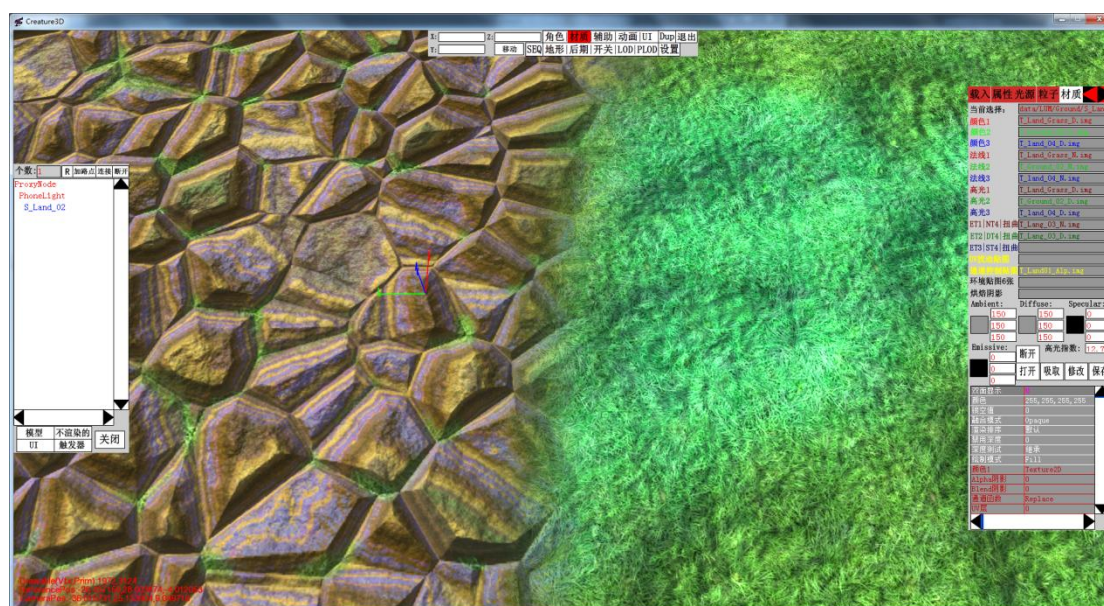


Creature3D 材质系统简介



Creature3D 预定义了一些材质通道。编辑人员可以对材质通道指定贴图，并可以设置每个通道的参数。并且每个通道都可以独立进行 UV 动画控制。

Creature3D 使用的是 Phone 光照模型。



预定义的通道有：

颜色 1、颜色 2、颜色 3：对应为 **diffusemap**（漫反射贴图）

法线 1、法线 2、法线 3：对应为 **normalmap**（法线贴图）

高光 1、高光 2、高光 3：对应为 **specularmap**（高光贴图），其中 **alpha** 通道为高光指数（可以不使用）

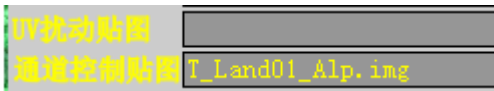
ET1|NT4|扭曲：**emissivemap**（自发光贴图）或者也可以用作法线贴图，其中 **alpha** 通道为扭曲贴图。

ET2|DT4|扭曲：**emissivemap**（自发光贴图）或者也可以用作漫反射贴图，其中 **alpha** 通道为扭曲贴图。

ET3|ST4|扭曲：**emissivemap**（自发光贴图）或者也可以用作高光贴图，其中 **alpha** 通道为扭曲贴图。

UV 扰动贴图：控制 UV 绕动，一般用于水面和云雾渲染

通道控制贴图：**rbga** 分别控制 1、2、3、4 号通道的色彩浓度。



注意：UV 扰动贴图和通道控制贴图同为黄色

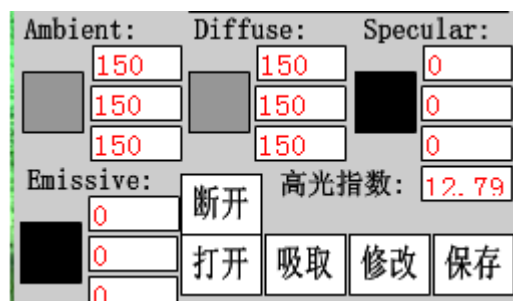
表示 2 者不可共存。

环境贴图和烘焙阴影同为黑色，表示不可共存。

烘焙阴影贴图通道为静态阴影贴图，可以是 3DMAX 烘焙的。

以上通道编辑者可以自由组合。以获得丰富的表面材质效果。

Material 参数：



几个按钮的功能说明：

断开：表示将所选择模型的材质和其它使用相同材质的模型作断开处理。

断开处理后，编辑该材质不会影响其它模型。

打开：用于打开一个材质球。

吸取：用于吸取材质。

修改：修改材质。

保存：将材质保存。

材质基础参数说明：

双面显示	0
颜色	顶点色
镂空值	0
融合模式	Opaque
渲染排序	默认
禁用深度	0
深度测试	继承
绘制模式	Fill
颜色1	Texture2D
Alpha阴影	0
Blend阴影	0
通道函数	Replace
UV层	0

