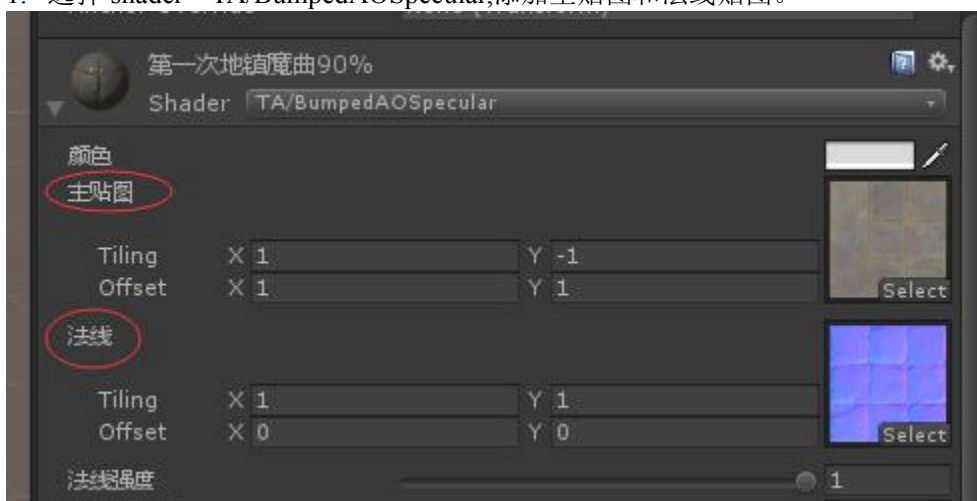
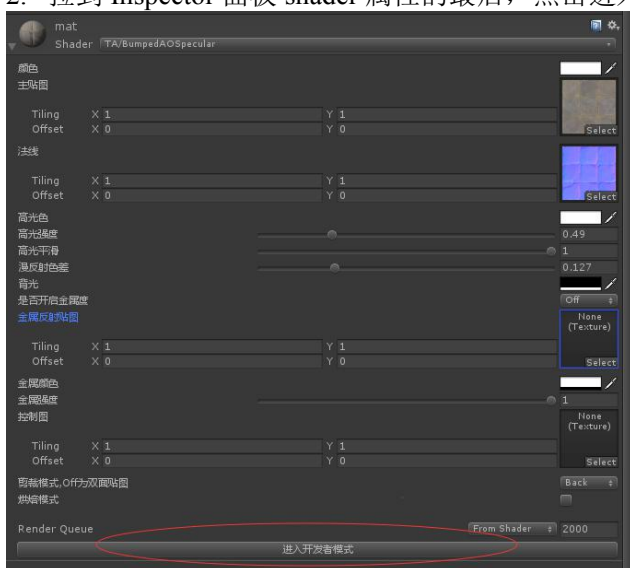


新 pbr 高光金属 shader 使用介绍

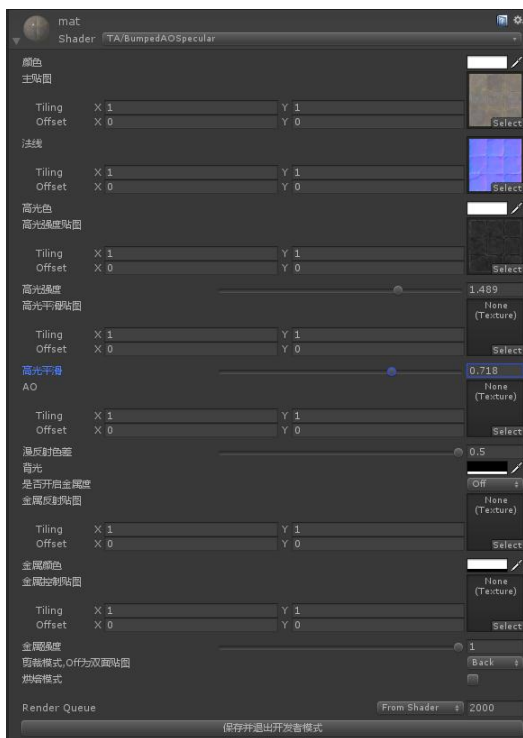
1. 选择 shader TA/BumpedAOSpecular,添加主贴图和法线贴图。



2. 拉到 Inspector 面板 shader 属性的最后, 点击进入开发者模式按钮。

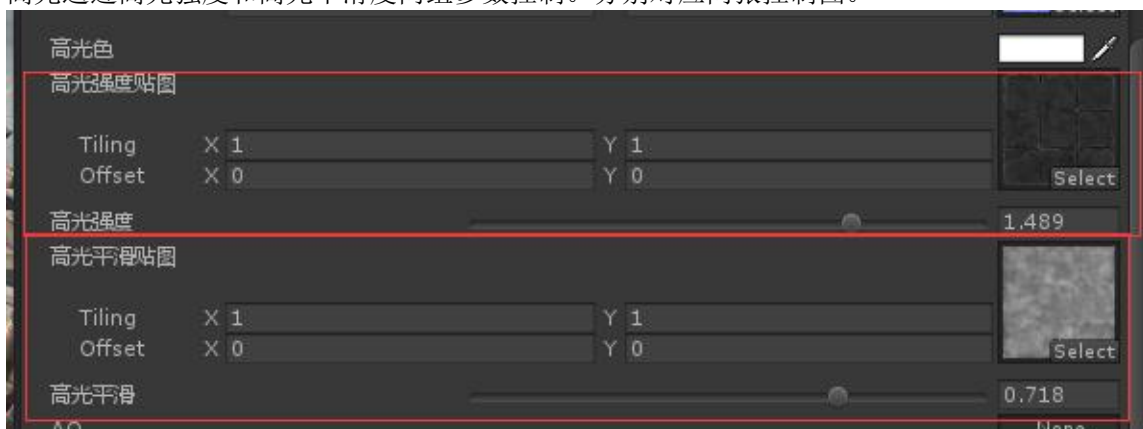


进入开发者模式之后, 界面是这样的:



