



图书馆代码系列教程

题目：钢铁雄心 4 模型导入教程：飞机

类型：其他代码

作者：59 战车

图书馆编号：0C000001

所属组(选填)：烈焰升腾：潜龙腾渊

完成日期：2025. 5. 16

基于版本：1. 16. 6

联系方式(选填)：

钢丝的建模是一个屎山，如无必要不要尝试自己制作模型去导入游戏。

也就是说该教程只涵盖在模型层面导入游戏的方法，并不包括建模过程与后续的索引代码教程。

前置工作与需要准备的东西

软件：

blender 4.2 + PDX blender Tool 插件（我会把带有该插件的 blender4.2 安装包发出来，如果安装了发现没有插件，需要自行上 Github 进行下载）

模型：

你要导入的模型（最好为 OBJ 格式或 blend 格式）

钢丝内的原型 mesh 模型（比如如果你的模型是一个战斗机，你就需要准备一个原版里的战斗机 mesh 模型文件，如果是轰炸机就要准备轰炸机的）

模型贴图：

1. 漫射贴图/基础色贴图/Diffuse 贴图（必要）
2. 高光贴图/Specular 贴图（非必要）
3. 法线贴图/Normal 贴图（非必要）（钢丝的法线贴图为黄绿色）

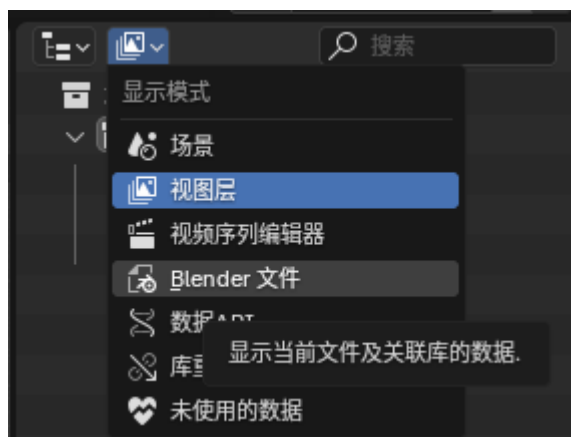
贴图不能含有任何非英语字符，且尽量是正确的 dds 格式。

制作流程

打开 blender，创建一个常规项目



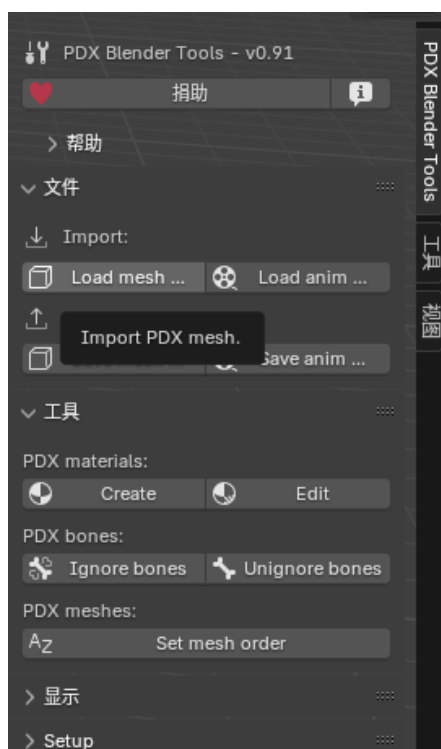
右上角显示模式切换为 blender 文件



将默认的这几个东西全部删掉，保证导出过程不会出错。随后回到视图层



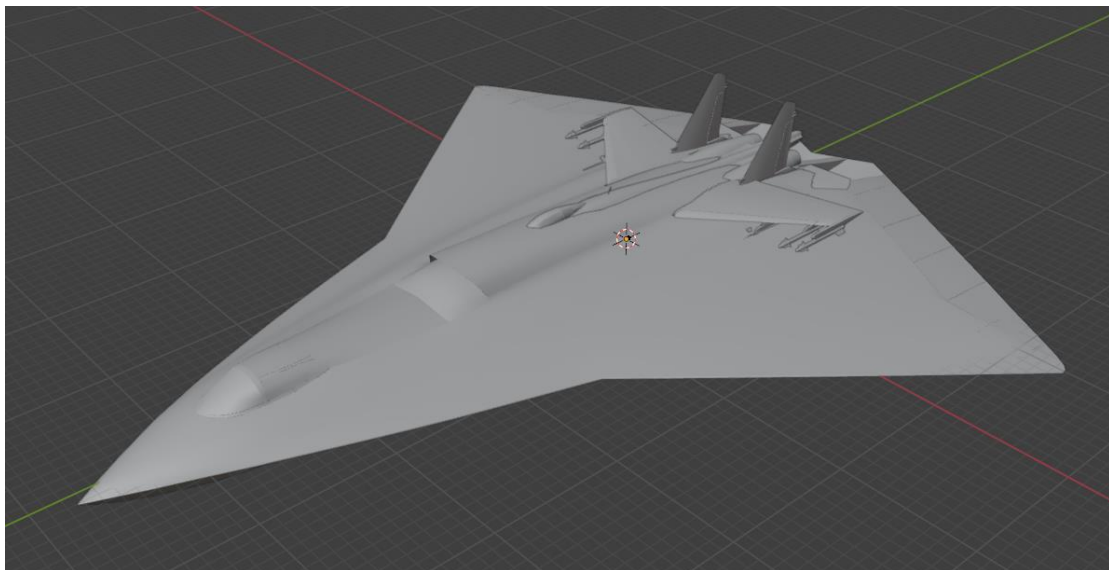
右侧栏打开插件，点击 load mesh 选择你的钢丝原模型导入：这里以千禧黎明的模型为例





