

# <mark>#</mark>复制关键帧



一、复制:可复制所选物体的关键帧

二、粘贴:可将复制的关键帧粘贴至指定模型

三、吸取:可吸取物体关键帧给所选物体

### **#**关键帧操作



一、随机移动:根据指定范围进行关键帧随机移动

二、随机缩放:根据指定范围进行关键帧缩放随机

三、塌陷关键帧: 根据指定参数进行关键帧塌陷

四、时间轴范围内塌陷:当前时间轴范围内塌陷关键帧

五、反转关键帧:将所选物体关键帧进行反转

六、删除关键帧:将所选物体关键帧进行删除

### <u>#</u>生长动画

<u>A BiliBili video</u>

		· · · · · · · · · · · ·
	时间轴	1<
	复制关键帧	
	关键帧操作	
渲染	生长动画	
文件	 ⊈₭ ◎ X ◎ Y	/
编辑	移动方向 X 轴	· 双向 · ;
选择	旋转方向 X轴	💙 双向 🗸
显示	缩放方向全部	🗸 🏅 缓冲
变换	生长周期 100	〇 生成 ×
	周期 20 🔿	开关门⇔
模型	周期 5 🔿	显示 ≒
室内		
室外	定向生长动画	
图形	点缓存偏移	
+++	音乐喷泉	
171700	汽车行驶	
灯光	<b>车流动画</b> (m)	>)
相机		
修改	またの	
实用	10年10/英	
其它		
素材		
云渲		

可根据指定条件与配置参数自动生成生长动画

# <mark>#</mark>定向生长动画



可根据指定条件与配置参数自动生成定向生长动画

# **#**点缓存偏移

<u>ر</u>	6	C.	≫	1	417	-	-	1	L. <b>.</b>
<b>2</b>	<b>~~</b>	时间	轴						
		复制	」关键	帧					
	CGM4	关键	帧操	作					
	迴衆	生长	动画						
∼ A	又1年	点缓	行偏	移					
	编辑	[-]	]		10	偏移	;		
9	选择	音乐	· 唐泉						
	显示		~~_7						
<u>,</u>	变换	ा ७ <del>न</del> +->7	-1Jax	:					╞╋╼╋┼╸
Ö		牛沂	动力回	(m)					
	模型	车沂	後表(I	n)					
<b>\$</b>	室内	批重	预演						
ੂ	室外								
	图形								
	材质								
<b>₽</b>	灯光								
¢	相机								
$\widehat{\mathbf{O}}$	修改								
·	实用								
	其它								
	素材								
	云渲								

可将所选物体点缓存关键帧按指定参数进行偏移

### <mark>#</mark>音乐喷泉



一、阵列:可根据指定参数进行音乐喷泉生成

二、路径阵列:可根据指定样条线进行音乐喷泉生成

三、可配置音乐喷泉按线性,三角,正弦,方波,抛物线进行运动

# #车流动画

A BiliBili video



一、前灯线/尾灯线: 根据配置的颜色与参数在视图中绘制车流线

二、拾取路径生成:根据指定的样条线进行车流线生成



A BiliBili video



一、绘制轨迹: 可根据绘制样条线进行车流线生成

### **#**批量预演



可批量生成当前场景中动画预演

模型

### <mark>#</mark>塌陷分离



一、塌陷:将所选物体塌陷

- 二、按材质塌陷:将所选物体按材质塌陷
- 三、按组塌陷:将所选物体按组塌陷
- 四、分离:将所选物体分离
- 五、按元素分离:将所选物体按元素分离
- 六、按材质分离:将所选物体按材质分离
- 七、按面分离:将所选物体按指定面分离
- 八、按角度分离:将所选物体按指定角度分离

# **#**增强挤出

	<u> </u>	· · · ·	· · · · ·	
2	10	塌陷分离		
2	~	增强挤出 (mm)		
Ť		高度 10.0  高度 0.0		
	渲染	増强挤出 🛧 插入		
¢.	文件			
1	编辑	目动切角 (mm)		
2	选择	面转边框 (mm)		
	見示	渐变穿孔	8	
٦	亚尔	代理转换		
ē	又拱	模型检查		
2	动画	横型修复		
J				
	室内	模型优化		
)	室外	模型操作		
; 16	图形	批量挤出 (mm)		
	++ E€	暴力弯曲		
	竹坝	路径变形		
Э	灯光	曲面态形		
У	相机			
2	修改	物体破碎		
)	实用	模型破碎		
	甘它			
	索材			
	云渲			

将选定面按指定参数进行挤出或插入

# <mark>#</mark>自动切角



将选定物体按指定参数进行自动切角
### <mark>#</mark>面转边框



将选定物体按指定参数进行面转边框

# <mark>#</mark>渐变穿孔



将选择物体按指定物体进行渐变穿孔

## **#**代理转换



一、转 VRP:将选定物体转为 VRay 代理

二、转 CRP:将选定物体转为 Corona 代理

#### <u>#</u>模型检查



二、全部重叠物体:所有物体中重叠的物体

三、模型重面:选出所选模型重叠的面

四、选择三角面:选出所选模型中存在的三角面

五、选择多边面:选出所选模型中存在的多边面

#### #模型修复



一、洞口封闭:将选定的模型进行洞口封闭

二、三角转四边:将三角面转为四边面

三、统一法线:将所选物体面法线进行统一

四、反转法线:将所选物体法线进行翻转

五、点击翻转:将点击的物体法线进行翻转

六、修复三角黑面:将所选模型三角黑面进行修复

# <mark>#</mark>模型优化

	U	· · · · ·	· •	
÷		塌陷分离		
	<b>W</b>	增强挤出 (mm)		
	CGM4	自动切角 (mm)		
	/ 道栄 - 二 //	面转边框 (mm)		
	又1年	渐变穿孔		
1	编辑	代理转换		
	选择	模型检查		
ļ	显示	模型修复		
	变换	模型优化		
	动画	面数百分比 50 🔵 减面	0	
]		増刑場た		
	室内			
	室外	- 北里桥田 (mm)		
	图形	暴力弯曲		
	材质	路径变形		
1	灯光	曲面变形		
, ,	相机	物体破碎		
\$	修改	模型破碎		
,	实用			
	其它			
	素材			
	天谊			
	<u>,</u> ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,			

一、减面:将所选物体按指定参数进行减面

二、涡轮减面:将所选物体按指定参数进行涡轮减面

## <mark>#</mark>模型操作



一、圆面球化:将所选园面转为球型

二、边线圆滑:将所选边线进行圆滑处理

# <mark>#</mark>批量挤出

	場陷分离
	增强挤出 (mm) >
	自动切角 (mm) シング
渲染	
文件	新安穿孔
编辑	代理转换
选择	<b>廿</b> 刑 於否
显示	<u>侯王位旦</u>
变换	模型修复 
动画	模型优化
	模型操作
安内	批量挤出 (mm)
室站	50 100 150 200
至四五	250 500 1000 2000
图形	2500 5000 輸入 测挤
材质	な用 100 ヘ 200 ヘ 防切
灯光	
相机	高度100 远洋图像桥出
修改	挤出方向校止 X Y Z
实用	暴力弯曲
其它	路径变形
素材	曲面变形
云渲	物体破碎
	模型破碎

一、按指定参数进行面挤出

- 1. 随机: 按指定范围进行面随机挤出
- 2. 选择图像挤出:根据所选图像进行面挤出

# <mark>#</mark>暴力弯曲

	場陷分离	
	增强挤出 (mm) >	
	自动切角 (mm)	
渲染	而转动框 (mm)	
文件		
编辑	渐受穿扎 	
诜择	代理转换	
무구	模型检查	
316 UN	模型修复	
受换	模型优化	
动画	模型操作	
	批量校出 (mm)	
室内		
室外		
图形		
材质	分段 弯曲 ヘ	
47.5V	路经本形	
灯元	曲五支形	
相机	曲風受形	
修改	物体破碎	
实用	模型破碎	
其它		
素材		
云渲		
	● ◎ 渲 文 编 选 显 变 动 很 室 室 图 材 灯 相 修 实 其 素 云 染 件 辑 择 示 换 画 型 内 外 形 质 光 机 改 用 它 材 這	場陥分离   増強抗出 (mm)   道次   自动切角 (mm)   面转边框 (mm)   御安守孔   術交穿孔   「独枝边框 (mm)   「小理转換   愛知   健型松音   「「理報換」   「「理報換」   「「「」」」   「「」」」   「「」」」   「「」」」   「「」」」   「「」」」   「「」」」   「「」」」   「「」」」   「「」」」   「「」」」   「」」」

