

# QATM 插件使用手册

v 0.1

Quick Apply Tagged Material  
快速应用含同名材质(Blender 插件)

推荐在 Blender 3.6 或更高版本中使用

推荐下载并使用“QATM 预设工程”作为工程模版

作者：绿毛猫 KatGreene

本插件正在开发中，如有反馈或建议，欢迎联系作者

联系邮箱：[CGZ\\_catgreen1234@outlook.com](mailto:CGZ_catgreen1234@outlook.com)

Bilibili @绿毛猫 KatGreene

## 目录

- 插件安装
- 主要功能
- 使用说明
- 其它

## 插件 UI 界面



## 插件安装：

“编辑” -> “首选项” -> “插件” -> “安装”

选择“QATM.py”，点击安装，然后勾选并启用该插件。

安装后，即可在"N"键侧栏找到"QATM"选项卡。

## 主要功能：

1. 根据关键词匹配材质，对选中物体应用该材质的副本，并保留原来的贴图
2. 选择集合，可指定匹配材质时的优先搜索范围
3. 点击删除多余对应材质，仅删除包含关键词的多余材质
4. 一键添加几何节点自适应描边，可指定顶点权重组

## 使用说明：

下文中的“xxXXXX”代表本插件固定的匹配关键词，目前包括：

"01Skin", "02Hair", "03CloS", "04CloR",  
"05Metl", "06Eyes", "07Stks", "08Cstm".

加上中文注释（中文不参与匹配）为：

"01Skin 皮肤", "02Hair 头发", "03CloS 光滑衣物", "04CloR 粗糙衣物",  
"05Metl 金属", "06Eyes 眼睛", "07Stks 丝袜", "08Cstm 自定义".

1. 选择一个或多个物体后，点击“匹配名称含同样 xxXXXX 的材质”下的对应按钮，即可将选中的物体关联上对应的材质。

例如：点击“01Skin 皮肤”按钮，则对选中的物体，应用名称中含有“01Skin”的材质的副本。

因此，在制作您自己的材质预设时，只需要向目标材质的名称中，添加对应的“xxXXXX”关键词，就可以作为预设使用。

2. 在对选中物体应用新材质后，会保留原物体材质中的所有图像；

如果目标材质或者原材质有多张图像，则会按照多个“图像纹理”节点的 Y 方向位置进行排序，从上到下进行对应。

3. 在集合选择框内，选中某个集合后，在进行匹配时会优先匹配这个集合内的、名称含同样 xxXXXX 的材质；

因此，如果不同集合内各放置一个包含相同关键词的材质，然后在框中选择对应的集合，即可指定多个同关键词材质在匹配时的优先级。

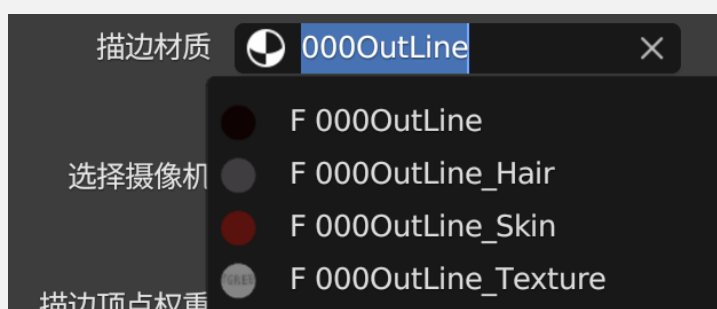
4. 点击“删除名称含 xxXXXX 的多余材质”下的“删除多余对应材质”，即可删除所有名称中有 xxXXXX 的未被使用的多余材质；名称不包含 xxXXXX 关键词的材质不受影响。

在使用此功能时，请注意：确认您需要保留、但是未被引用的名称含“xxXXXX”的材质，已被标记为伪用户块。

5. 点击“几何节点自适应描边”下的“添加描边”，即可对选中物体关联一个名为“000OutLine”的几何节点（包含在预设工程中）。



- 描边宽度缩放：控制描边的整体缩放倍数
- 最大描边宽度：限制摄像机远离描边物体时，描边能达到的最大宽度
- 描边材质：可以选择不同的描边材质，工程内预置了四个描边材质



- 选择摄像机：选择用于控制动态描边宽度的摄像机
- 启用权重控制描边：启用顶点组的权重信息控制描边宽度
- 描边顶点权重：选择用于控制描边宽度的顶点组名称，预设为 mmd\_tools 插件自动生成的“mmd\_edge\_scale”顶点组  
注：编辑该顶点组前，需先解锁该顶点组的可编辑性
- 顶点权重反相：反转顶点权重的控制效果

## 其它：

本插件遵循 GPL 协议，允许自由使用、修改和再发布

需要保持版权声明和许可证声明

版权 (C) [2024] [绿毛猫 KatGreene]

本程序是免费软件：你可以重新发布和/或修改它，  
根据自由软件基金会发布的 GNU 通用公共许可证条款；  
本程序分发希望它能够有用，但没有任何保证；  
甚至没有对适销性或特定用途适用性的暗示保证。  
更多详情请参见 GNU 通用公共许可证。

你应当已经和本程序一起收到一份 GNU 通用公共许可证的副本。  
如果没有，请查看 <<http://www.gnu.org/licenses/>>.