随后左上角文件，导入你想要导入的模型文件





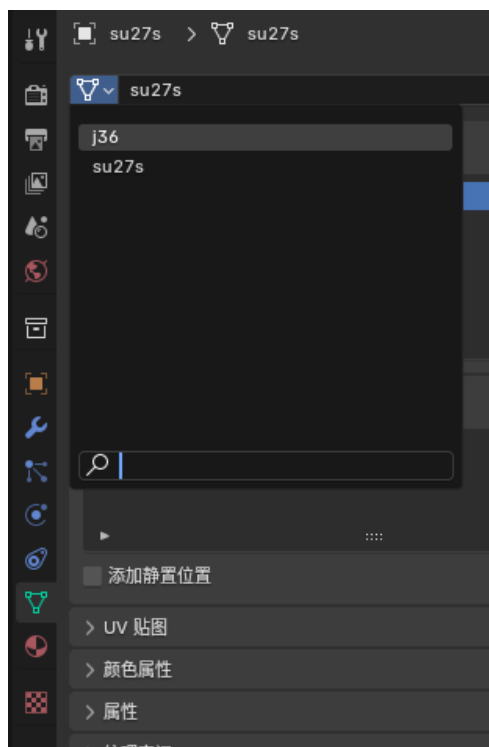
随后选择你的模型，进行大小与位置调整，让大小与位置尽量与原模型重叠

随后 ctrl+a 应用全部变换

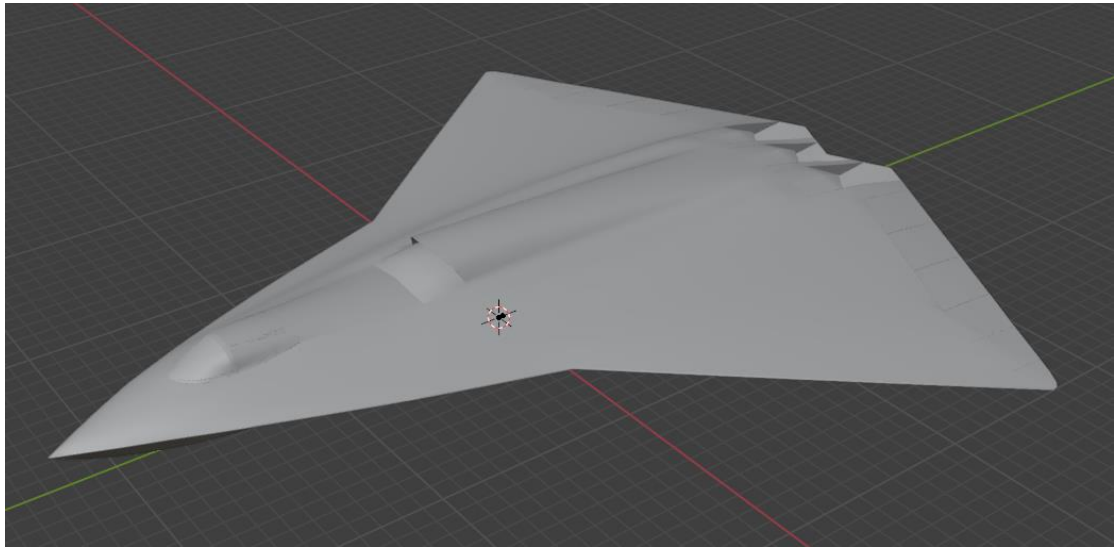
（不建议模型太大，不然编队飞行会穿模）

（这里不教 blender 基本操作）

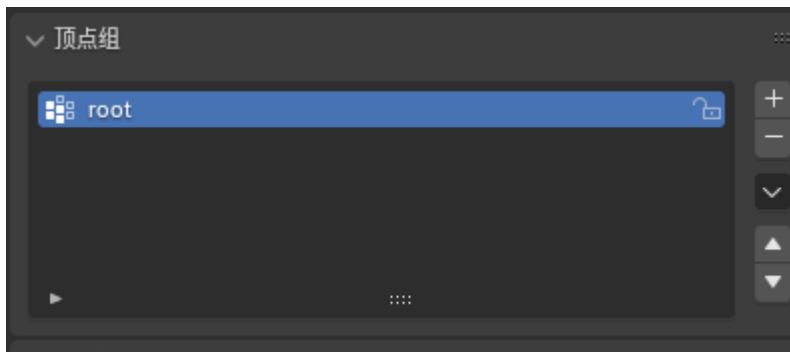
随后选择原模型，左下角数据，将关联网格从原模型换成你导入的模型网格



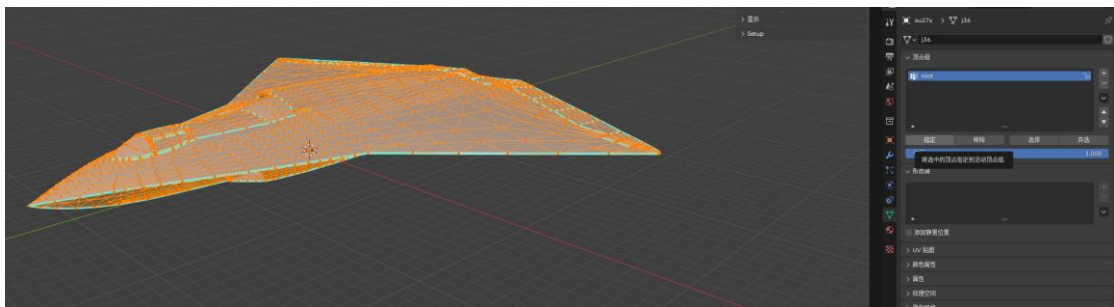
这个时候原模型的模型已经变成了你的模型，随后删除你一开始导入的那个模型（别删错了，而且别删掉网格）