一、分段:根据指定段数与轴向对物体进行分段

二、弯曲:根据指定轴向对物体进行弯曲

# <mark>#</mark>路径变形



根据指定路径对所选物体进行路径变形

## <mark>#</mark>曲面变形



根据指定曲面对所选物体进行曲面变形

# <u>₩</u>物体破碎



根据指定参数对所选物体进行破碎

### #模型破碎



根据指定参数进行模型破碎



## #单面墙体

#### A BiliBili video



一、墙体:可将所选的样条线根据指定墙高生成墙体模型

二、门洞:可在所选区域根据参数创建门洞

三、窗洞:可在所选区域根据参数生成窗洞

四、弧面化:可在所选区域根据参数生成拱形门洞或窗洞

五、统一: 根据参数统一墙体高度

六、切割: 根据参数在墙体中创建线

## <mark>#</mark>双面墙体



一、画墙体:可直接在视口中绘制墙体

二、画门洞:在墙体中绘制门洞

#### 四、封顶底:在墙体上创建顶与底

#### #彩平墙体



- 一、导入图片: 可导入彩平图自动适配彩平尺寸
- 二、画墙体: 根据彩平图绘制墙体
- 三、开门洞: 根据彩平图绘制门洞
- 四、开窗洞: 根据彩平图绘制窗洞

### <mark>#</mark>软包硬包



### <mark>#</mark>墙面开槽



#### 可根据所选样式与参数在模型上进行开槽

#### <mark>#</mark>护墙板



可根据素材库中所选样式生成指定护墙板,墙裙,背景墙

# <mark>#</mark>扫描放样

#### A BiliBili video



可根据样式生成吊顶,石膏线,踢脚线,门洞等模型

# # 雕花石膏线

#### A BiliBili video



可根据所选样式创建雕花石膏线

## <u>#</u>矿棉板



一、生成矿棉板:可根据指定面或样条线生成矿棉板

#### **#**地面铺装

A BiliBili video



可根据指定样式创建地板,地砖等样式

# <mark>#</mark>波导线

			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
		单面 retat (mm)	
	≪⊊		
4		双面墙体 (mm)	
	:宫氿	彩平墙体 (mm)	
	這來	<b>软包硬包</b> (mm)	
	又件	墙面开槽 (mm)	
	编辑	护墙板 (mm)	
,	选择		
]	显示		
ļ	变换	雕化口有线 (11111)	
)	动画	矿棉板 (mm)	
'n	四	地面铺装 (mm)	
J	快尘	<b>波导线</b> (mm)	
		宽度 50 ① 150 ① 50 ①	
	室外	宽度 0 0 0 0 0	
	图形	厚度 2.0 🔷 生成波导线 🥄	
1	材质		
ו	灯光	安装门窗 (mm)	
כ	te tu	生成窗户 (mm)	
ſ	11111	创建楼梯 (mm)	
)	修改	创建栏杆 (mm)	
	实用	自动扶梯 (mm)	
	其它	门板/把手 (mm)	
	素材		
	云渲	定制橱柜 (mm)	
		创建柜子 (mm)	
		红酒格 (mm)	
		中央空调风口	
		管道生成 (mm)	

#### 可在指定样条线中根据参数生成波导线

### <mark>#</mark>安装门窗



可将指定样式门, 窗快捷安装在模型门洞或窗洞中

## <mark>#</mark>生成窗户

#### A BiliBili video



可根据指定样式在窗洞中按指定参数生成窗户

## <mark>#</mark>创建楼梯



根据指定参数自动生成各类样式楼梯

# <mark>#</mark>创建栏杆



可创建各类扶手, 立杆, 铁艺造型

# <mark>#</mark>自动扶梯

	<b>单面墙体</b> (mm) >
	双面墙体 (mm) >
CGM4	彩平墙体 (mm) >
道梁	<b>软包硬包</b> (mm) >
文件	- 墙面开槽 (mm) >
编辑	- 护墙板 (mm)>
选择	
显示	離花石育线 (mm) >>>
变换	- 矿棉板 (mm) >
动画	
模型	
	安装门窗 (mm)
室外	
图形	
材质	创建栏杆 (mm)
灯光	
相机	长度 8000 ① 宽度 1200 ①
修改	高度 3000 〇 • 台阶 ● 斜坡
实用	✔ 上行 🗌 下行 生成扶梯 🛧
其它	门板畑手 (mm)
素材	
云渲	

可根据参数生成自动扶梯

可按指定样式生成各类门板与门把手
	<b>単面墙体</b> (mm) >
	双面墙体 (mm) >
	彩平墙体 (mm) >
渲染	<b>软包硬包</b> (mm) >
文件	墙面开槽 (mm) >
编辑	护墙板 (mm) >
选择	扫描放样 (mm) >
显示	雕花石膏线 (mm) >
变换	矿棉板 (mm) >
动画	地面铺装 (mm) >
模型	<b>波导线</b> (mm) > > > > > > > > > > > > > > > > > >
	安装门窗 (mm) >
室外	生成窗户 (mm) >
图形	创建楼梯 (mm) >
材质	创建栏杆 (mm) >
灯光	自动扶梯 (mm) >
相机	门板/把手 (mm) >
修改	<b>定制橱柜 (mm) &gt; 1</b>
实用	创建柜子 (mm)
其它	宽度 1200 〇 高度 2400 〇
素材	新建柜体 🥄 编辑
云渲	提取套格
	柜板厚 20 🔿 侧板厚 20 🔿
	背板厚 5 🔷 层板厚 10 🔷
	深度 300 🔿
	✔ 选侧边生成开放圆角 200 🔿
	柜板切角 2 (2) 段数 3 (2)
	✔ 小于此高为顶底封板 150 🔿
	顶侧相接处采用侧包顶工艺
	红酒格 (mm) >

# <mark>#</mark>红酒格



# <mark>#</mark>中央空调风口

<u>A BiliBili video</u>

	单面墙体 (mm)	
$\mathbf{w}$	双面墙体 (mm)	
	彩平墙体 (mm)	
渲染	<b></b>	
文件	墙面开槽 (mm)	
编辑		
选择	扫描放样 (mm)	
显示	離花石膏线 (mm)	
变换	矿棉板 (mm)	
动画	地面铺装 (mm)	
模型		
室外		
图形		
材质	创建楼梯 (mm)	
灯光	创建栏杆 (mm)	
相机	自动扶梯 (mm)	
修改	门板/把手 (mm)	
实用	定制橱柜 (mm)	
立つ	创建柜子 (mm)	
大日	红酒格 (mm)	
素何	中央空调风口	
ム迫	■ 在吊顶开洞 加强筋 0	
	百叶风口 🔷	
	管道生成 (mm)	

# <mark>#</mark>管道生成

<u>A BiliBili video</u>

1	· ·	•	<u>۲</u>	
2		单面墙体 (mm)		
		双面墙体 (mm)		
Ť		彩平墙体 (mm)		
	渲染	<b>软包硬包</b> (mm)		
5	文件	墙面开槽 (mm)		
	编辑	护墙板 (mm)		
2	选择			
	显示	離花石春线 (mm)		
ļ	变换	矿模板 (mm)		
)	动画	mpdg (mm)		
Ì	模型			
		波导线 (mm)		
3	安林	安装门窗 (mm)		
	至71.	生成窗户 (mm)		
	图形	创建楼梯 (mm)		
	材质	创建栏杆 (mm)		
3	灯光	自动扶梯 (mm)		
У	相机	门板/把手 (mm)		
)	修改			
	实用	创建柜子 (mm)		
	其它			
	素材			
	云渲	甲央空调风口		
		管道生成 (mm)		
		数量 10  直径 200.0		
		角度 0 🔷 🗸 圆管 📃	方管	
		生成管道		

根据指定参数自动生成管道模型



## #整体栏杆



#### 根据指定样式生成栏杆模型

### <mark>#</mark>屋顶盖瓦



多坡屋顶:根据指定样条线创建多坡屋顶 双坡屋顶:根据指定样条线创建双坡 屋顶

根据指定样式在多坡屋顶与双坡屋顶上自动生成瓦片

### <u>#</u>百叶窗

		• • • •	
2	<u></u>	整体栏杆 (mm) >	
)		屋顶盖瓦	
	CGIM4	百 <b>叶窗</b> (mm)	
2	渲染	叶宽 100.0 🔿 叶厚 10.0 🔿	
5	文件	间距 100.0 🔿 角度 45.0 🔿	
1	编辑	框宽 50.0 🔿 框厚 200.0 🔿	
	选择	✓ 生成外框 生成百叶窗	
	显示	格栅 (mm) >	
ļ	变换	玻璃配楼 (m) >	
)	动画	道路系统 (m) > > > >	
)	模型	花坛树池 (mm) >	
	室内	地形拟合 (m) >	
)		创建山体 (m) >	
	图形	地形重布线 (m) >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>	
	材质	外景天空	
E	灯光	石头 (m) >	
У	相机	绿篱 (mm) >	
)	修改	雪儿 (mm) >	
	实用		
	其它		
	素材		
	云渲		

