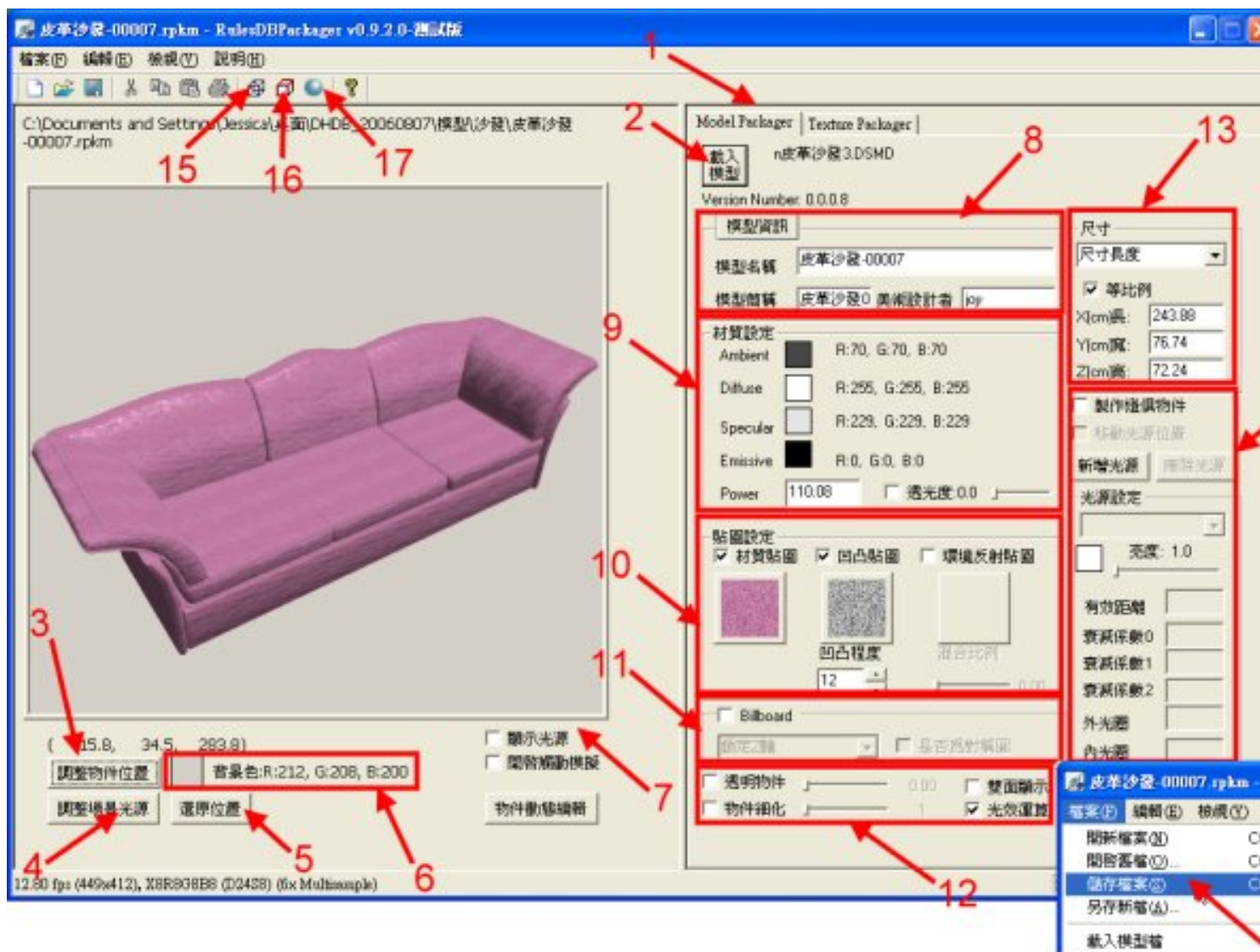


## 模型包装工具操作流程



1. 执行DBPackager，切换至模型包装工具功能页。
2. 按【加载模型】加载.dsmd檔。
3. 调整对象合适的观察大小与视角。(详细请参考 模型包装工具使用说明)
4. 调整合适的场景光源。(详细请参考 模型包装工具使用说明)
5. 当使用者任意位移或旋转模型后，如果想让模型回到刚加载时的方位，按下【还原位置】，即可回复到起始的方位。
6. 调整对象合适的背景颜色。(详细请参考 模型包装工具使用说明)
7. 当模型对象中含有光源时，按下【显示光源】，可以清楚标示出光源的位置所在。

8.

填入『模型信息』、『模型名称』、『模型简称』及『美术设计者』。(详细请参考模型包装工具使用说明)

9. 调整对象合适的Material值。(详细请参考 模型包装工具使用说明)

10. 调整需要的贴图设定。(详细请参考 模型包装工具使用说明)

11. 如果加载的模型为2D照片类型，则可调整Billboard的相关属性。(详细请参考模型包装工具使用说明)

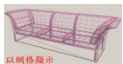
12. 调整几何单元的相关属性。(详细请参考 模型包装工具使用说明)

13. 调整模型的尺寸比例。(详细请参考 模型包装工具使用说明)

14. 当模型对象包含光源时，必须做光源的相关设定。(详细请参考模型包装工具使用说明)

15.

