

此插件适用于 MAX 2016 版本

适用步骤如下：

1. 将 Ulisse.Plugin.MAX.Core. 复制到 MAX 中的 bin/assemblies/ 位置
2. 从自定义/自定义界面给 ZDrender UI , Zdrender Export Object 和 Zdrender Export Scene 设置快捷键
3. 打开正度渲染
4. 在 MAX 中打开模型，按下 Zdrender Export Object 对应的快捷键可以直接将模型导入模型编辑器中，即添加模型到模型库中。或者按下 Zdrender Export Scene 对应的快捷键可以直接将模型导入 zdrender 的场景中。
5. 点击确定导入，完成导入步骤。