

此插件适用于 MAX 2017 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。