#### 根据指定参数创建百叶窗模型

### <u>#</u>格栅



根据指定参数创建格栅

## <mark>#</mark>玻璃配楼

#### A BiliBili video



根据指定参数进行各类配楼自动生成

## <mark>#</mark>道路系统

#### A BiliBili video



根据指定参数生成道路

### **#**高级道路系统



根据指定参数生成道路

## #花坛树池



根据指定参数生成花坛树池

# <mark>#</mark>地形拟合

1	<u>.</u>	整体栏杆 (mm) >	
	<b>W</b>	屋顶盖瓦	
	CGM4	百叶窗 (mm) >	
	洹栄 主 如	格栅 (mm) >	
	又任	玻璃配楼 (m) >	
	编辑	道路系统 (m) >	
۲ ۱	选择 	花坛树池 (mm) >	
]	显示	地形拟合 (m)	
ļ	受换	混合距离 10.0 〇 开始拟合	
)	动画	创建山体 (m) >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>	
J	模型	地形重布线 (m) >	
)	室内		
		外景大空	
1	图形	石头 (m) >	
	材质	绿篱 (mm) >	
ן ן	灯光	雪儿 (mm) > >	
J	相机		
, \	修改		
)	<u>家田</u>		
	大方		
	案材		
	云渲		

将所选地形进行自动拟合

# <mark>#</mark>创建山体



根据指定参数自动生成山体模型

### **#**地形重布线



根据指定参数对所选地形进行重新布线

## <mark>#</mark>外景天空



创建球天:根据指定贴图创建半球天 曲面天:根据指定贴图创建曲面天

# <u>#</u>石头



根据指定参数进行石头模型自动生成





绘制绿篱:可在视图中自由绘制绿篱并根据绘制自动生成绿篱模型 拾取路径生

成: 根据指定路径自动生成绿篱模型



	6	∽ ≫ — — <b>,</b>	- 7	ι.
		整体栏杆 (mm)	>	
	<b>S</b>	屋顶盖瓦		
	CGM4	百叶窗 (mm)		
	這業	格栅 (mm)		
	文件	<b>玻璃配楼</b> (m)		
1	编辑	道路系统 (m)		
	选择	花坛树池 (mm)		
	显示	<b>地形拟合</b> (m)		
	受换	<b>创建山体</b> (m)		
	动画	地形重布线 (m)		
	模型	外景天空		
	室内	石头 (m)		
		绿篱 (mm)		
	图形	雪儿 (mm)		
	材质	覆盖1 0.5 🔿 覆盖2 0.5		
	灯光	大小 50.0 🔿 噪波 100.0		
	相机	厚度 20.0 ① 细节 1		
)	修改	生成白雪		
	实用			
	其它			
	素材			
	云渲			

可在所选物体表面根据指定参数自动生成积雪模型



## <mark>#</mark>线条操作



一、合并图形:将所选线条进行附加合并

- 二、打散图形:将所选线条中的每个子线条进行分离
- 三、粉碎线条:将所选线条按端点进行分离

四、两点连接:选择两个点进行线条连接

五、就近连接: 自动判断临近的点进行连接

六、标记断点:将非闭合的端点进行标记显示

七、统一转向:将线条方向进行统一

八、线条压平:将所选线条中的 Z 轴进行统一

九、线条闭合:将非闭合的线条进行闭合处理

十、选择重线:将重叠的线选中

十一、标准化:将线条参数进行标准化修复

十二、表面涂鸦: 支持在物体表面进行样条线绘制

# <mark>#</mark>优化线条



一、角度:根据填写的角度进行点优化

二、间隔: 根据填写的间隔进行点优化

#### 四、数量: 根据填写的数量进行点优化

## #优化步数



## <u>#</u>双线



根据填写的宽度将所选的线进行轮廓放大

## <mark>#</mark>延伸修剪



将所选的点进行延伸,修剪,交合处理

# <mark>#</mark>线条交点

	线条操作
<b>W</b>	优化线条
CGM4	优化步数
迴衆	双线 >
又件	延伸修剪
编辑	线条交点
选择	• 标记 🛛 结点 🔍 球球
显示	生成交点 ×
变换	
动画	公差 0.1 球干径 2.0 结点结确完位 (可能影响形状)
模型	
室内	线条转面
室外	提取图形 (mm) >
	提取线框
材质	提取截面
灯光	
相机	
修改	
实用	
其它	
素材	
云渲	

将线条重合的点进行指定类型标记

# <mark>#</mark>线条转面

<u></u>	线条操作	
	优化线条	>
CGIMA	优化步数	>
渲染	双线	>
文件	延伸修剪	>
编辑	线条交点	>
选择	" <u>华</u> 车柱面	5
显示		
变换		1
动画	提取图形 (mm)	>
榵型	提取线框	>
安内	提取截面	>
111 至		
室外		
材质		
灯光		
相机		
修改		
实用		
其它		
素材		
云渲		

将所选的线转换为面

## <mark>#</mark>提取图形



支持根据所选面提取图形

## <mark>#</mark>提取线框

	线条操作
<b>W</b>	优化线条
CGM4	优化步数
渲染	双线
文件	延伸修剪
编辑	线条交点
选择	线条转面
显示	提取图形 (mm)
变换	提取线框
动画	二维线方向 🗌 左 🗌 前 🗸 顶
模型	转 CAD + 提取线框 +
室内	
室外	提取 ◎ 原始 ○ 优化 ◎ 轮廓 ✓ 降维打击后在水平面内展开
	■ 同时保存为CAD ■ 导出选项
材质	提取截面
灯光	
相机	
修改	
实用	
其它	
素材	
云渲	

一、转 CAD:将指定模型转为 CAD 样式

二、所有模型转 CAD:将所有模型根据配置转为 CAD 样式

三、提取线框:将指定模型根据配置转换为线框

五、拓展选项:可选择是否将提取的线框保存为 CAD

### #提取截面 线条操作 ≪; 优化线条 优化步数 渲染 双线 文件 延伸修剪 编辑 线条交点 选择 线条转面 显示 提取图形 (mm) 变换 提取线框 动画 提取截面 模型 💿 数量 5 \Rightarrow 🔵 间距 10.0 🔶 室内 🗌 X 📃 Y 🗸 Z 焊接 0.001 🔿 室外 获取截面 材质 灯光 7 相机 修改 实用 其它 素材 云渲

材质

## **#**复制粘贴材质



一、复制材质:将当前选择模型的材质复制

- 二、复制材质编辑器材质:将当前材质编辑器材质复制
- 三、粘贴材质:将当前复制的材质复制至选定的模型
- 四、粘贴至材质编辑器:将当前复制的材质粘贴至材质编辑器

五、吸取:从场景中其他模型上吸取材质复制至选定的模型上

六、吸取至材质编辑器:将材质提取至材质编辑器

#### 提示

- 1. 可在拓展配置中选择拷贝贴图与 UVW 贴图
- 2. 复制粘贴支持跨软件,因 3ds Max 自身版本兼容性问题,部分材质无法从高版本 粘贴至低版本

# **#**优化 VR 材质



一、细分:将选定的材质细分或者全场景材质细分修改为指定值

二、深度:将选定的材质深度或者全场景材质深度修改为指定值

#### 提示

#### 可在拓展配置中设置修改反射与折射

### **#**钳制 VR 材质



一、光泽度:将选定的材质光泽度或者全场景材质光泽度修改为指定区间

二、细分:将选定的材质细分或者全场景材质细分修改为指定区间
三、深度:将选定的材质深度或者全场景材质深度修改为指定区间

#### 提示

- 1. 可在拓展配置中设置修改反射与折射
- 2. 区间值指只处理小于与大于指定的值,在区间范围内的参数不做修改

### <mark>#</mark>简化材质



可配置当前选定的材质还原为初始状态,可配置保留反射贴图,透明贴图,凹凸 贴图,反射,折射

#### **#**材质编辑器



一、全标准:刷新当前材质编辑器,将材质球预设为 Max 标准材质球

二、全 VR: 刷新当前材质编辑器,将材质球预设为 VRay 材质球

三、全 CR:刷新当前材质编辑器,将材质球预设为 Corona 材质球

四、导入材质:将选择的模型材质导入材质编辑器

五、导入全部材质:将当前场景所有材质球导入材质编辑器

六、翻页:可针对导入的材质球进行翻页显示

#### **#**材质转换



一、转标准:将当前选择的模型材质转换为 Max 标准材质

二、全部转标准材质:将所有的模型材质转换为 Max 标准材质

三、转 VR: 将当前选择的模型材质转换为 VRay 材质

四、全部转 VR 材质:将所有的模型材质转换为 VRay 材质

五、转 CR: 将当前选择的模型材质转换为 Corona 材质

六、全部转 CR 材质:将所有的模型材质转换为 Corona 材质

七、转 ACES:将当前选择的模型材质转为 ACES 模式

八、全部转 ACEScg: 将所有的模型材质转为 ACES 模式

九、转 sRGB: 将当前选择的模型材质转为 sRGB 模式

十、全部转 sRGB: 将所有的模型材质转为 sRGB 模式

#### <mark>#</mark>材质处理

	-			• •	
2	2	复制粘贴材质			7
2		优化VR材质			
	CGM4	钳制VR材质			
	這梁	简化材质			
	文件	材质编辑器			
	编辑	材质转换			
	选择	材质处理			
	显示	显示贴图 +	隐藏贴图	+	
ļ	变换	关闭高光十	关闭插值	+	
)	动画	开菲涅尔十	关菲涅尔	+	
Ì	模型	同名材质			
	室内				
)	室外	自发光			
i Tā	图形	随机材质			
18 18		色相饱和度			
18 	竹米	贴图处理			
3	t日 tu	图像处理			
У ~	1470 (48-25	快速PS			
り	isix ФШ				
	头用				
	其它				
	素材				
	云渲				