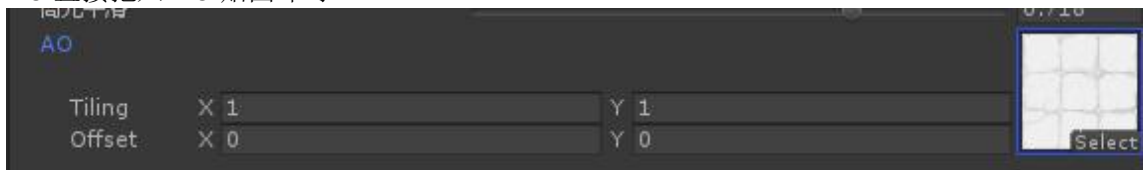
3. 关于高光

高光通过高光强度和g高光平滑度两组参数控制。分别对应两张控制图。



4. 关于 AO

AO 直接拖入 AO 贴图即可

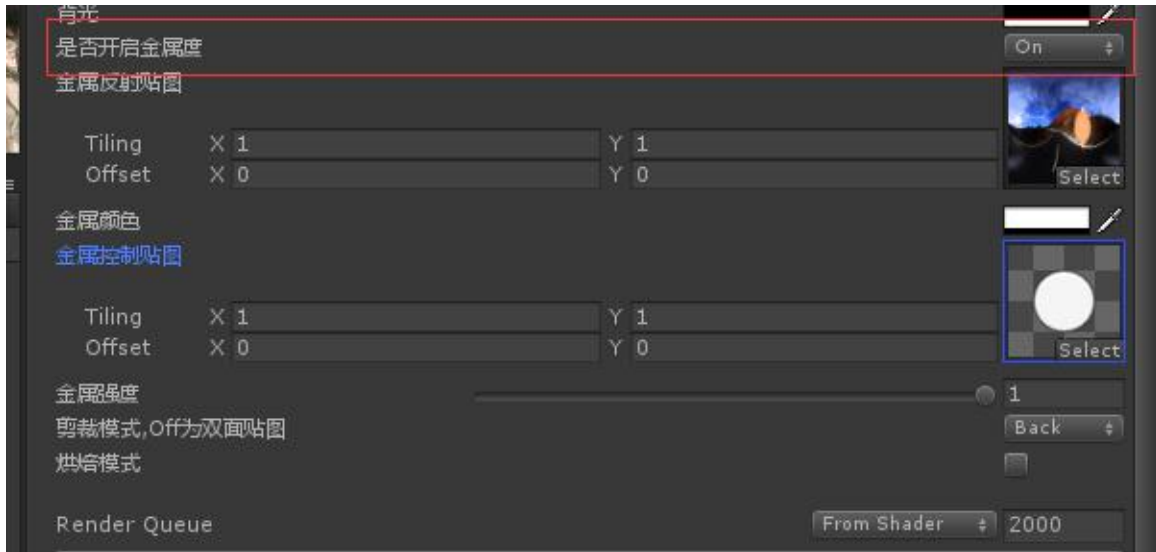


5. 关于光线调节



漫反射差控制暗部明暗，越接近 0 越暗。
背光则可以帮背部补光。类似 SSS 效果。

6. 关于金属度



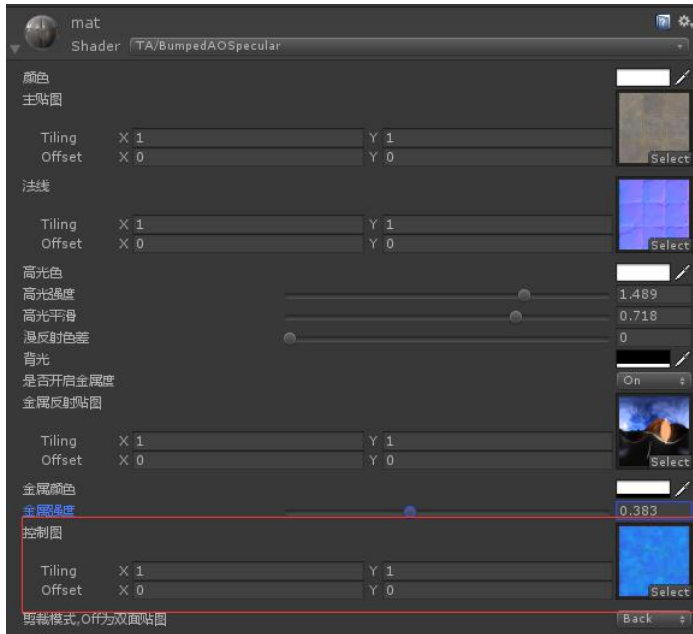
金属表现必须开启之后方可使用。

其中反色贴图的 alpha 为太阳位置贴图。具体参考镇魔曲的天空贴图的 alpha 通道，如果不要太阳。必须把 alpha 通道全部置为透明。

7. 剪裁模式

如果希望材质是双面贴图，则讲剪裁模式设为 Off。

8. 编辑完成后点击 保存并退出开发者模式按钮。



可以看到，四张控制图已经合成了一张控制图。

9. 关于编辑数据。



在材质球旁边，会在保存完毕后生成一个 `mat.sav` 文件。这个 `sav` 文件最好不要删除。打包的时候不要打包。这个文件是开发模式的材质的拷贝。如果下次进入开发者模式。原来的四张控制图的数据就从这里读取。退出开发者模式之后，那四张贴图将从材质球上移除。以保证最终材质对那四张图没有引用。