

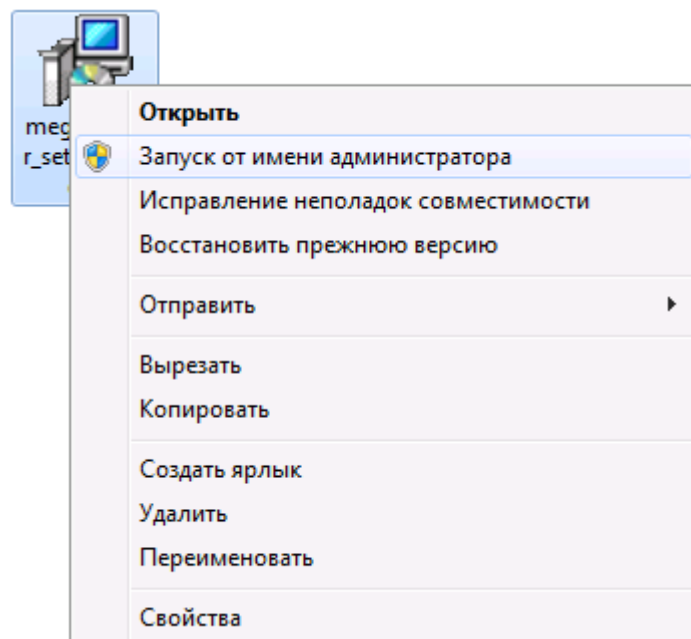
3ds Max MegaRender Plugin v2.0.

05.06.2012

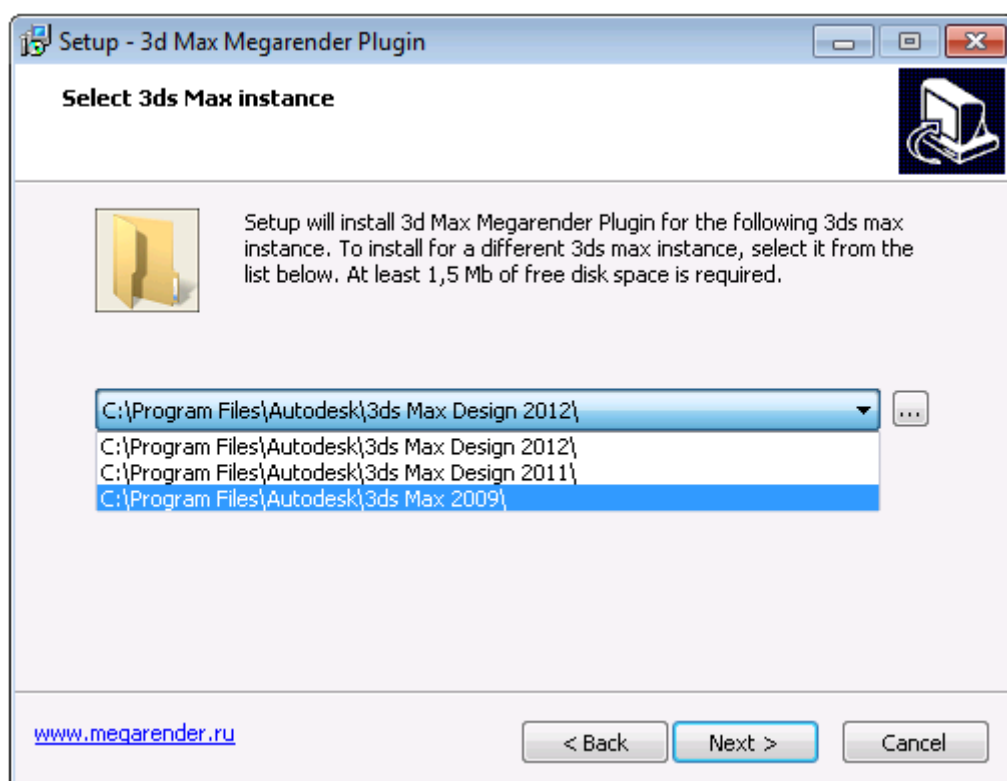
Установка

1. Перед началом установки необходимо **закрывать 3Ds Max**

2. Запустите установщик от имени администратора



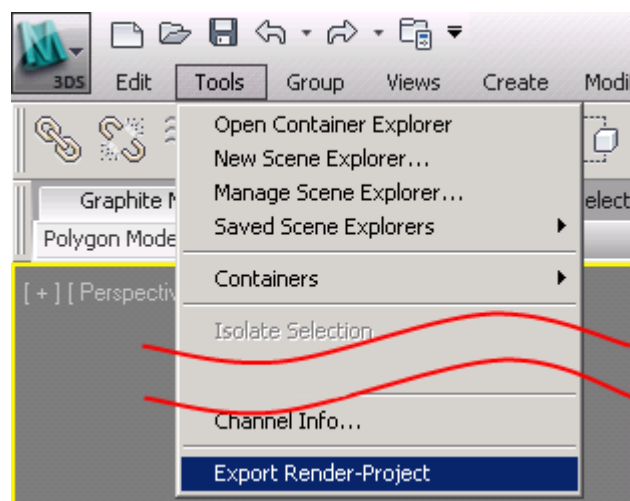
3. Выберите папку с установленным 3Ds Max.