一、显示贴图:将当前选择的模型贴图在场景中显示

二、显示全部贴图:将当前场景的所有贴图在场景中显示

三、隐藏贴图:将当前选择的模型贴图在场景中隐藏

六、关闭所有高光:将当前场景的材质高光进行关闭

七、关闭插值:将当前选择的模型材质插值进行关闭

八、关闭所有插值:将当前场景的材质插值进行关闭

九、开菲涅尔:将当前选择的模型材质菲涅尔开启

十、开始所有材质菲涅尔:将所有的模型材质菲涅尔开启

十一、关菲涅尔:将当前选择的模型材质菲涅尔关闭

十二、关闭所有材质菲涅尔:将所有的模型材质菲涅尔关闭

十三、同名材质:将当前场景中存在的同名材质进行重命名

#### **#**材质批量处理



#### 根据记录的材质信息 进行同类材质批量修改

### <mark>#</mark>自发光

	Ŭ	• •		<b></b>	~	
	2	复制粘贴	材质			
	<b>W</b>	优化VR标	质			
	CGM4 ·查纳	钳制VR核	质			
5	迴衆 去加	简化材质				
	又件	材质编辑	器			
	भ भ म्य	材质转换				
	边拴	材质处理				
	显示	自发光				
3	受换	标准材质	1	执行		
) ħ	动画	VR灯材质	10.0	执行		
l	模型	CR灯材质	1.0	执行		
	室内	随机材质				
2	室外	色相饱和	度			
	图形	贴图处理				
		图像外理				
Э	灯光	中速PS				
У	相机	1/1221 3				
)	修改					
	实用					
	其它					
	素材					
	云渲					

一、标准材质: 修改选择模型的标准材质的自发光强度

二、VR 材质:修改选择模型的 VRay 灯光材质的自发光强度

#### 三、CR 材质:修改选择模型的 Corona 灯光材质的自发光强度

#### <mark>#</mark>随机材质

	复制粘贴材质
$\mathbf{w}$	优化VR材质
	钳制VR材质
這梁	简化材质
文件	材质编辑器
编辑	材质转换
选择	材质处理
显示	自发光
变换	随机材质
动画	● 援型 • 非援型 📕 📕
模型	赋随机颜色材质
室内	选择贴图 随机贴图材质
室外	
图形	色相饱和度
	贴图处理 シンクション シング シング シング シング シング シング シング シング シング シン
灯光	图像处理
灯光 相机_	图像处理 > 快速PS >
灯光 相机 修改_	图像处理 > 快速PS >
灯光 相机 修改 实用	图像处理 快速PS
灯光 相机 修 田 王 王 〇	图像处理 快速PS
灯相修实其素	图像处理 快速PS

一、随机颜色:将配置的颜色随机给予选择的模型材质

二、随机贴图:将选择的图片随机给予选择的模型材质

### **#**色相饱和度



可对所选模型材质色相饱和度感觉指定滑条进行调整

#### <mark>#</mark>贴图处理



一、贴图模糊值:修改当前选择模型的材质或全场景材质的贴图模糊值

二、过滤:修改当前选择模型的材质或全场景材质的贴图过滤模式

三、贴图平铺: 根据指定参数进行贴图平铺

四、贴图旋转:根据指定参数进行贴图旋转

五、伽马:修改当前选择模型的材质或全场景材质的贴图伽马值

六、RGB: 修改当前选择模型的材质或全场景材质的贴图 RGB 值

七、输出值:重置当前选择模型的材质或全场景材质的贴图输出值

#### 提示

可在拓展配置中选择仅修改漫反射或者所有贴图

#### <mark>#</mark>图像处理



一、压缩贴图: 修改当前选择模型的材质或全场景材质的贴图尺寸

二、转换贴图: 修改当前选择模型的材质或全场景材质的贴图格式

提示

- 1. 可压缩指定的图片文件尺寸与图片格式
- 2. 可在拓展配置中选择是否备份原贴图

#### <u>#</u>快速 PS

	复制粘贴材质	
~~	优化VR材质	
CGM4	钳制VR材质	
這衆	简化材质	
又件	材质编辑器	
编辑	材质转换	
选择	材质处理	
显示	自发光	
变换	随机材质	
动画	色相饱和度	
模型	贴图处理	
室内	图像处理	
室外	快速PS	
图形	拼接图像	PS编辑 ★
	容差 5 🔿	图像分层
灯光		
相机		
修改		
实用		
其它		
素材		
云渲		

一、拼接图像: 可将选择的多张图拼接为一张图片

二、PS 编辑: 可将选择的模型贴图直接传输至 PS 中打开

三、图像合并:可将多个图片合并为 PSD 文件

四、图像分层:支持将选定的正图根据指定通道进行图像分层

## 灯光

**#**开关灯



- 一、开灯:将当前选择的或者全场景的灯光进行打开
- 二、关灯:将当前选择的或者全场景的灯光进行关闭
- 三、开阴影:将当前选择的或者全场景的灯光阴影进行打开
- 四、关阴影:将当前选择的或者全场景的灯光阴影进行关闭

五、存储发光贴图:将当前选择的灯光存储发光贴图打开

六、关闭存储发光贴图:将当前选择的灯光存储发光贴图关闭

#### 提示

开阴影会自动检测当前阴影类型如非当前渲染器阴影则会切换为当前渲染器阴 影类型

#### <mark>#</mark>灯光细分

		开关灯 >
	<b>W</b>	灯光细分
	CGM4	🗸 灯光 12 🔿 🗸 明影 8 🔿
	這殺	设置细分 十
	文件	钳制灯光
	编辑	灯光颜色
	选择	灯光色温
	显示	HDR系统
	变换	灯泡
	动画	(mm) (mm)
	模型	虹带 (mm)
	室内	灯光操作
	室外	阳光系统
	图形	米曼 (mm)
	材质	
		「米別手
	相机	
)	修改	
	实用	
	其它	
	素材	
	云渲	

一、灯光:修改当前选择的灯光或者全场景灯光细分

二、阴影:修改当前选择的灯光或者全场景阴影细分

一、灯光细分:将选定的灯光细分或者全场景灯光细分修改为指定区间

二、阴影细分:将选定的灯光阴影细分或者全场景灯光阴影细分修改为指定区间

#### 提示

区间值指只处理小于与大于指定的值,在区间范围内的参数不做修改

#### <mark>#</mark>灯光颜色



赋予颜色:可在轮盘中选择指定的颜色赋予选择的灯光

提示

#### 可在常用配置中配置常用色

#### <mark>#</mark>灯光色温



赋予色温:可在色温图中提取色温赋予选择的灯光

#### 提示

- 1. 可在预设中选择推荐的灯光色温
- 2. 可在拓展配置中选择 Max 色温类型与 VRay 色温类型

### <mark>#</mark>HDR 系统

<u>A BiliBili video</u>

	-	·
2	2	开关灯
	<b>W</b>	灯光细分
	CGM4	钳制灯光
<	這衆	灯光颜色
	文件	灯光色温
	编辑	HDR系统
	选择	
	显示	
ļ	变换	
)	动画	
Ì	模型	
	室内	大光 0.0 貧景 0.0
)	室外	
	图形	偏移 0.0 🔿 缩放 1.0 🔿
	材质	制作 HDR 预设 🛛 🛧
Э		灯泡
y	相机	筒灯/射灯 (mm) >
)	修改	灯带 (mm) >
	实用	灯光操作
	其它	阳光系统
	素材	光晕 (mm) >
	云渲	灯光排除
		灯光列表

