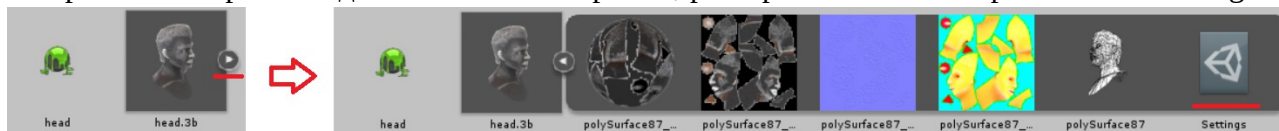


Asset3DCoat

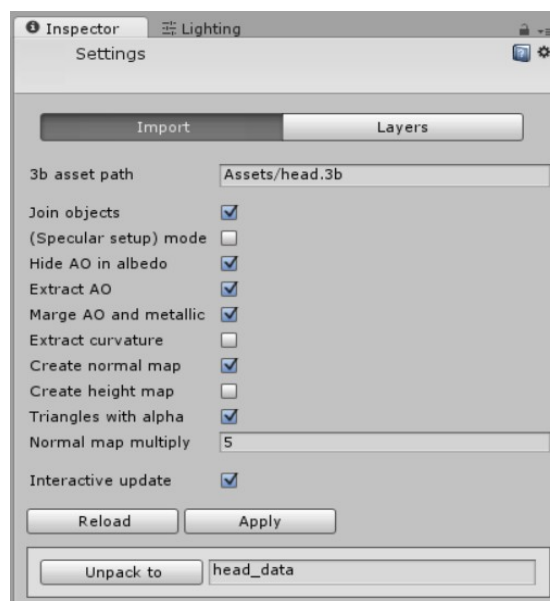
Плагин добавляющий в редактор Unity 3D поддержку формата 3b (нативного формата 3D Coat) созданных в попиксельном или ptex режиме.

При добавлении файла 3b в проект, плагин автоматически открывает его и создает prefab с моделями и материалами, который можно дублировать несколько раз и каждую копию по своему перенастраивать.

Настройки импорта находятся в связанном prefab, разверните его и выберите объект settings.



В инспекторе свойства разделенные на две вкладки, во вкладке Import общие настройки, а во вкладке Layers слои текстуры, которые можно включать и отключать, для того что-бы вернуть видимость слоя в состояние по умолчанию — можно нажать кнопку def, слева от него.



Настройки импорта 3b файла (Import):

- **3b asset path** – место нахождения 3b файла к которому привязан данный prefab. Может понадобится изменить если модель уже используется в сценах а синхронизировать его нужно с другим 3b файлом, чтоб не заменять его вручную.
- **Join objects** - соединяет все объекты импортированного файла в один.
- **(Specular setup) mode** - использует стандартный шейдер материала «Specular setup». Соответственно ему карта Albedo в данном случае будет выглядеть по другому и вместо Metallic(R)/Smoothness(A) будет создана карта Specular(RGB)/Smoothness(A). Режим Specular используется в случаях если цвет блеска должен отличаться от Albedo, (чтобы задать цвет блеска в 3D Coat нужно использовать тип наложения слоя «Use as Specular Color»), в обычном режиме карту Metallic(R)/Smoothness(A) можно объединить с Occlusion или HeightMap, чтобы сэкономить видеопамять, поэтому режим «Specular setup» рекомендуется использовать только если нужно задать цвет блеска.
- **Hide AO in albedo** – скрывает окклюзию в карте Albedo. Рекомендуется оставлять данную опцию включенной, для более правильного отображения шейдером прямых лучей света, окклюзия выводится в отдельный слой (опция Extract AO), однако иногда ее приходится оставлять в Albedo, если к примеру, карта окклюзии цветная, требует специфического типа наложения или просто для экономии видеопамяти.
- **Extract AO** – Выделяет окклюзию в отдельную карту, для корректной обработки шейдером.
- **Merge AO and metallic** - Объединяет AO с картой Metallic(R)/Smoothness(A), что позволяет сохранить видеопамять.
- **Extract curvature** – создает отдельную текстуру для curvature map.
- **Import emission** – Создает текстуру эмиссии.
- **Create normal map** – создает текстуру с картой нормалей.

- **Create height map** – создает текстуру с картой высот, может использоваться для эффекта параллакса или тесселяции.
- **Marge HM and metallic** - Объединяет карту высот с картой Metallic(R)/Smoothness(A), что позволяет сохранить видеопамять.
- **Triangles with alpha** – Создает отдельный материал с Rendering Mode Transparent и назначает на треугольники с прозрачными частями текстуры. Рекомендуется для того что-бы решить проблему с прорисовкой и правильно прорисовать части объекта которые находятся за прозрачностью.



- **Normal map multiply** – коэффициент усиления карты нормалей.
- **Height map multiply** – коэффициент увеличения карты высот.
- **Interactive update** - обновляет/перезагружает prefab автоматически при изменениях настроек.
- **Unpack to** – Создает текстуры и материалы отдельными файлами в указанной папке. Может понадобиться если 3b файл давать нельзя или требуется платформно-зависимая настройка текстур.
- Кнопка **Reload** – перезагружает ассет из файла.
- Кнопка **Apply** – применяет измененные настройки.