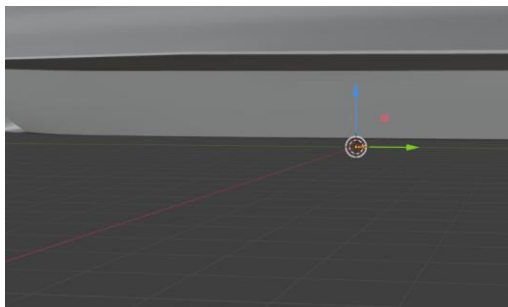
选择你的模型，在数据的定点组里添加一个定点组（点击加号），并命名为 root

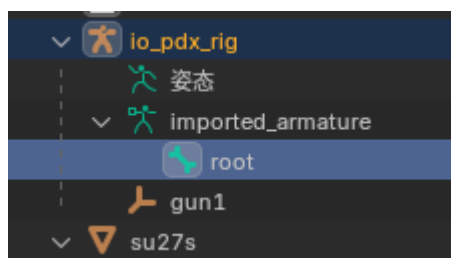


随后进入编辑模式，全选所有部分，将选中的顶点指定到活动定点组



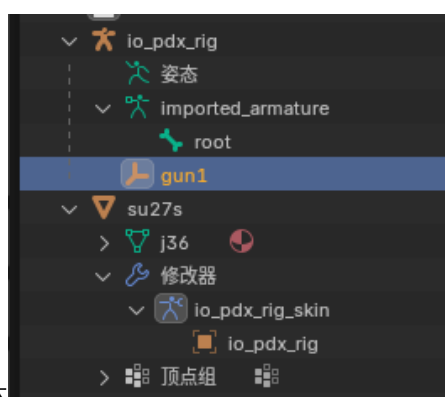
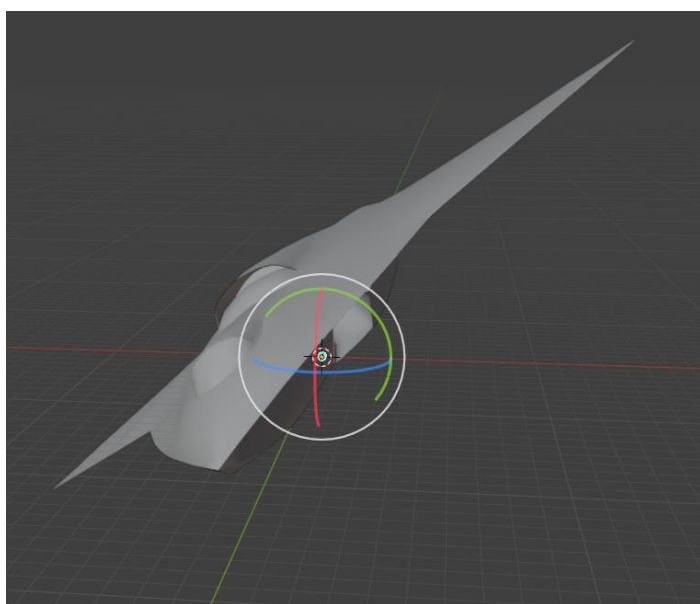
点击骨骼，也就是模型下方那个小小的黑色棍