可根据指定 HDR 素材自动生成 HDR 环境,可在创建后继续调节 HDR 环境各项

参数

### <mark>#</mark>灯泡

		开关灯
	~	灯光细分
5	CGM4	钳制灯光
2	這衆	灯光颜色
	又任	灯光色温
	• 注# 4⊠	HDR系统
h	远 <u></u> 挥	灯泡
	显示	● 按组 • 物体 ● 整体 ● 元素
	受换	创建灯泡
	动画	使用 Max 泛光灯
	模型	告虹(bhut (nama)
)	室内	
)	室外	灯带 (mm) >
	图形	灯光操作
	材质	阳光系统
Э		光晕 (mm) >
,	相机	灯光排除
)	修改	灯光列表
	实用	
	其它	
	素材	
	云渲	

支持按组、物体、整体、元素创建灯泡

### <u>#</u>筒灯/射灯

<u>A BiliBili video</u>



一、创建筒灯:可指定吊顶按参数进行筒灯生成

二、由筒灯生成灯光:可在所选筒灯中生成灯光

三、拉线摆放:可自由拉线生成筒灯





一、平面灯带:可在所选模型中自动生成灯带

二、沿线灯带:可根据样条线自动生成灯带

### <mark>#</mark>灯光操作



一、面灯关联:将指定的灯光与选择的灯光进行关联

二、VR转CR:将选择的VRay灯光转换为Corona灯光

三、CR转 VR:将选择的 Corona 灯光转换为 VRay 灯光

四、转 VRIES:将选择的或全场景 IES 灯光转换为 VRayIES

五、转 CRIES:将选择的或全场景 IES 灯光转换为 CoronalES



#### <mark>#</mark>光晕



在指定目标灯光上生成光晕

### <mark>#</mark>灯光排除

			· · · · ·	
•		开关灯		
	<b>See</b>	灯光细分		
		钳制灯光		
	渲染	灯光颜色		
	文件	灯光色温		
	编辑	HDR系统		
	选择	灯泡		
]	显示	<b>筒灯/射灯</b> (mm)		
	变换	灯带 (mm)		
)	动画	灯光操作		
]	模型	阳光系统		
)	室内	光母 (mm)		
	室外			
	图形		*T*	
	材质		1 沃加	
			清空	
,	相机		● 包含	
)	修改		● 排除	
<b>,</b>	实用	灯光列表		
	其它			
	素材			
	云渲			

可快速对指定的灯光,进行物体排除操作

### <mark>#</mark>灯光列表

	म¥्रा
	灯光细分
con est	钳制灯光
"旦乔 - 在四	灯光颜色
XH (at	灯光色温
编辑	HDR系统
选择	灯泡
显示	筒灯/射灯 (mm) >
受护	• 灯带 (mm) >
动画	灯光操作
模型	1111日11日11日11日11日11日11日11日11日11日11日11日1
室内	) 光晕 (mm) > >
室外	灯光排除
图形	灯光列表
材质	Max VRay Corona
相机	L
修改	ζ.
实用	
其它	2
素材	t
云這	

快速打开 Max, VRay 与 Corona 灯光列表

# 相机

#### #相机转换



一、转标准:将当前选择或全场景相机转为 Max 标准相机

二、转物理:将当前选择或全场景相机转换为 Max 物理相机

三、转 VRay 相机:将当前选择或全场景相机转换为 VRay 相机

四、转 Corona 相机:将当前选择或全场景相机转换为 Corona 相机

#### 提示

- 1. 可在拓展配置中配置是否保留原始相机
- 2. 物理相机仅支持 3ds Max 2016 及以上版本
- 3. Corona 相机仅支持 Corona1.6 及以上版本

### <mark>#</mark>相机记录

	•	· · · ·
	2	相机转换
	~	相机记录
		宽度 640 L 高度 480
	渲染	记录相机 还原记录 🗙
2	文件	
4	编辑	<ul> <li>✓ 切麦状态</li> <li>✓ 白訣同复相机尺寸与消效区域</li> </ul>
	选择	
)	显示	相机匹配 (m) >
ļ	变换	创建相机 (m) >
)	动画	相机操作 人名法尔 人名法尔尔 人名法尔尔 人名法尔尔 化合金 人名法尔尔 化合金 人名法尔尔 化合金
ĥ	模型	环绕相机
9	室内	手持相机 (mm) >
1	室外	相机动画
8	图形	相机列表
	±+ ₩	
	竹坝	
3	灯光	
1		
)	修改	
	实用	
	其它	
	素材	
	云渲	

一、记录相机:记录当前相机的渲染信息与模型显示状态

二、还原记录:将当前相机的渲染信息与模型显示状态还原

提示

#### 可在拓展配置中选择是否记录场景状态与渲染尺寸

#### #相机匹配



可在场景中创建符合选择图片的透视相机
#### <mark>#</mark>创建相机



一、创建标准相机:在当前视口创建标准相机

二、创建物理相机:在当前视口创建物理相机

三、创建 VRay 相机:在当前视口创建 VRay 相机

四、创建 Corona 相机:在当前视口创建 Corona 相机

#### 提示

- 1. 物理相机仅支持 3ds Max 2016 及以上版本
- 2. Corona 相机仅支持 Corona1.6 及以上版本

# <mark>#</mark>相机操作

2	相机转换
<b></b>	相机记录      >
CGM4	相机匹配 (m) >
這衆	创建相机 (m) >
又件	相机操作
编辑	相机摆正一相机校正十
选择	锁定所有相机 ×
显示	
变换	环绕相机
动画	手持相机 (mm) >
模型	相机动画 >
室内	相机列表
室外	
포기	
图形	
材质	
灯光	
修改	
实用	
其它	
素材	
云渲	

一、相机摆正:将所选相机进行左右摆正

二、水平摆正视角:将所选相机进行水平摆正

三、相机校正:将所选相机进行校正

四、校正全部相机:将全部相机进行校正

五、锁定所有相机:将场景中所有相机进行锁定,锁定后无法进行任何位移与旋转

六、解锁所有相机:将场景中所有相机进行解锁

### <mark>#</mark>环绕相机



一、可配置相机数量,动画帧数,相机创建角度范围,进行物体环绕相机创建

二、支持创建标准,物理,VRay,Corona 相机

# <u>#</u>手持相机



根据配置参数进行手持相机动作模拟

# <u>#</u>相机动画

2	相机转换
<b>*</b>	相机记录      >
CGM4	相机匹配 (m) >
迴米	创建相机 (m) >
	相机操作
<b>海</b> 辑	环绕相机
选择	手持相机 (mm) >
显示	相机动画
变换	場陷间隔 1 🕚 目标转自由
动画	相机列车
模型	10002348
室内	
室外	
图形	
材质	
灯光	
修改	
实用	
其它	
素材	
云渲	

支持根据指定塌陷帧间隔进行目标相机转为自由相机

# <mark>#</mark>相机列表



列表中显示当前场景所有相机,可快捷切换相机与选择相机机身与目标点

修改

### **#**复制粘贴修改器



可将选定模型的修改器复制并粘贴至选择的模型上

# <mark>#</mark>自动修改器



将选定模型的修改器记录至列表,后续制作的模型可随时添加记录的修改器

### <mark>#</mark>修改器操作



一、清除多余:将不需要的修改器进行清除

二、清除所有:将所有修改器清除

三、智能塌陷:将非必要的修改器进行塌陷

#### <mark>#</mark>批量 UV



一、将所选模型添加指定大小或匹配大小的 UV Map

#### 二、拓展配置

1. 元素匹配:可对所选模型的元素进行 UV Map 匹配

2. 清除:将所选模型的 UV Map 进行清除

### <mark>#</mark>延展 UV



支持将选定物体自动 UV 展开

### <u>#</u>随机 UV 偏移



将所选模型的 UV 进行随机偏移,达到更好的显示效果

# <mark>#</mark>UV 方向

_	
<u>~</u>	复制粘贴修改器
~	自动修改器
CGM4 N⇔th	修改器操作
迴采 去他	批量UV (mm) >
XI <del>T</del>	延展UV (m) >
编辑	随机UV偏移
选择	UV方向
显示	自动UV方向 90.0 🔘 旋转
变换	
动画	随机材质ID
模型	
室内	
室外	
图形	
材质	
灯光	
相机	
实用	
其它	
素材	
云渲	

将所选模型的 UV 进行随机角度旋转,也可填写角度进行精确旋转

# <mark>#</mark>随机材质 ID



根据指定数量将所选模型的面或元素进行随机 ID



### <mark>#</mark>全面体检

#### <u>A BiliBili video</u>



针对当前场景进行全方位的体检,在体检报告中显示当前场景中存在的问题,可 在检查结果中选择是否针对此问题进行处理。

提示

- 1. 如选择全部体检可能耗时较久,请耐心等待
- 2. 可在下拉栏中配置体检项目



一、垃圾:清理当前场景中存在的各种影响操作的垃圾数据

- 二、内存:释放 3ds Max 进程占用的内存
- 三、丢失插件:清理当前场景中存在的丢失插件
- 四、光线跟踪:关闭当前场景的光线追踪
- 五、空图层:将当前场景的空图层删除
- 六、空物体:将当前场景中存在的空物体删除
- 七、输出路径:将当前场景的输出路径删除
- 八、光子路径:将当前场景的光子路径删除
- 九、材质:删除当前选择模型的材质
- 十、修改器:清空当前选择模型的修改器
- 十一、贴图坐标:将当前选择的模型 UVW 删除
- 十二、模型废点:将当前选择模型的废点删除