欲检视模型对象的几何面数，我们可以按下【以网格方式显示】钮，场景中的模型便为以网格显示。



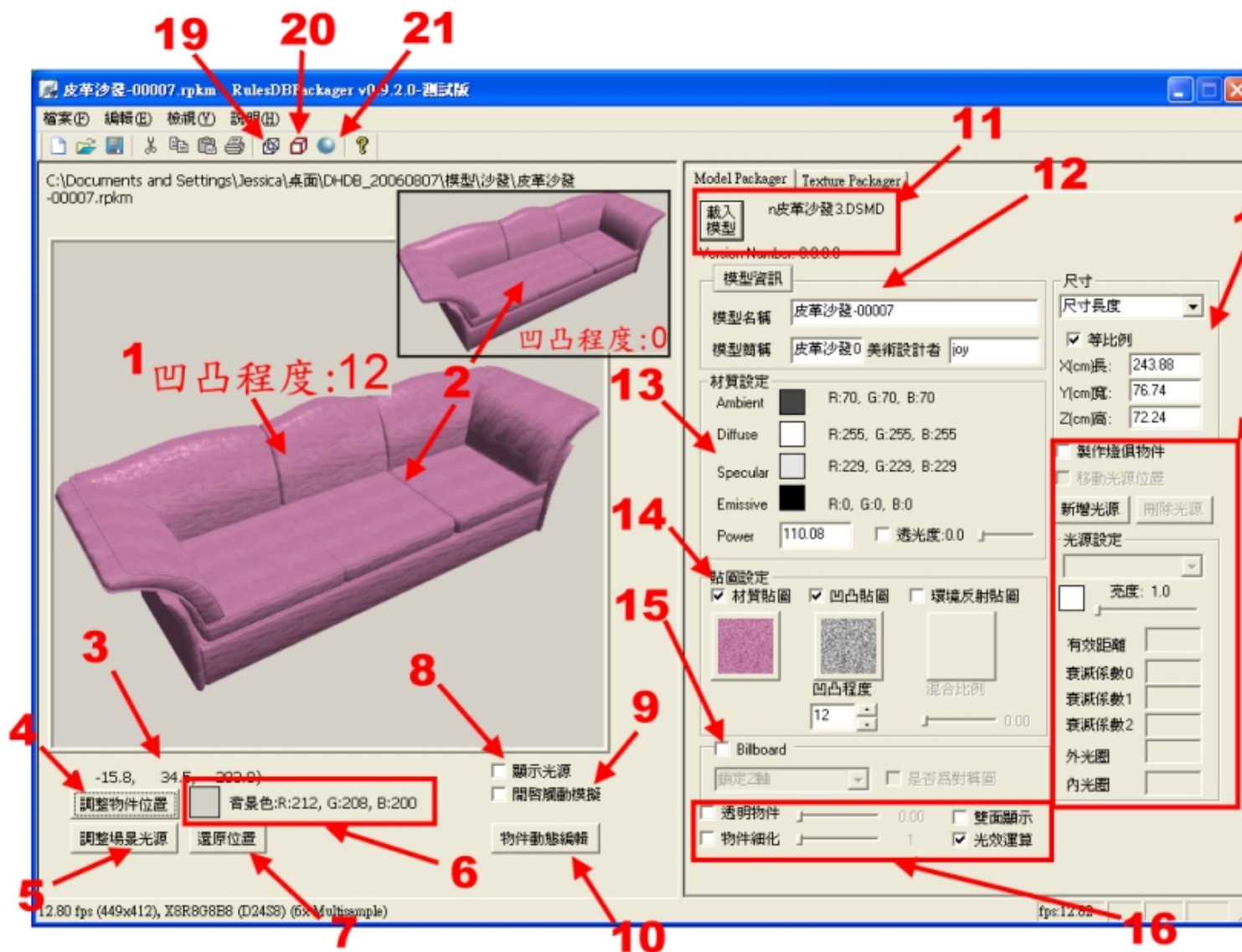
16. 按下【显示边界线】钮，可以在对象被选取时，显示模型的轮廓线。



17. 调整适合的环境光源亮度。

18. 选择《储存档案》选单，输出为.rpkm档案。

## 模型包装工具使用说明



1. 窗口上看到的模样，就是将来在FancyDesigner中数据库页面中显示的图标。

2. 模型贴图多利用Bumpmap效果。(详细请参考HOW-TO)

3. Camera位置。

4.

按键【调整对象位置/调整观察位置】切换键：当按键为【调整对象位置】时，表示使用鼠标或键盘可以移动窗口中的模型；当按键为【调整观察位置】时，表示使用鼠标或键盘可以移动Camera的方位。

5.

