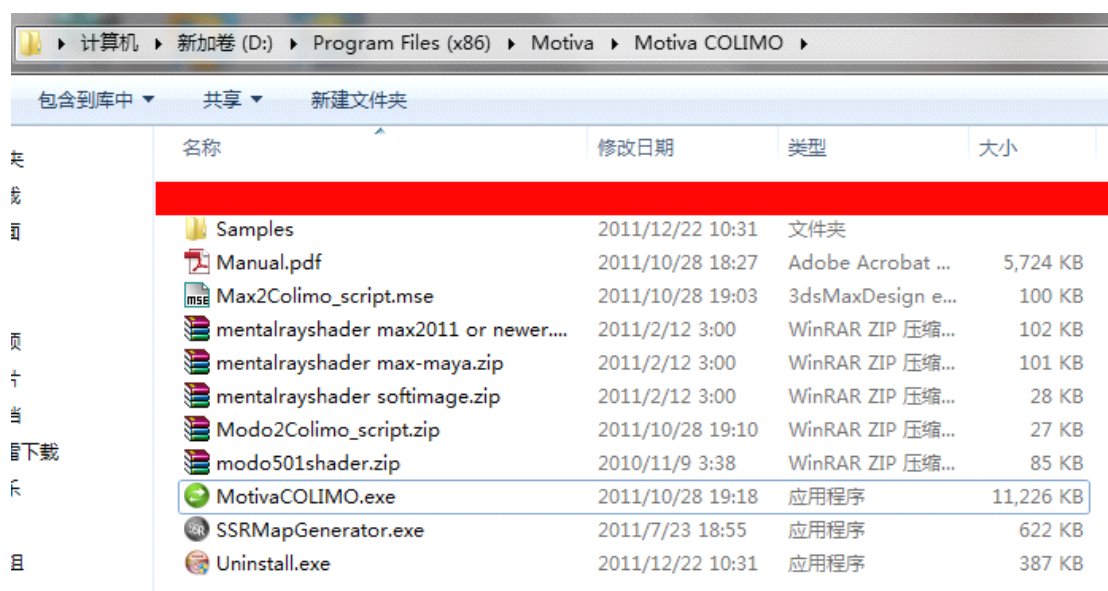
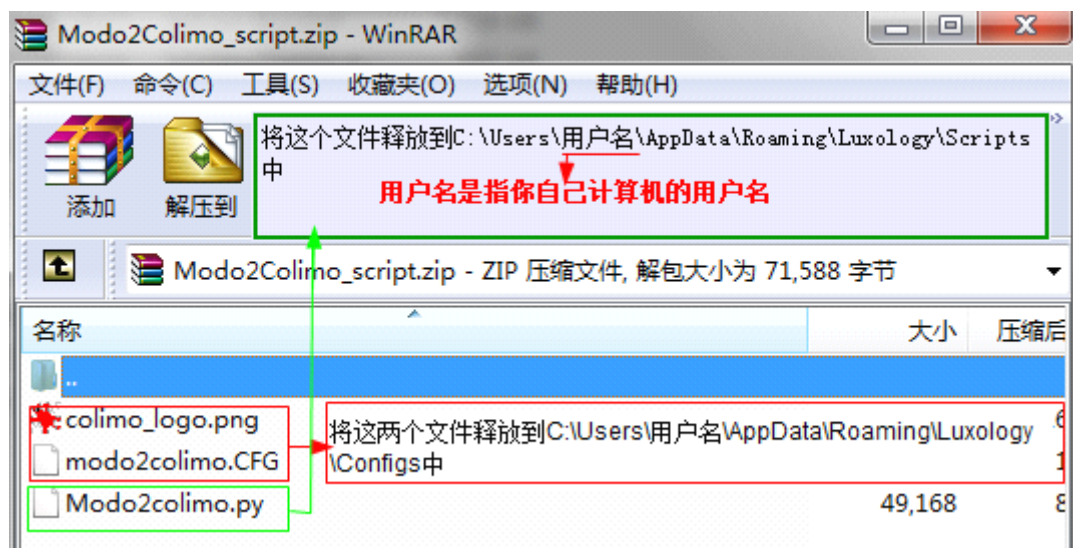