#### 提示

可勾选需要处理的类型进行批量处理

#### <mark>#</mark>场景单位



支持转换当前场景单位,可配置保留物体原有尺寸的情况下进行单位转换

#### 提示

- 例如地板修改器,切角修改器等可能会导致单位转换异常建议塌陷后在进行单位转换
- 2. 骨骼, 点缓存等在单位转换后可能会出现异常请注意检查

### <mark>#</mark>场景修复



一、图层乱码:将当前场景中乱码的图层进行还原

二、文件乱码:将当前场景中乱码的文字进行还原

### **#**病毒查杀



打开文件时自动检测文件是否存在病毒,如存在则自动删除

提示

可指定文件路径进行批量查杀

### <mark>#</mark>Max 配置



一、保存配置:针对 Max 的快捷键,界面,菜单,修改器等配置进行保存

#### 二、还原配置:还原备份的 Max 配置

### <mark>#</mark>实用操作



一、设为默认:将当前打开的 3ds Max 设为默认 Max 文件打开版本

- 二、文件校验:检测选择的 Max 文件版本信息
- 三、旧选择器:将 3ds Max 选择器切换为旧版

四、新选择器:将 3ds Max 选择器切换为新版

五、旧材质编辑器:将 3ds Max 材质编辑器切换为旧版

六、新材质编辑器:将 3ds Max 材质编辑器切换为新版

七、刷新所有图标:刷新文件管理器内的图标

八、显示缩略图:显示 Max 文件在文件管理器中的缩略图

九、恢复默认打开方式:恢复文件的默认打开方式

# <mark>#</mark>信息统计

		<u> </u>
0	全面体检	>
	清理	>
uenna ⊳⇔en.	场景自动优化	>
迴衆 去 <u>你</u>	场景单位	>
又1年	场景修复	>
编辑	病毒查杀	>
选择	Max配置	$\rightarrow$
显示	实用操作	>
变换	信息统计	
动画	开始统计场景信息	×
模型		
室内	CPU相关性	>
室外		
图形		
材质		
灯光		
相机		
修改		
其它		
素材		
云渲		

将当前场景中的信息进行统计

# **#**CPU 相关性



可配置 3ds Max 软件在系统中占用的线程数量

#### 提示

#### 可配置默认线程数

# 其他

### **#**外部脚本



可添加外部脚本进行管理

# <mark>#</mark>组合命令



添加各项操作指令进行一键快捷执行

### <mark>#</mark>AI 绘图



根据当前视口模型进行 AI 绘图

#### <mark>#</mark>安装方法

一、安装本地化 Stable Diffusion 组件,下载地
 址:<u>https://pan.baidu.com/s/1mFNtbUOOgAyNShz\_oWwa1g?pwd=CGAl</u>open
 in new window

磁盘	磁盘 (D:) > BaiduNetdiskDownload > CG Magic Al				
		修改日期	类型	大小	
	🚞 sd-webui-aki-v4.5	2024/1/25 9:44	文件夹		
	🙀 启动器运行依赖-dotnet-6.0.11.exe	2023/11/20 17:52	应用程序	55,877 KB	
	避 使用说明.txt	2023/12/7 17:17	TXT 文件	1 KB	

二、安装启动器运行依赖-dotnet-6.0.11.exe

盘 (D:) > BaiduNetdiskDownload > CG Magic AI				
~ 名称	修改日期	类型	大小	
	2024/1/25 0 44	<u>→+/#</u> ++-		
侵启动器运行依赖-dotnet-6.0.11.exe	2023/11/20 17:52	应用程序	55,877 KB	
■ 使用说明.txt	2023/12/7 17:17	IXI XIF	і кв	

三、进入 sd-webui-aki-v4.5 文件夹打开 A 绘世启动器 --可将此启动器右键添加

快捷方式至桌面

盘 (D:) > BaiduNetdiskDownload	CG Magic AI > sd-webui-aki-v4.	5 >	
^		<u></u>	
当林	修改口期	类型	
🏽 .eslintrc.js	2023/12/25 9:47	JavaScript 文件	4 KB
📄 .git-blame-ignore-revs	2023/6/3 19:05	GIT-BLAME-IGN	1 KB
📄 .gitignore	2023/6/3 19:05	GITIGNORE 文件	1 KB
.pylintrc	2022/11/21 11:33	PYLINTRC 文件	1 KB
🥘 A绘世启动器.exe	2024/1/25 9:43	应用程序	2,028 КВ
	2022/4/15 10:22	TVT +>//+	2 KB
— III bilibili@秋葉aaaki.txt	2023/9/30 20:21	TXT 文件	1 KB

四、打开启动器后点击一键启动,即可回到 MAX 中点击其他板块 - AI 绘图模块

🧔 绘世 2	2.7.12			? – 🗆 X
▶ 高级选项 疑雄解答 ③	Stable Diffusion WebUt 绘世 - 启动器 내 제 투제 하에서, 나머	電路心所欲!		Cested by haranizatiai
	文件夹			公告
模型管理		が 成文件夹 extensions	✓ <sup>临时文件夹</sup> tmp >	本启动器免费提供,如您通过其他 渠道付费获得本软件,请立即退款 并投诉相应商家。
小工具	超分输出 extras-images	文生圏 (网格) txt2img-grids	室 文生图 (単图)  txt2img-images	本启动器唯一发布地点位于秋葉 aaaki@bilibili (UID 12566101) 与 NuullII@bilibili (UID 10202701) 前は工業均分子まな場合
∲ *T¥a	図生图 (网格) ima2ima-grids	图生图 (单图) >		权的重新打包。
				如遇各类使用问题,请按键盘F1 " 键,或点击标签栏右侧"?"按钮
控制台 ( <b>3</b> ) 设置	启动器版本: 2.7.12 Build 281 描述文件版本: 2024-01-24 15:45 SD-WebUI 版本: d72772f - Merge branch '	(2023-12-16 14:58:07)		▶ 一键启动

- SD 智能绘图 进行 AI 绘制

# <mark>#</mark>网站链接

•	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
	外部脚本
Ŷ	组合命令
CGMS	AI 绘图      >
渲染	网站链接
文件	
编辑	
选择	
显示	
变换	
动画	
模型	
室内	添加置顶标记删除
室外	
图形	
材质	
灯光	
相机	
修改	
实用	
素材	
云渲	

可添加各类采用网站链接 进行快速访问



# <u>#</u>本地素材



#### 一、模型库:可将选择的模型导入模型

二、材质库:可将选择的模型材质导入材质库

三、贴图库: 可想选择的贴图导入贴图库

四、IES 库:可将选择的 IES 灯光导入 IES 库

五、HDR 库: 可将选择的 HDR 导入 HDR 库

#### 提示

- 1. 在指定类型库面板中选择指定文件进行入库
- 2. 可配置是否默认保存为低版本

### <mark>#</mark>网络素材



进行全网搜索指定模型,材质,贴图,IES,HDR 等素材资源




在局域网中同步模型,材质,贴图,IES,HDR 等素材文件

账号管理

# **#**账户安全

可在此页面进行登陆密码,邮箱,手机号管理

🛞 CG Magic			⊕ Ø 1kj001∨
命 首页	账号管理/账户安全		
	账户安全		
认证管理	账号安全	→日本日、今日本市が後日町以後秋日市中の、強いのが城市は後町以口が秋日やり、	立即修改
CB 账户管理 ^	-		
充值购买 CG MAGIC账户	1	2 建酸磷 能未能定能件地址,能的影件地址可以用于整要、我同些研修,若该都件地址已若未成体用,造立部更缺以保护保有安全。	主动和标志
预存款账户	1	建于机 @\$%280年机号为: 139~~5016, @880年机管可用于橡胶制成操作验证,派出激励等 CG MAGIO用地用意。 🥑 已病	主 立即修改
()。 开票管理			

一、登陆密码:安全性高的密码可以使帐号更安全,建议您定期更换密码以保护 帐号安全

1. 点击修改密码即跳转至修改密码页面,请根据要求填写内容

<u> 第 這</u>   修改密码						
	1.验证登录密码		2.设置新密码	>	3.结果	
		* 登录密码:		Ø		
		忘记图码				
		下一步				