或者在右上方选择 root 骨骼

随后左上角物体模式更换为姿态模式，旋转或移动骨骼，若是模型本体跟着移动，则证明绑定定点组成功。

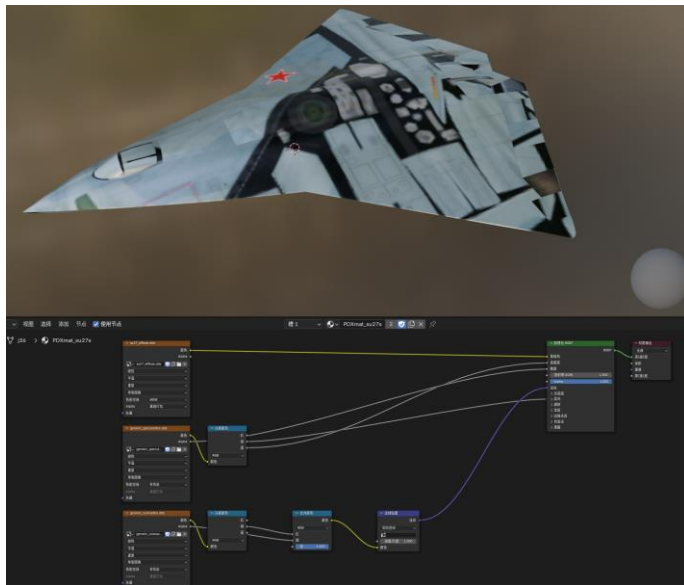


视图层选择模型里的 gun/boom 空物体

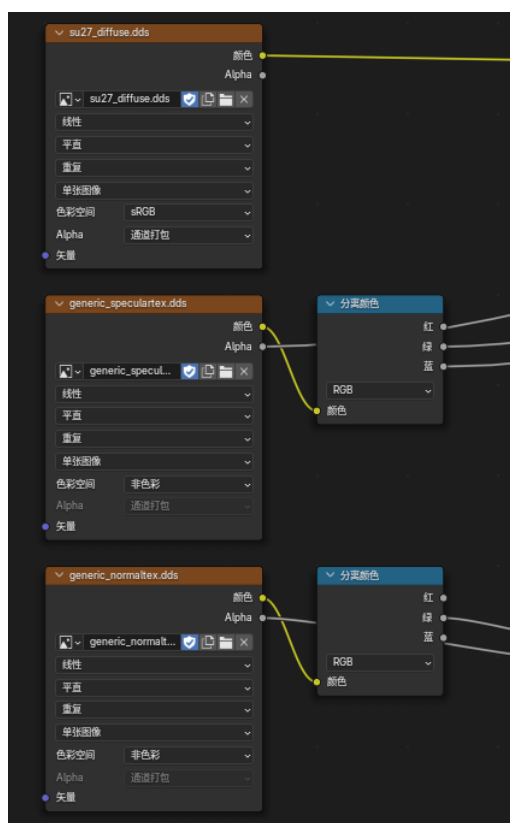
将其移动到你认为你的模型应该的**机炮开火/炸弹投放位置**

这个是决定粒子效果在你的模型上出现的位置。

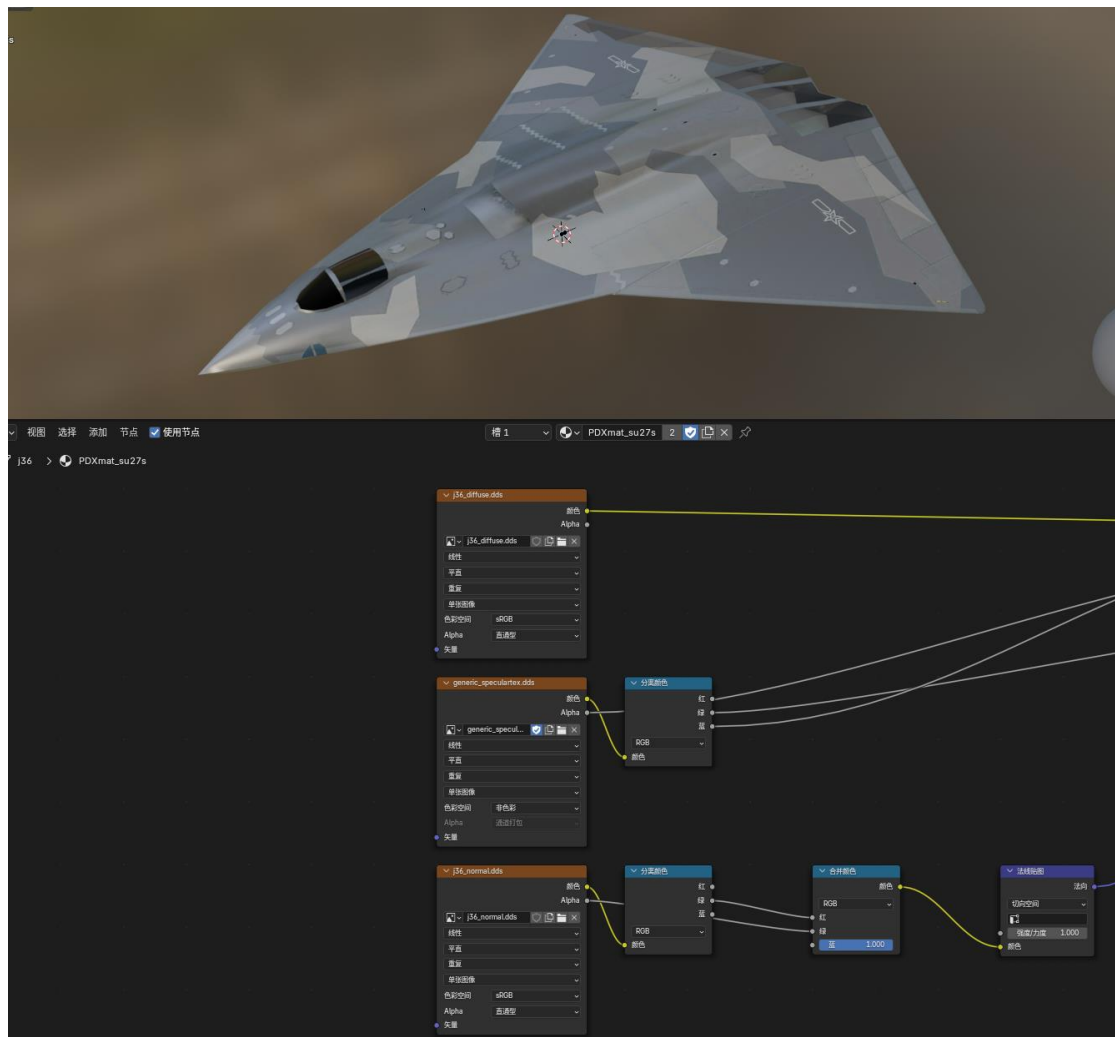
