

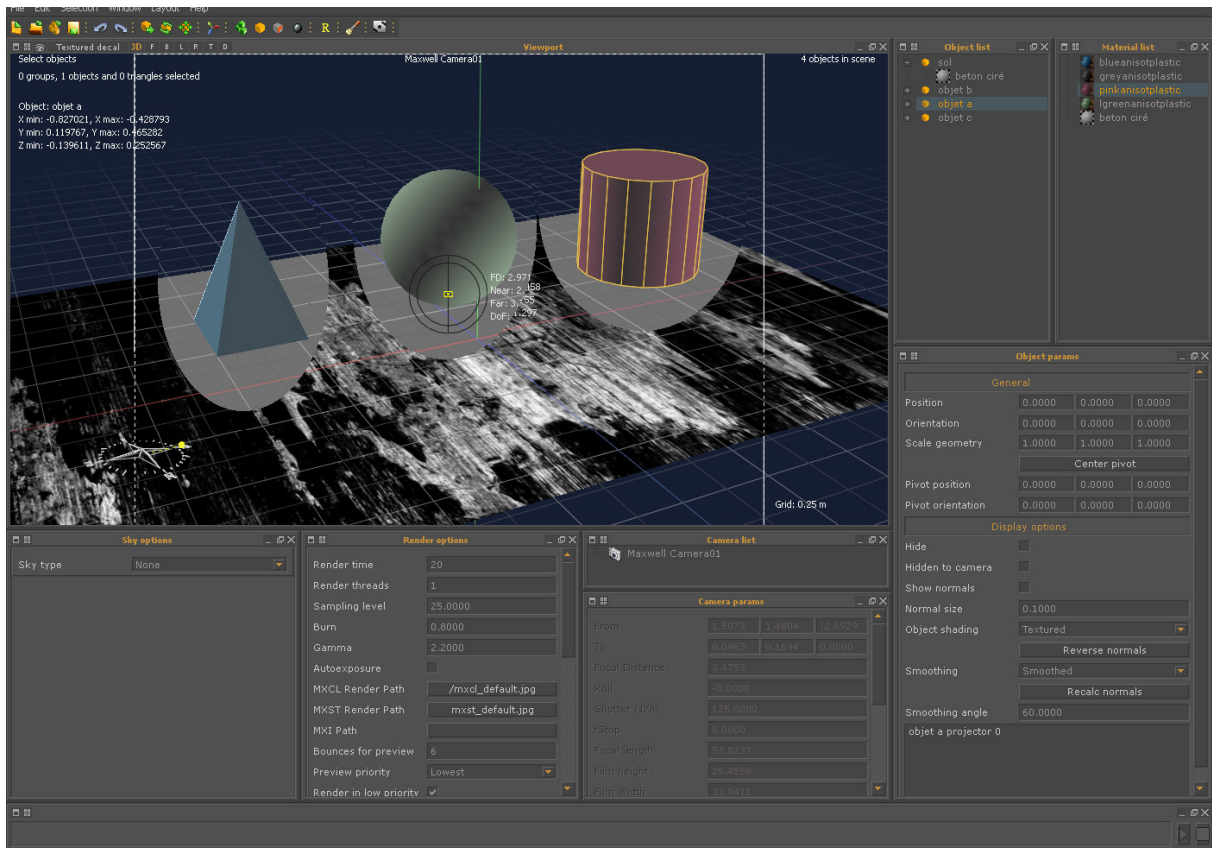
Le workflow entre Maxwell Studio et les softs pluggés

Certains d'entre vous ont l'impression que Maxwell Studio est « un cul de sac » pour un import mxs. On peut très bien modifier sa pièce dans son soft 3D ou CAO et réimporter ces modifications sans avoir à appliquer de nouveau les matériaux et les UV.

Comment ça marche ?

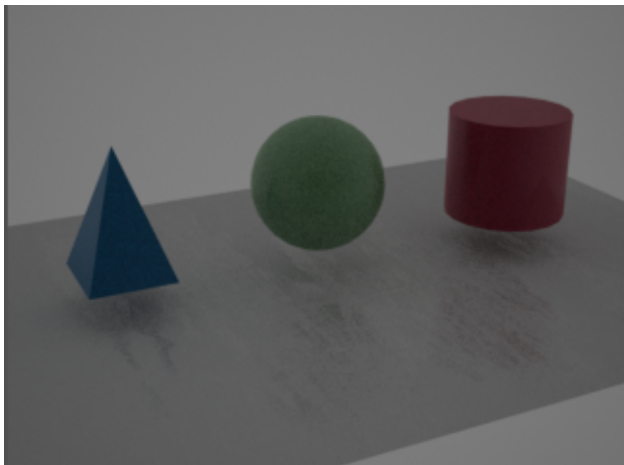
À partir de mon soft 3D ou CAO j'ai exporté un MXS.

Dans Maxwell Studio j'importe ce .mxs



J'ai appliqué mes matériaux dont un avec une texture.

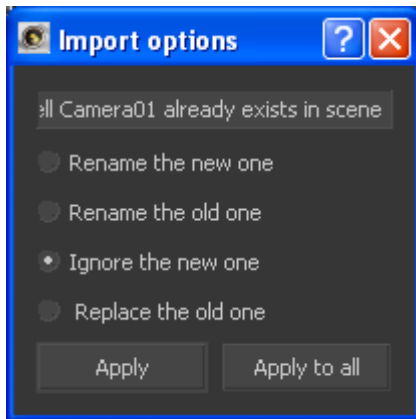
A ce niveau je sauvegarde mon fichier en lui donnant un nouveau nom.