2. 验证通过后即可填写新密码

<u> 第 這</u> — 修改密码				🕜 Hi, Ikj001
	1.验证登录寄码	2.设置新统网	3.结果	
		*新習習:		
		6-2012, 于中100子/子H(RR2m)主ジ98种		
		请输入		
		下— <del>世</del>		

二、绑定邮箱:您的邮箱地址可以用于登录、找回密码等,若该邮箱地址已丢失 或停用,请立即更换以保护帐号安全

					🕝 Hi, Ikj001
1.验证费录密码		2.设置新密码	>	3.结果	
	* 登录密码:		Ø		
	忘记雪码				
	下─₩				

1. 点击绑定/修改邮箱即跳转至修改邮箱界面,请根据要求填写内容

2. 验证通过后即可绑定新邮箱

S 這云   修改邮箱					🕜 Hi, Ikj001
	1.验证要录密码	2.验证新邮箱		3.结果	
		* BCATAN			
		- 新聞- 相 清協入			
		<ul> <li>验证码:</li> <li>请输入邮箱验证码</li> </ul>	获取验证码		
		<b>世</b> —矛			

三、绑定手机:您的手机号可用于接收敏感操作验证、活动通知等 CG MAGIC 相关消息

S 這云   修改密码						🕝 Ні, Ікјоот
	1.验证费录密码		2.设置新密码	>	3.結果	
		* 登录密码:		Ø		
		忘记雪码				
		下一步				

1. 点击绑定/修改手机号即跳转至修改邮箱界面,请根据要求填写内容

2. 验证通过后即可绑定新手机号

				🕝 Hi, Ikj001
1.验证登录密码	2.脸证手机号		3.结果	
	* 新手机号: 请给入十一位手机号			
	* 8601168:			
	请输入六位数验证码	获取验证码		
	下一步			
	1.能证每进物码	<u>। এর্ডের প</u> . <b>श</b> गर 	1位に合き的内容           ・加引用           「加引用」           「加引用」           「加引用」           「加引用」           「加引用」	Aldended       3.0000         • IFINE       Imit - Conference         · Imit - Conference       - Imit - Confere         · Imit -

# <mark>#</mark>认证管理

# <mark>#</mark>实名认证

一、可在实名认证页面进行个人或企业认证

🛞 CG Magic			⊕ @ lkj001∨
⋒ 単页	账号管理/认证管理		
2。 米号管理 ~ Kippe	认证管理		
认证管理	实名认证		
「」。 账户管理 へ	学生认证	个人认证 完成会合认定后,李宝要多的编码最多印刷的反现。	立即以证
充值购买		金业认证 完成全立本系以正明,掌握现象的激励服务和功能积累。	立即认证
CG MAGIC账户 预存款账户			
C。开展管理			

二、在专属页面根据提示进行个人/企业认证 验证通过后即可生效

<b>5 這</b> 一   实名认证		🕝 Hi, Ikj001
	<ul> <li>小贴土</li> <li>实名以证直接等调料号和应源归属,如果企业用户使用个人值意进行实名以证,后续出现人员交动或称号纠纷时,可能会影响企业的业务,基 至重加级济损处,也担行实在以证之地,请申认是属于个人还是企业。</li> <li>已完成个人以证的用户,可能结束起企业以证,成为企业用户。</li> <li>个人以证规型:一个身份像是反支持实名以证5个指云称号,已验证满5个报号临时不能继续操作实名以正,你可更编具他身份像最以正。</li> </ul>	
	实名认证类型	
	別け10分钟         ・ 価言素易份任何或取行未等         文部以正           个人认正         可申請开智識気景	
	期计60分钟         连续整备型业热型         立即从距           企业从证         支持开普通效果+增值的专用发展         立即从距	

# <mark>#</mark>学生认证

可在此页面进行学生认证管理

CG Magic			
⋒ 普页	账号管理 / 认证管理		
2。 形号管理 へ 所自由金	认证管理		
认证言理	实名认证	· 例开计计2   你开来自河中海山(12   南京市小和山)	*1985112
□3 账户管理 ^	学生认证	49年秋秋日、今山市デリ中国水北、予定記参加571	WHIM TE
充慮购买			
预存款账户			
C 开展管理			

1. 点击立即认证即可跳转至认证页面

<b>5 這云   学生以证</b>				🕜 Hi, Ikj001
	1.填写信息	2.以正审核	3.认证携甲	
	* 真实姓名:	语坦阿本人真实姓名		
	* 所在学校:	诸镇写所在学校 ~		
	* 数首邮箱:	语组写结尾/hedu.cn的教育部稿		
	*专业名称:	请項写专业名称		
	专业参师;	请填写专业老师名称		
	老师电话:	请填写电话号码		
	* 学号:	游纵写字号		
		रू—#		

2. 请根据要求填写认证内容

⑤ 這定 │ 学生认证				🕝 ні, Ікјоот
	1.填写信息	2.认证审核	3.认证结果	
	* 真实姓名:	请读写本人真实经名 查项写本人真实名章		
	* 所在学校:	请填写所在学校 ~ * * * * * * * * * * * * * * * * * *		
	* 款育邮箱:	请填写结尾为edu.cn的教育邮稿 请读写教育邮箱		
	* 专业名称:	清城司专业名称 清英司专业名称	]	
	专业老师:	清琪写专业老师名称		
	老师电话:	游航写电话号码		
	* ************************************	清涼弓学号 清涼弓学号 <b>下一步</b>		

3. 在审核页面填写正确验证码即可认证成功

				🕜 Hi, Ikj
 1.填写信息	> 2.认证审核		3.认证结果	
邮箱:	ç edu.cn			
* 验证码:	请填写验证码	获取验证码		
	上一步 下一步			

账户管理

# <mark>#</mark>充值购买

一、可在渲染时长购买页面选择档位或自定义金额进行渲染时长购买

CG Magic	8	mky001 v
<ul> <li>▲ 首页</li> <li>● 新行管理</li> <li>● 新行管理</li> <li>● 新行管理</li> <li>● 新行管理</li> <li>● 新行管理</li> </ul>	a Aliana X	
25 段户管理 へ た成長式 この MAGIC制件 所非政策户 合) 开展電道	### #################################	

二、可选支付宝/微信/预存款账户进行支付

CG Magic								
	<sup>所户管理</sup> 充值购买 <b>充值购买</b>	HP智慧 和画教家 <b>充信购买</b>						
<ul> <li>25 新产業業</li> <li>45 新売業業</li> <li>CG MAGIC版<sup>(2)</sup></li> <li>25 新売業務/7</li> <li>26 芥素業用</li> </ul>	<b>运动时</b> 关 新件提权	<b>先结论时</b> • 每次方面以聚版——树成也优固,方面换导不将有可意活动面积1060 • 如何可见人们的生活吗?开始处理(重整性说:"确定式面積明成以不引的方面之开展中语) • 《思想性情知能不能的产意入口(PAIA、每个话,我们感觉 芳在一面面影,无面引得前确认 • 如泡面不走供话题,满些你是可想,将和家希望:4005-640-245						
		Ref #68:         0.994         El652/d         ×           Addame:         500.916         addame:         333.916         333.916           Red Text::         500.916         addame:         addame:         addame:           Red Text::         500.916         addame:         addame:         addame:           Red Text::         500.916         addame:         addame:         addame:           Red Text::         500.916         addame:         addame:         addame:         addame:           Red Text::         500.916         addame:         a						

三、支付宝/微信支付 请在使用对应支付软件进行扫码支付

- 1. 二维码有效期为2分钟, 过期请重新获取
- 2. 支付异常情况请联系<u>在线客服</u> open in new window

# <mark>#</mark>插件授权

一、可在插件授权购买页面根据需要选择指定档位进行购买

CG Magic					(2) mky001 v
▲ 黄英	账户管理/充值购买				
<ul> <li>E8 账号管理 ~</li> <li>E8 账户管理 ^</li> </ul>	充值购买				
充值购买	温油时长	👩 桥村, mky001 🕞	100		
CG MAGIC账户 预存款账户	插件授权	● 抽得未常权。 无虚构权学体态无			
白, 光奈管理		接収用户可畅享190+项功能及需要素的	1资源。更多特权等得解物。		
		1个月 (31天)	6个月 (186天)	12个月 (372天)	
		¥38	¥228	×380	
		买右边的最别型买右边的最别型	1938/A	买友协的最别世\$-5	
		<del>实付金额:</del> ¥0 支付方式: ● 垦 支付室支付	) 🥝 總信支付 🕓 💧	预存款支付(可用金額 ¥0.00)	
		确认变付			

#### 二、支付宝/微信支付 请在使用对应支付软件进行扫码支付

CG Magic	8	mky001 ~
<u>ه = م</u>	NP管理 充储系列	
	充值购买	
2 вичета л навъя са масбыл жескол d) лека	Ender Ender For any of f Line exc. a selection Fight (1) N 38 Excent selection N 38 Excent selection Fight (1) N 38 Excent selection Fight (1) N 38 Excent selection Ext 20 Fight (1) Ext 20 Fight (1	