## Modo501 sp5 下安装 MOTIVA COLIMO V1.2 SP1 插件教程

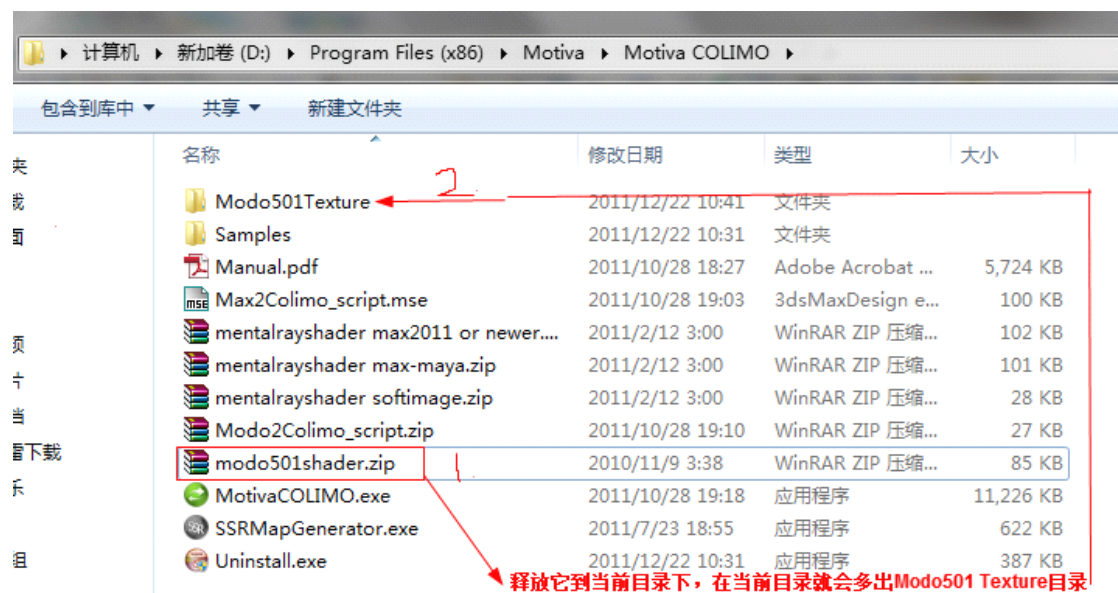
MOTIVA COLIMO 是一款优秀的支持 GPU 加速的渲染后期制作工具。详细介绍，可以百度一下。首先安装 MOTIVA COLIMO V1.2 SP1，默认情况是安装到了 C:\Program Files (x86)\Motiva\Motiva COLIMO 下。由于我的 C 盘空间不足，所以安装到了 D:\Program Files (x86)\Motiva\Motiva COLIMO 中。安装完成后，如下图所示：



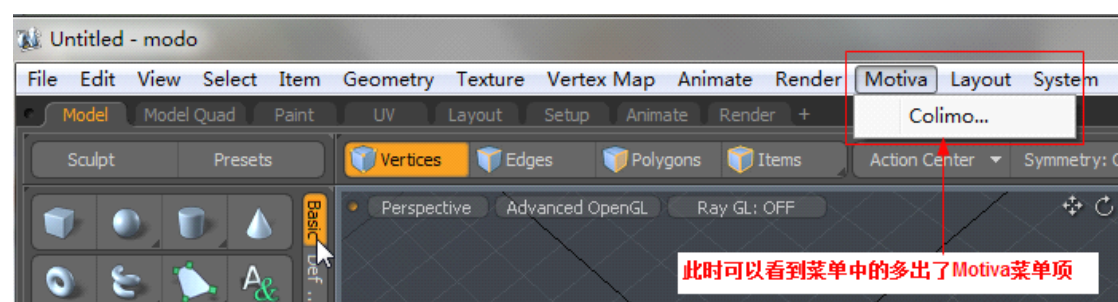
第一步：打开 Modo2Colimo\_script.zip 压缩文件,并如下图所示操作：