点击顶部的着色，进入着色界面，将目前模型的材质换成原本模型里的材质



随后将这三个图片纹理，分别替换成，基础色贴图，高光贴图，法线贴图（点击那个文件夹一样的按键）

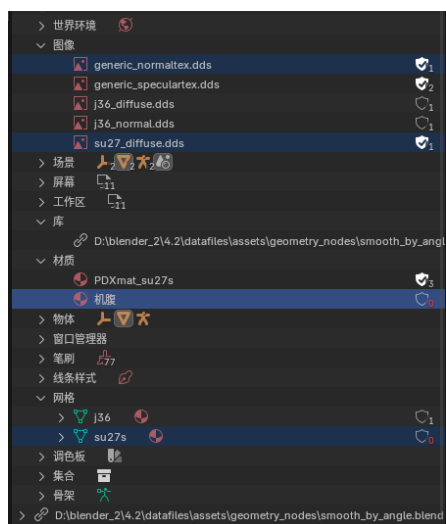


在这里，我的模型拥有基础贴图与法线贴图，因为没有高光贴图，则是用的通用高光贴图。



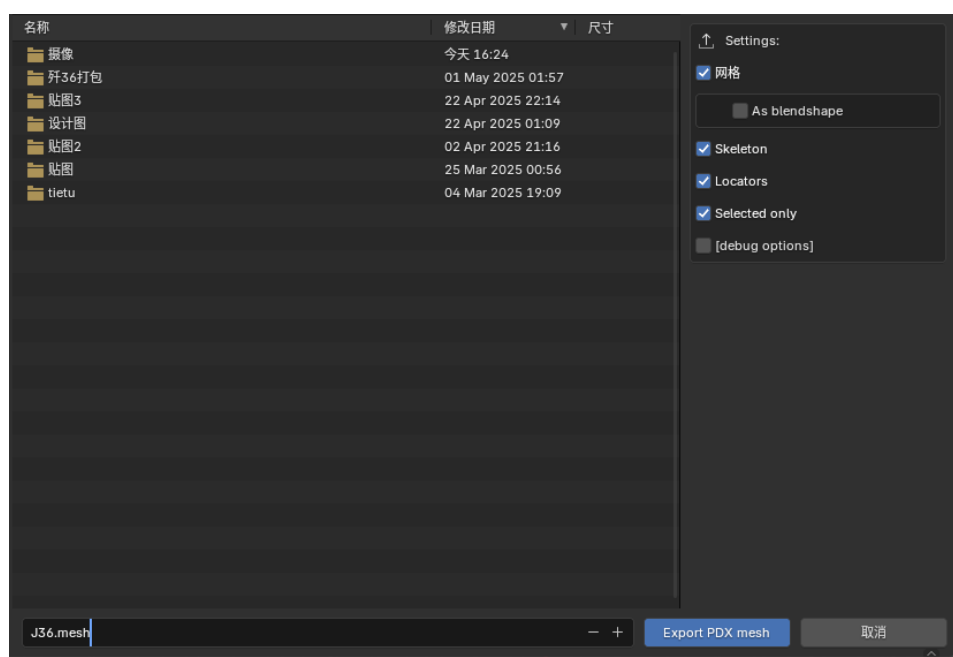
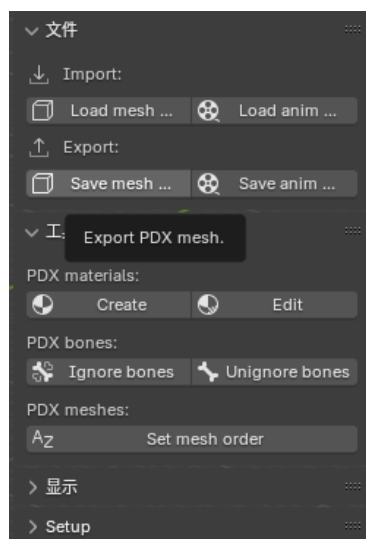
随后回到 blender 文件夹，将所有目前没有用在模型上的元素删掉

如：原模型的网格，贴图图片，你的模型原材质



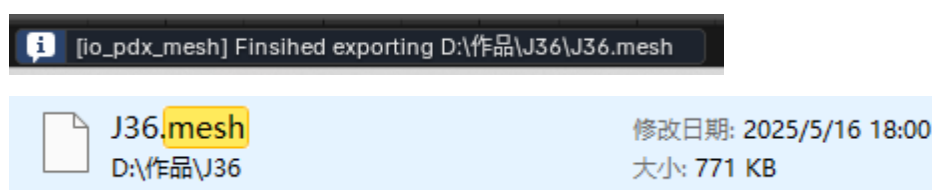
当完成以上工作后，便可以准备使用插件进行导出

按 A 全选目前所有元素，点击插件里的 save mesh



给导出的文件取名，并且勾上 selected only，点击 export PDX mesh 即可导出

若是下方没有任何报错且显示该内容则证明导出成功。



若是报错，检查一下有没有给文件命名/模型里有没有非三角化网格/命名没有非英文字符。