* **NoiseMaterialManager：**

1. (2015.8.20) 管理材质，有名字或者Index两种访问方式，名字用std::string。最主要使用UINT类型的Index来访问纹理，NoiseMesh里面最终也是设置通过设定ID来设置纹理。若某个三角形没有设置纹理，则在shader里面的gIsXXXMapValid会设为0，关闭此三角形Texture mapping。
2. (2015.8.22)Mat Mgr的第一个元素（下标是0）是在构造函数中就创建的默认材质。
3. (2015.8.22)Material包含了基本颜色和贴图ID。然后在N\_Material里面有一个结构是N\_Material\_Basic，这个是一些基本数值的设置，然后N\_Material里面各种贴图ID就顾名思义了，可以用Noise Texture Manager的GetIndexByName来获取Tex ID。
4. (2015.8.22)没有无效的Material，如果哪个类设置了无效的mat ID就要把它的mat ID设为0（default）。（贴图可以不要，但是材质必须要有）。无效贴图的tex ID为-1。