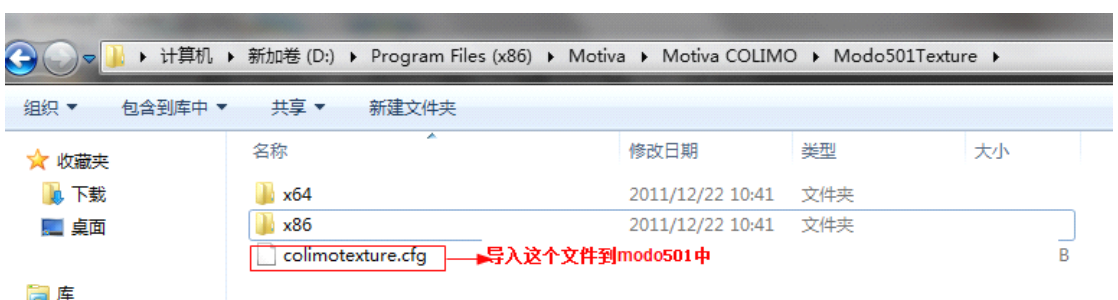
第二步：解压缩 modo501shader.zip 到 Motiva Colimo 的安装目录下,如图所示：



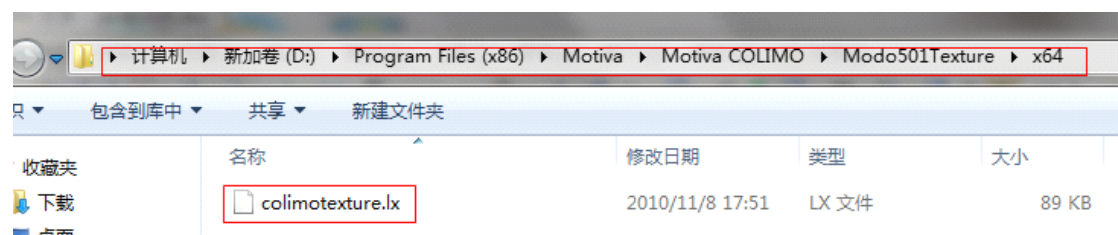
第三步：打开 modo501，菜单中将多了 Motiva 菜单项如下图：



第四步：选择菜单中 File——Config Import，导入第二步中 Modo501 Texture 下的 colimotexture.cfg 文件如下图所示：