颜色：设定模型的基础颜色，如果该模型刷有顶点色，则可以设定使用顶点色。

镂空值：AlphaTest 渲染设置参数

融合模式：半透、叠加、镂空、实体、调制几种模式

渲染排序：默认、Trans、FXTrans、PreTrans、PostTrans

深度测试等并不常用

材质通道参数说明：

颜色通道：

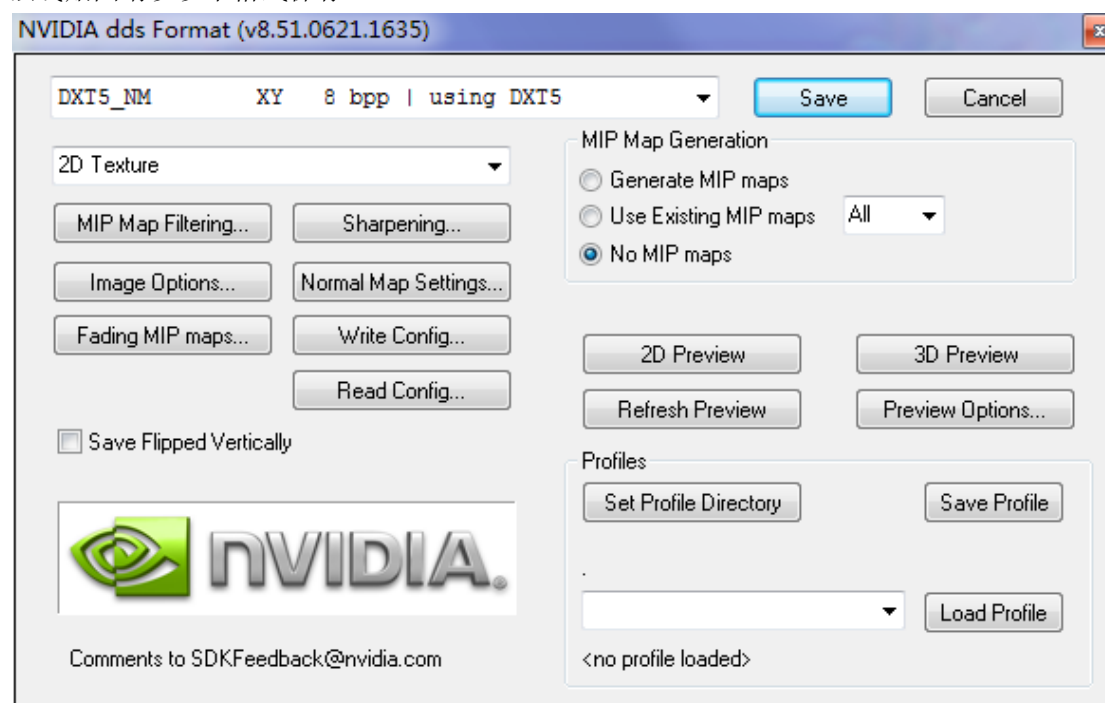
颜色1	Texture2D
Alpha阴影	0
Blend阴影	0
通道函数	Replace
UV层	0
加法(4)	0, 0, 0, 0
乘法(1)	1
乘法(4)	1, 1, 1, 1
Alpha半透明	Replace
加法(1)	0
乘法(1)	1
纹理缩放	3, 3
Alpha缩放	1.0, 1.0

法线通道参数:

法线1	Texture2D
开启视察	0
加法 (3)	0, 0, 0
乘法 (1)	1
乘法 (3)	1, 1, 1
纹理缩放	1.0, 1.0
MIN_FILTER	LINEAR_MIPMAP...
MAG_FILTER	LINEAR
WRAP_MODE	REPEAT
法线2	Texture2D
通道函数	Add
UV层	0
加法 (3)	0, 0, 0

法线通道如果要开启视察映射, 要求法线贴图 alpha 通道要放入 bumpmap

法线贴图请以以下格式保存:



高光通道参数:

高光1	Texture2D
通道函数	Add
UV层	0
加法 (4)	0, 0, 0, 0
乘法 (1)	0.1
乘法 (4)	1, 1, 1, 1
Alpha高光指数	Ignore
加法 (1)	0
乘法 (1)	1
纹理缩放	1.0, 1.0
Alpha缩放	3, 0
MIN_FILTER	LINEAR_MIPMAP...
MAG_FILTER	LINEAR

自发光通道参数:

ET1 NT4 A扭曲	Texture2D
通道函数	AddETTo
UV层	0
加法(4)	0, 0, 0, 0
乘法(1)	1
乘法(4)	1, 1, 1, 1
Alpha扭曲	Ignore
加法(1)	0
乘法(1)	1
纹理缩放	4, 1
Alpha缩放	1.0, 1.0
MIN_FILTER	LINEAR_MIPMAP...
MAG_FILTER	LINEAR

UV 扰动通道参数:

UV扰动贴图	Texture2D
UV层	0
加法(4)	0, 0, 0, 0
乘法(1)	0.06
乘法(4)	0.1, 1, 1, 1
纹理缩放	1.0, 1.0
MIN_FILTER	LINEAR_MIPMAP...
MAG_FILTER	LINEAR
WRAP_MODE	REPEAT

通道控制贴图参数:

通道控制贴图	Texture2D
UV层	1
加法(4)	0, 0, 0, 0
乘法(1)	1
乘法(4)	1, 1, 1, 1
法线乘法(3)	1, 1, 1
颜色乘法(3)	1, 1, 1
Alpha乘法(3)	1, 1, 1
高光乘法(3)	1, 1, 1
高光指数乘(3)	1, 1, 1
自发光乘法(3)	1, 1, 1
扭曲乘法(3)	1, 1, 1
纹理缩放	1.0, 1.0

通道的 UV 动画控制 (界面按 F4 显示):