【调整场景光源】：按下此键可以设定场景中预设光源的开关、亮度等相关设定。

6.

按键【背景色】调整键：因为窗口上看到的模样，就是FancyDesigner数据库中显示的图标，因此你可以选择你喜欢的背景色来作搭配。

7.

当你使用键盘或鼠标移动窗口中的对象或Camera后，如果想要回复到起始相对位置，只要按下【还原位置】键，即可还原到起始位置。

8.

【显示光源】键：当场景中对象含有光源时，可以按下此键标示出光源的位置，以方便检视。

9.

【开启触动模拟】键：当『开启触动模拟』键勾选时，使用鼠标任意点选场景中的动态对象，即会启动对象的动画动作。

10. 【对象动态编辑】：需要制作对象动态时，按下此钮即可进行动态设定。

11. 【加载模型】：加载DSMD模型文件。

12. 【模型信息】

- 含「模型名称」、「模型简称」及「美术设计者」。「模型名称」没有字数限制，可以详细地记载模型的相关信息；「模型简称」仅能填入8个国字或16个英文字，这个简称将会显示在FancyDesigner数据库中标识的下方，做为标示；「美术设计者」字段则是记录此模型的设计者。记得输入完成后，按下Enter键才会更新设定喔！

- 当鼠标按下【模型信息】钮时，可以开启「模型信息」窗口；使用者可以在此记录此模型的所有相关信息。

13.

【材质设定】调整键：针对鼠标点选(Pick)到的几何单元，可调整Ambient、Diffuse、Specular、Emissive及Power等项目，以达到最佳效果。由Max制作出来的模型加载场景中，其Ambient与Diffuse的效果会与在Max里看到的不大相同，因此建议使用者将模型加载Packager场景中后，应再次检查模型Ambient及Diffuse的效果重新做调整。至于【透光度】设定，是针对灯俱对象灯罩部份对于光源的透光程度来作设定(详细请参考 制作含光源的模型)。

14.

【贴图设定】调整键：含材质贴图、凹凸贴图及环境贴图等三个项目。针对鼠标点选(Pick)到的几何单元，视需求贴上材质贴图、凹凸贴图或环境贴图。若有贴上凹凸贴图，可以调整凹凸程度，数字愈大，凹凸程度愈明显，数字若为负数(-)，则凹凸位置互换。凹凸程度设定若直接输入数字，记得输入完成后按下Enter键，才会更新设定。若有贴上环境贴图，可以调整其混合比例，比例范围介于0到1之间，数字愈大其混合比例愈大。

15.

【Billboard】设定：针对2D照片对象使其永远面对Camera的设定。(详细请参考 设定2D照片的Billboard)

16. 【几何单元属性设定】

- 透明对象：针对鼠标点选的几何单元做透明化，透明化范围介于0~1之间，数字愈大，透明

程度愈明显。

- 物件细化：针对鼠标点选的几何单元做细化，增加几何单元的polygon数目，对象看起来会更为细致。
- 光效运算：设定对象对于光源有光影反应的变化。
- 双面显示：当模型只做一个面，但却需要双面显示时，将此项目打勾，可达到双面显示的效果。

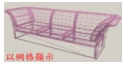
17.

【尺寸】设定功能：可依「尺寸长度」或「尺寸百分比」，分别对模型做尺寸上的缩放设定，使用者也可以依需要选择是否勾选「等比例」的功能喔！

18.

当场景中对象要设定为灯俱对象时，可勾选【制作灯俱对象】，此时会自动加入一盏光源。使用者可以依需要选择是否新增其它光源，也可以使用Combo-Box，选择场景中已加入的光源来做相关属性的编辑功能。如需要移动光源的位置，可以勾选【移动光源位置】，此时会显示所有光源的位置，只要使用鼠标便可将光源移至适当的位置。

19. 以网格方式显示：场景中的对象以网格方式呈现。



20. 显示边界线：显示对象的边界线。



21. 调整环境光源亮度：可调整场景环境光源亮度，使对象看起来更真实。

22. 贴图大小，建议最大不要超过128x128，除非有特殊用途。

23. 目前模型之贴图档案格式，支持.bmp、.jpg、.tga。

24. 目前窗口预设已开启【画面细致处理】功能，可以达到画面反锯齿的效果。

25.

使用凹凸贴图时，必须同时开启【光效运算】功能，否则将无法显示凹凸贴图效果。因此当模型使用凹凸贴图时，如果使用者想关闭【光效运算】功能，程序将会出现提示窗口，向使用者做再次确认；如果使用者选择关闭【光效运算】功能，却依然使用凹凸贴图，在存盘前，程序会再度出现提示窗口，提醒使用者将会无法显示凹凸贴图效果。

{jcomments on}



作者 : ruler

2014-07-04 21:55 - 最后更新 2014-07-06 00:07

---