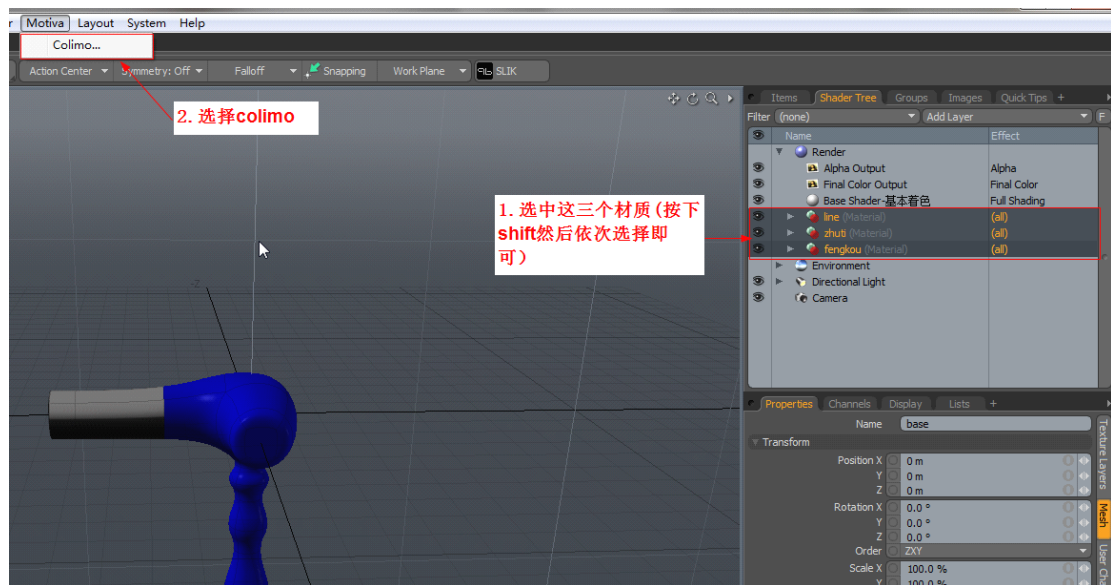


第五步：选择菜单中 File——Add Plug-in，导入第二步中 Modo501 Texture 下的 X64 目录下的 colimotexture.lx。如下图所示：

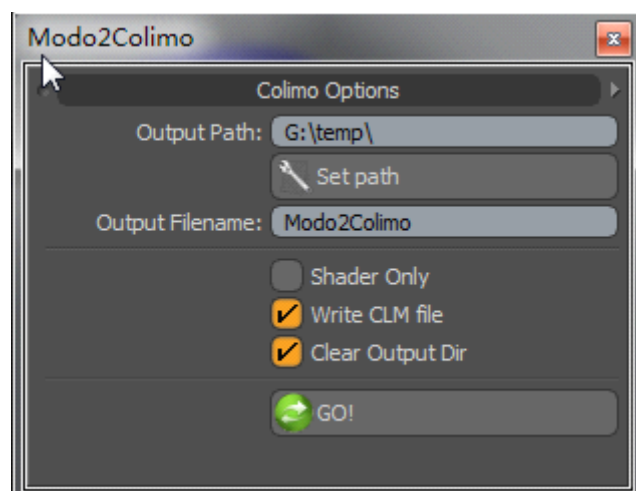


到此 Motiva Colimo 就安装完成了，打开一个 modo 模型文件，我们试着渲染一下看看，测试一下它的效果。

1、打开模型文件电吹风.lxo，如图所下图所示，将三个材质全部选中，然后执行执行菜单中 Motiva——Colimo。

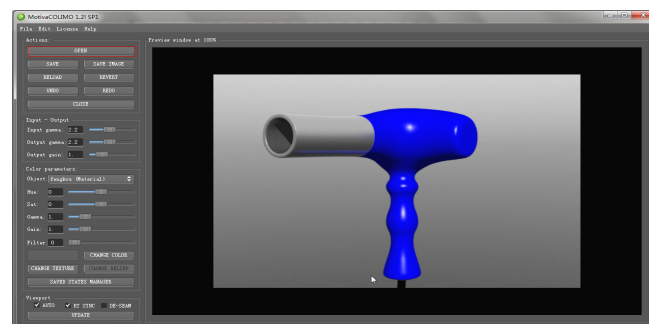


2、弹出如下图所示窗口，如下图设置，然后点击 Set path 按钮，设置一个输出文件路径，Output Filename 是设置输出文件名称，默认是 Modo2Colimo。然后点击 go。本例中设置输出路径为 G:\temp。

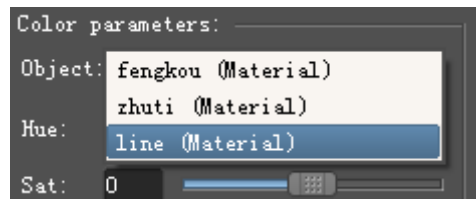


3、当点击 go 后，就会弹出渲染窗口，开始对模型进行处理，完成后会在 G:\temp 目录中生成 Modo2Colimo.clm 的文件。

4、打开 Motiva colimo 然后点击 open 按钮，打开 G:\temp 中生成的 Modo2Colimo.clm 文件如下图所示：



5、现在我们就可以在 Motiva colimo 中进行对模型进行实时的处理了。如更换手柄的色彩等，可以看到在 object 中会出现刚才三个材质树。



选择 zhuti (Material) 就可以调整手柄的色彩。