

RedHalo Max to Blender

插件说明:

现阶段3ds Max的资产庞大, 对于像我这种从3ds Max转到Blender用户来说, 转换3ds Max场景来说还是比较常用用到的功能, 为了更加方便的转换3ds Max场景, 所以开发了自用的插件。

特性:

1. 可转换材质

- Max标准材质 *Standard Material*
- VRay标准材质 *VRayMtl*
- VRay双面材质 *VRay2SidedMtl*
- VRay混合材质 *VRayBendMtl*
- VRay灯光材质 *VrayLightMtl*
- VRay覆盖材质 *VRayOverrideMtl* --> 只保留基础材质
- VRay包裹材质 *VrayMtlWrapper* --> 只保留基础材质
- VRay车漆材质 *VrayCarPaintMtl* --> 转换基础金属材质, 去除闪光片
- VRay车漆材质2 *VrayCarPaintMtl2* --> 转换基础金属材质, 去除闪光片
- Max双面材质 *DoubleSided*
- Corona标准材质 *CoronaMtl*
- Corona物理材质 *CoronaPhysicalMtl*
- Corona灯光材质 *CoronaLightMtl*
- Corona灯光切换材质 *CoronaRaySwitchMtl* --> 只保留基础材质

2. 贴图/纹理

- 位图 *Bitmap*
- 棋盘格 *Checker*
- 砖块 *Brick*
- 混合纹理 *Mix*

- 颜色校正 `ColorCorrect` 实现基础调色
- RGB相乘 `RGBMultiply`
- 渐变纹理 `Blender`不支持贴图, 所以只保留颜色, 并渲染成一成贴图使用
- 剃度渐变纹理 `Blender`不支持贴图, 所以只保留颜色, 并渲染成一成贴图使用
- 平铺 `Tiles` 部分完成, 好多选项blender没找到对应选项
- 颜色纹理 `Color`
- 顶点颜色 `Vectex Color`
- VRay位图 `VRayBitmap`
- VRay凹凸转法线
- VRay颜色转法线
- Vray合成纹理
- VRay污垢 (AO)
- VRay法线贴图
- VRay颜色纹理
- CoronaAO
- Corona混合
- Corona颜色校正 `Conora ColorCorrect`
- Corona法线 `CoronaNormal`
- Corona法线转换 `CoronaNormalConvert`
- Corona正反面材质 `CoronaFrontBack`
- Corona位图 `*CoronaBitmap`
- 衰减 `Falloff` 只还原了常用的2种模式
- 合成纹理 `Composition` 去除Blender部分不支持的图层混合模式

3. 导出渲染尺寸

4. 导出灯光【无动画】，包括IES，

5. 导出相机【无动画】

6. 物体的其它属性，相机不可见，是否产生阴影等

已知问题：

- 一定要安装对应材质的渲染器，比如VRay或Corona。如果只安装其中一个，提示可能无法正常转换的窗口还会弹出，因为高版本开始，VRay和Corona的标准材质可以互相读取。
- VRay和Corona渲染器一定要是**英文原版**，不要安装汉化版（VRay 6+自带中文界面，跟随max的主界面语言），可以不用破解，转换不受影响。

- 自从Max2022开始，max添加了安全检测功能，因此要关闭 禁用第三方脚本运行 的选项，否则可能无法正常导出。
选项位于 菜单 Customize自定义 > Preference用户设置 > Security安全 选项卡，关闭此选项
Enable Safe Scene Script Execution 启用安全场景脚本执行
- 如果Blender自动导入的出错，可以在 %temp%\RH_M2B_TEMP 目录下查看错误的log文件

安装步骤：

3ds Max

1. 把下载后的 M2B_Installer_Vx.x.mzp 直接拖放到 3ds max窗口中安装。
2. 用户自定义设置里面设置自己需要的菜单或快捷键
3. 如果想使用导出中的 快速模式，需要安装对应的官方USD插件。
解压 USD 0.4.0 for 3ds Max 2022-2024.rar ,安装对应3ds Max版本的USD插件。
4. 如果无法正常自动安装，手动复制到以下文件中，然后手动指定菜单或快捷键
 - i. 把下载后的 M2B_Installer_Vx.x.mzp 的 .mzp 后缀名修改为zip后，解压
 - ii. 复制文件夹中的 Max2Blender 到以下目录
目录 %localappdata%\Autodesk\3dsMax > Max版本 (比如 2023 - 64bit) > ENU - 英文版 或 CHS - 中文版 > scripts , 比如：
如： %localappdata%\Autodesk\3dsMax\2023 - 64bit\ENU\scripts
 - iii. 复制文件夹中的 Icons 和 IconsDark 到以下目录，如果提示覆盖，点确定
目录 3dsMax安装目录 > UI_in

Blender

1. 在插件管理下正常安装插件 M2B_Installer_Vx.x.zip
2. 从 File文件 > Import导入 > 3Ds Max File Importer(*.max) 调用插件

使用说明：

1. 3ds Max端

- **快速模式**
此模式下，导出和Blender导入速度比较快，但是对软件的版本要求比较高。如果Blender版本低于3.5，Blender可能无法正常导入模型
- **兼容模式**
此模式下，导出和Blender导入速度比较慢，但是兼容性比较高。适用于所有版本

- 所有物体

把场景中所有物体合部导出

- 选择物体

只导出选择物体

- 导出

导出

2. Blender端

- 安装完成后，打开插件的属性，添加3ds Max的安装目录，以便不用打开3ds Max软件也可以导入3ds Max场景

- 导入窗口参数

- i. Import format 导入格式

- Fast

- 对应Max中的快速模式，使用USD导入，速度更快，但是对于软件版本有更高要求。

- Normal

- 对应Max中的兼容模式，使用FBX导入，速度比较慢，兼容大部分软件。

- ii. Import Option 导入选项

- Model

- 勾选后，导入模型

- Light

- 勾选后，导入灯光

- Proxy

- 勾选后，导入代理物体

- Camera

- 勾选后，导入相机

- Material

- 勾选后，导入材质

- Settings

- 勾选后，自动设置为Max的渲染尺寸

- iii. Others

- Cycles Render

- 自动切换为Cycles渲染，默认为选择状态

- iv. Import Options

- Only Import

- 勾选后，仅导入3Ds Max端导出的内容或上次导出的内容（包括不打开Max软件自动转换的内容）。

- 自动忽略文件路径。

v. Import Max V.x.x.x

点击后自动转换并导入模型