

QATM 插件使用手册

v 0.4

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

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

Bilibili @绿毛猫 KatGreene

目录

- 插件安装
- 主要功能
- 更新内容
- 使用说明
- 其它

插件安装：

“编辑” -> “首选项” -> “插件” -> “安装”

选择“QATM.zip”，点击安装，然后勾选并启用该插件。

安装后，即可在 3D 视图的"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

更新内容：

1. 插件内置预设工程内容，可一键追加至场景，并取消附带原预设工程
2. 优化了预设工程中的大量模块，包括节点化材质、驱动器优化等
3. 移除了内置的关键词列表面板，但预设工程中依然保留这些材质预设
4. 新增 SDF 模块，可新增与装载 SDF 系统、统一日光旋转、球面化法线等
5. 预设工程中，新增：修正后的 SDF 模块、可定型头发高光模块、多光源边缘光模块、全局 PBR 混合模块、全局皮肤调色模块
6. 新增“在应用/删除描边前关联选择同材质物体”功能
7. 调整了 UI 界面，以适应新功能
8. 修复了许多 BUG

具体内容说明请参阅下文

使用说明：

本插件由指定的匹配关键词、对材质进行匹配并应用

自定义关键词：

- 点击“导入集合内的材质名”，可导入已选集合内所有的所有材质名称至“自定义关键词”列表。

除此之外，可手动编辑关键词列表。

选中某条关键词后，可在“选中词命名”栏编辑。

- 点击“应用含此关键词的材质”，即可应用对应材质。
(列表侧栏包含同样功能的按钮)

内置的关键词：

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

它们加上中文注释后（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", "06CloSRM 光滑粗糙金属混合", "07Eyes 眼睛", "08Stks 丝袜".

QATM v0.4 中，内置关键词列表已经从面板中移除；

不过，您可以在追加预设资源后，在集合“QATM_Material”中找到它们。

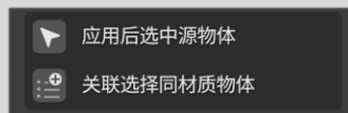
详细说明：

1. 选择一个或多个物体后，点击上文提到的相关应用材质按钮，即可将选中的物体关联上对应材质的副本。

例如：列表选中“01Skin”关键词后点击应用按钮，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，添加对应的关键词，就可以作为预设使用。

辅助功能：



- 点击并启用“应用后选中源物体”：
每次匹配并应用材质之后，取消当前物体选择状态，然后选择本次应用的材质来源所在的物体。（每次执行后，将自动取消此功能的启用状态）
- 点击并启用“关联选择同材质物体”：
每次匹配并应用材质之前，自动关联选择同材质的物体，然后统一匹配与应用材质。

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、名称含同样关键词的材质；

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。

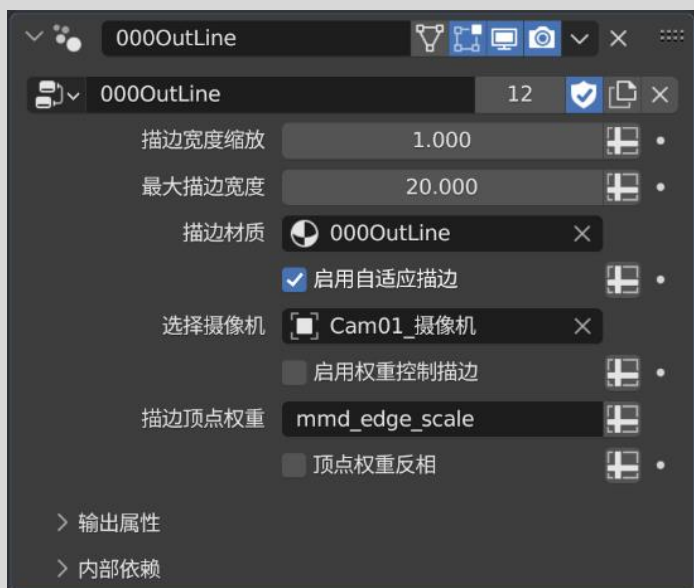
4. 点击“删除多余材质”下的“清除多余材质”，即可删除所有名称中有关键词（包括自定义关键词）的无用户材质；名称不包含关键词的材质不受影响。

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关键词的材质，已被标记为伪用户数据块。

5. 描边功能：

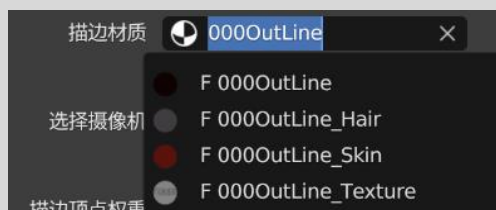
- 点击“描边”下的“添加描边”，即可对选中物体关联一个名为“000Outline”的几何节点（包含在预设工程中）。
- 点击“删除描边”，即删除选中物体中名称包含“000Outline”的几何节点

每次添加描边前，可以在“指定描边设置”栏中，对将要添加的描边进行参数的设置，可指定描边材质和当前摄像机。



各个参数的具体作用：

- 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

(按住 Alt 键改变参数，可同时改变所选的物体中该修改器的对应参数)

其它：

更多功能介绍，请见 Bilibili@小绿毛猫 的视频演示：

space.bilibili.com/1519308330