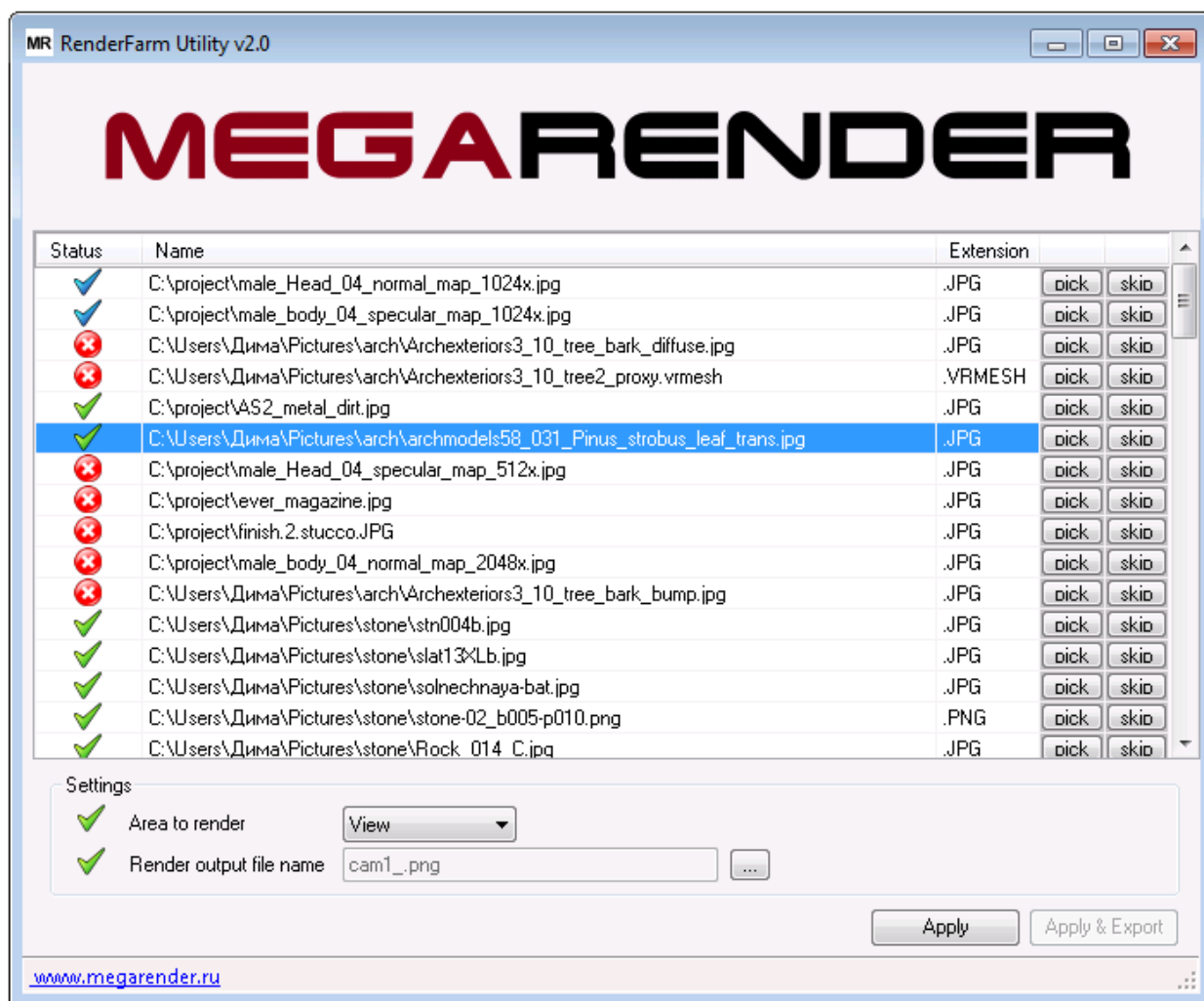
Использование

1. Чтобы начать экспорт сцены выберите пункт меню:

Tools → Export Render-Project.






2. В появившемся окне необходимо исправить все замечания плагина, отмеченные значком 



3. После того, как все пиктограммы будут иметь форму «галочки», нажмите кнопку «Apply&Export».
4. Выберите имя файла для сохранения архива. **ВАЖНО!** Имя архива должно содержать только буквы латиницы.
5. Передайте полученный архив на рендер-ферму MegaRender

Используемые обозначения

Пиктограмма	Значение	Ваши действия
	Всё ОК.	Не требуется.
	Данного файла по указанному пути не существует.	а) нажать <i>Browse</i> , и указать правильный путь к файлу; б) нажать <i>Skip</i> , если файл в сцене не используется.
	Потерянная текстура будет заменена пустым файлом stub.png, так как применена команда <i>Skip</i> .	Не требуется.