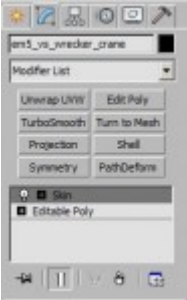


3ds Max Animation-Export-Einstellungen (QSF)

Workflow für den Export von Animationen aus 3ds Max

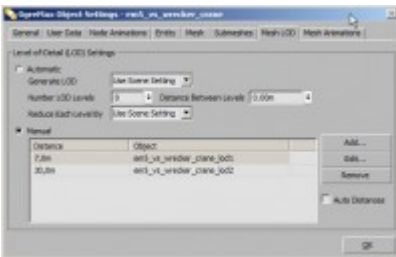
Grundlagen

Meshes und ihre LOD Stufen benötigen jeweils einen Skin Modifier. Um Arbeit zu sparen, kann der Skin Modifier vom Basis Mesh auf die LOD Meshes kopiert werden. Nachher müssen noch die Weights für die LODs angepasst werden.



Objekteinstellungen

Beim Basismesh müssen im Reiter "**Mesh LOD**" entsprechend die LOD Meshes zugewiesen werden.



Für das Basismesh und jedes LOD muss jeweils in den Object Settings im Reiter "**Mesh Animations**" der Haken bei "**Export Animations to Separate Skeleton Files**" aktiviert werden und die Frame-Ranges und Namen der Animationen eingestellt werden.



Nach dem Export

Im OgreMax WinViewer werden die Animationen nicht angezeigt, wenn auf diese Weise exportiert wird. Die exportierten **.skeleton** & **.mesh** Dateien werden jetzt wie gewohnt per Drag+Drop in den Editor importiert und können sich auch dort angeschaut werden. **Einzig** die **.mesh** Dateien der LODs werden nicht händisch importiert. Diese holt sich der Importer selbst.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Workflow für den Export von Animationen aus 3ds Max](#)
 - [1.1 Grundlagen](#)
 - [1.2 Objekteinstellungen](#)
 - [1.3 Nach dem Export](#)

em5_vs_wrecker_crane.mesh
em5_vs_wrecker_crane_lod1.mesh
em5_vs_wrecker_crane_lod2.mesh

em5_vs_wrecker_crane.skeleton
em5_vs_wrecker_crane_crane_extend.skeleton
em5_vs_wrecker_crane_crane_neutral-to-high.skeleton
em5_vs_wrecker_crane_crane_neutral-to-low.skeleton
em5_vs_wrecker_crane_dummy.skeleton
em5_vs_wrecker_crane_lod1.skeleton
em5_vs_wrecker_crane_lod1_crane_extend.skeleton
em5_vs_wrecker_crane_lod1_crane_neutral-to-high.skeleton
em5_vs_wrecker_crane_lod1_crane_neutral-to-low.skeleton
em5_vs_wrecker_crane_lod1_dummy.skeleton
em5_vs_wrecker_crane_lod2.skeleton
em5_vs_wrecker_crane_lod2_crane_extend.skeleton
em5_vs_wrecker_crane_lod2_crane_neutral-to-high.skeleton
em5_vs_wrecker_crane_lod2_crane_neutral-to-low.skeleton
em5_vs_wrecker_crane_lod2_dummy.skeleton