- 1. 二维码有效期为2分钟, 过期请重新获取
- 2. 支付异常情况请联系<u>在线客服</u> open in new window

# #CG MAGIC 账户

#### <mark>#</mark>购买记录

一、可在购买记录页面查看历史购买记录详情

#### 二、支持按月进行记录筛选

CG Magic						③ hmxgt059 ∨
<ul> <li>□ 首页</li> <li>□ 送 秋号管理 ~</li> <li>□ 및 能合物理 ^</li> </ul>	账户管理/ cg magic账户					
充值购买	购买记录	2024-04				
CG MAGIC账户	渲染账单	业务单号	购买时间	购买商品	数量	实付金额(元)
预存款账户		CDCGGM240426EC6J7HB45MJV	2024-04-26 15:43:57	遭染时长*38000	1	1188
点 派道管理 ~		CDCGGM240426S3FHBSM5XKIE	2024-04-26 15:43:54	遭染时长*38000	1	1188
19 开展管理		CDCGGM240426IJDTYS296KN3	2024-04-26 15:43:50	· 違說时长*38000	1	1188
		CDCGGM240426GQ450UH81N0M	2024-04-26 15:43:47	這染时长*38000	1	1188
		CDCGGM240426M64XIUFMJFSI	2024-04-26 15:43:41	· 進染时长*38000	1	1188
		CDCGGM2404260ZWNUPTED8YN	2024-04-26 15:43:36	渲染时长*38000	1	1188
		CDCGGM2404246Y7VJT6GIL9I	2024-04-24 17:33:47	澶染时长*100	1	4.91
		CDCGGM240424HA3YZQTC2PWP	2024-04-24 17:30:00	· 運染时长*100	1	4.91
		CDCGGM240424ML7B7RPGKUMB	2024-04-24 16:56:45	灌溉时长*300	1	14.7
		CDCGGM240422WJJQWNH3XZT0	2024-04-22 15:54:41	月授权*12	1	190
		與22象				1986周 ~ 1 2 3

# <mark>#</mark>渲染账单

一、可在渲染账单页面查看历史渲染记录详情

二、支持指定日期筛选与账单导出

CG Magic							(≥) hmxg1059 ∨
	账户管理/CG MAGIC账户						
	CG MAGIC账户						
充值购买	购买记录	2024-04	2024-04-01 - 20	24-04-28			[7] 导出明细
CG MAGIC账户	進染账单	业务单号	业务时间	提交人	任务名称	相机名	扣除厨长(分钟)
预存款账户		CDCGKF24042877VSSFA3Z60N	2024-04-28 14:16:24	hmxgt059	kelly办公室	前台	0
▲ 渠道管理 ~		CDCGKF2404221LA8TXEIRX0J	2024-04-22 15:40:38	hmxgt059	kelly办公室	Camera002	-1.37
的 开票管理		CDCGKF240422QE6MRI58ZCQ7	2024-04-22 15:39:24	hmxgt059	kelly办公室	Camera001	-1.7
		CDCGKF240422W93FZ5ECB2WU	2024-04-22 15:38:07	hmxgt059	kelly办公室	前台004	-11.17
		CDCGKF240422PJ9OT68RPJJY	2024-04-22 15:38:07	hmxgt059	kelly办公室	前台004	-2.6
		CDCGKF240422P5879E139UDG	2024-04-22 15:30:47	hmxgt059	kelly办公室	前台003	-13.77
		CDCGKF240422GEV3Q9TAMLVZ	2024-04-22 15:23:27	hmxgt059	kelly办公室	前台002	-13.84
		CDCGKF240422ASQ31G77SFKX	2024-04-22 15:16:11	hmxgt059	kelly办公室	前台001	-15.27
		CDCGKF240422D3NA6329LFN3	2024-04-22 15:07:37	hmxgt059	kelly办公室	前台	-5
		CDCGKF240418UVT7HNJNIDBK	2024-04-18 15:47:46	hmxgt059	Z1T3	Camera004	-30
		共 35 条					10条/页 > 1 2 3 4

# 常见问题

# #账号与登录问题

# #我有這云账号可以登录 CG MAGIC 吗

可以登录,CG MAGIC 和渲云账号是互通的(不包含子账号)

# <mark>#</mark>客户端登录失败

一、检查是否注册过账号,未注册账号请先注册在尝试登陆

二、检查账号密码,特殊字符,大小写是否填写错误,如忘记密码可尝试修改密 码后重试

#### **#**怎么退出客户端

您可以桌面右下角托盘中的 CG MAGIC 客户端,右键点击退出即可

#### **#**账号怎么切换

您可以桌面右下角托盘中的 CG MAGIC 客户端,右键点击切换账号

#### <u></u>#一个账号是否可以多台电脑登陆

一个账号不能同时在多台电脑上登陆

#### #客户端已登录,使用插件时提示"请登录客户端"

请重置网络,或关闭防火墙

#### <u>#</u>如何重置网络

管理员模式运行 cmd, 输入 netsh winsock reset 后回车重置网络

#### **#**支付异常如何处理

购买渲染时长/插件授权支付出现异常情况时请联系<u>在线客服</u>open in new window

# #客户端使用问题

#### **#**安装报错

您先退出 360,关闭防火墙和 3ds Max 软件,右击以管理员身份运行安装程序

#### **#**安装后 3ds Max 软件没有 CG MAGIC 插件

一、请确认您的 3ds Max 是否为 2012 及以上版本,如软件没有问题,可尝试打 开客户端安装目录将 cgmagicstartup.ms 文件拷贝至 3ds Max 安装目录 \scripts\Startup 文件夹再重启 3ds Max

二、3ds Max 2018 由于自身 UI 控件 bug,可能出现被其他插件遮挡情况,可以尝试拖拽插件组件查看是否被遮挡

三、以上操作无效的情况下,打开 3ds Max 的首选项页面 MAXScript 栏,确认 是否勾选自动加载脚本的选项,如图所示

#### <u>#</u>已登录,使用插件功能时提示请登录

可能是本地杀毒软件禁止了 Max 的通信协议, 解除限制就好了

• 例: 找到杀毒软件中网络管理模块, 找到 3dsmax.exe 进程, 如被禁用则点击恢复 连接即可

#### **#**为什么安装 CG MAGIC 后 3ds Max 变得很卡

可能是您的场景在制作过程中产生了垃圾,建议使用体检功能对场景进行垃圾扫描处理

# #软件插件功能问题

#### **#**云转模版本转换功能支持什么版本

客户端云转模版本转换支持 3ds Max 2024 至 3ds Max 2010

#### <u>#</u>为什么渲染完成没有图片

一、可能是因为你使用的 VRay 版本不支持中文路径输出,解决办法是改成纯英 文路径或者换一个 VRay 版本

二、可能是因为你的输出名称或相机名称中存在特殊字符,导致存图失败,建议 您检查一下输出名称或相机名称

### <u>#</u>材质库版本转换支持什么版本

材质库版本转换支持 3ds Max2022 至 3ds Max2013

#### **#**云转模版本转换功能支持什么版本

客户端云转模版本转换支持 3ds Max2023 至 3ds Max2010

#### **#**为什么渲染完成没有图片

一、可能是因为你使用的 VRay 版本不支持中文路径输出,解决办法是改成纯英 文路径或者换一个 VRay 版本

二、可能是因为你的输出名称或相机名称中存在特殊字符,导致存图失败,建议 您检查一下输出名称或相机名称

#### **#**为什么渲染完成的图和测试的图不一样

可能是您测试渲染和正式渲染使用的参数不一致,也有可能是制作时用的 VRay 版本和正式渲染的 VRay 版本不一致导致的。

#### <u>#</u>为什么渲染不出降噪图

因为 VRay 自身兼容性问题,VRay 不支持旧版本场景创建的渲染参数,导致降 噪无法生成,建议您重置一下 VRay 渲染器,在重新设置渲染参数。

### #开启自动曝光不渲染

因 VRay 自身原因,自动曝光不支持光子缩放,建议您使用 100%光子。

# <u>#</u>为什么材质转换失败了

可能是因为您本地安装的 VRay/Corona 是汉化版,导致材质转换失败

- 解决方案 1: 方便的话提供一下汉化补丁,我们这边会对此汉化进行支持
- 解决方案 2: 建议您安装英文版 VRay/Corona

# **#**支持 Redshift/Octane/FStorm/Arnold 渲染器吗

这些渲染器我们支持部分功能,如渲染(不支持光子与通道),材质与灯光管理

#### #渲染特别慢怎么办

可以使用体检功能检测一下全场景中存在的异常问题与无用的垃圾,进行优化后 在渲染会提速很多