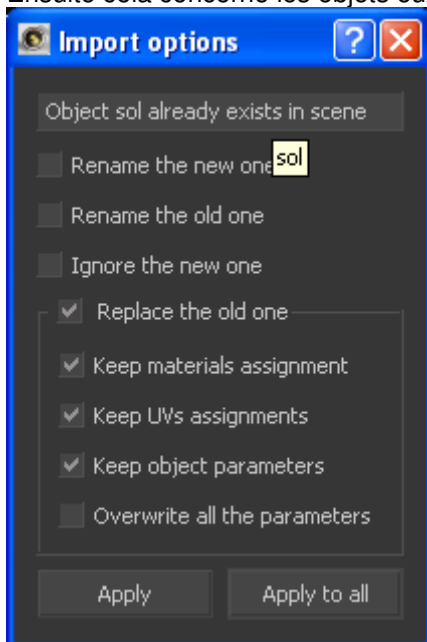
Monsieur Client me demande quelques modifs sur mon fichier. Je retourne dans mon soft 3D/CAO et je fais les modifs. J'exporte mon .mxs

De retour dans Maxwell Studio je choisis → Import objects to scene et j'importe le nouveau .mxs

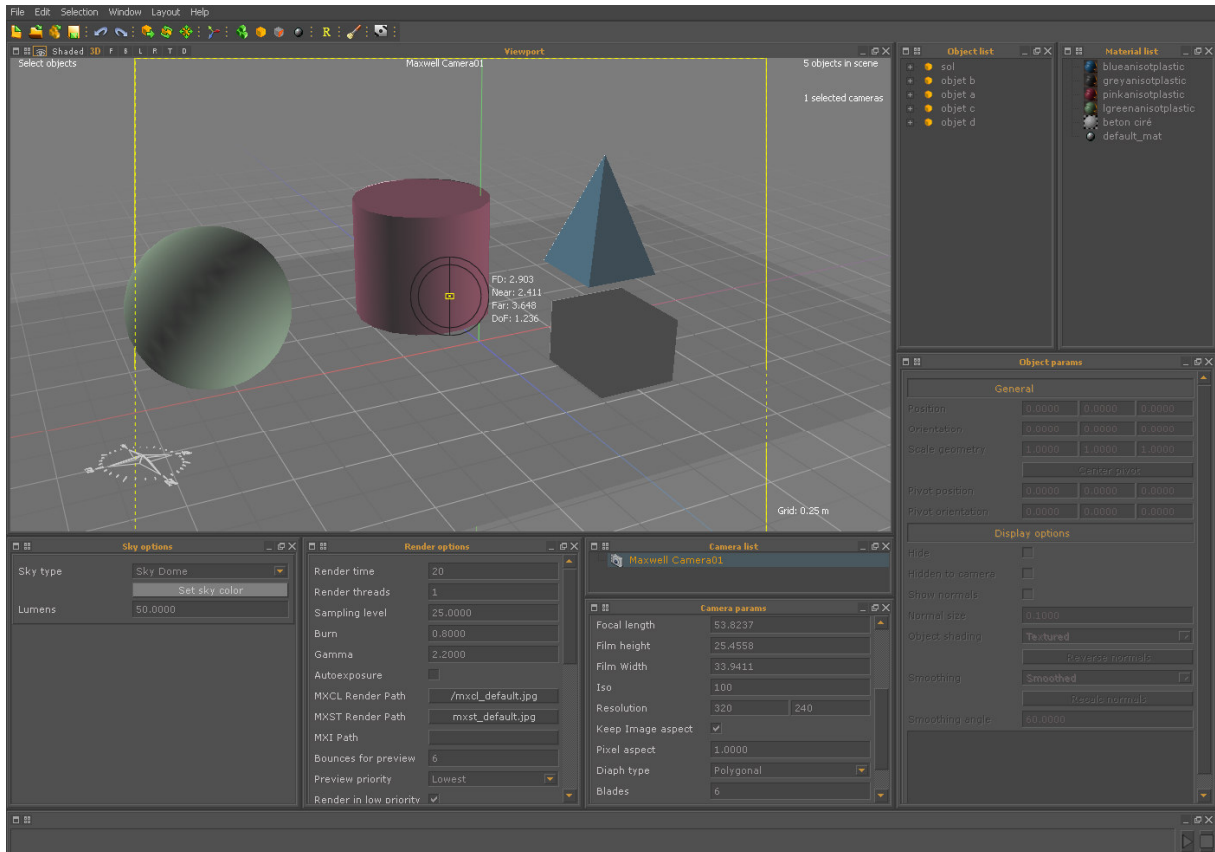
Une première boîte de dialogue s'ouvre, elle concerne la caméra. Maxwell Studio demande s'il doit remplacer la caméra. Je n'ai pas bougé ma caméra je choisis d'ignorer la nouvelle.



Ensuite cela concerne les objets eux-mêmes.



J'ai fait des modifs sur tous les objets, je choisis de remplacer les anciens (ceux de la scène actuelle) tout en gardant les matériaux, les UV et les paramètres d'objets → Apply to all.



Et voilà : ma scène a été modifiée dans mon soft et réimportée dans Maxwell Studio tout en gardant le travail que j'avais effectué sur les matériaux. Il faut bien entendu que les objets n'aient pas changé de noms entre temps. Pratique.

