

# JK自动化Blender插件使用指南

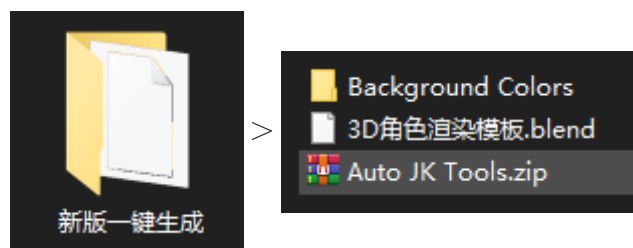
## 功能

- 自动贴图填充
- 自动图片降噪
- 自动展示图片渲染

## 安装方法

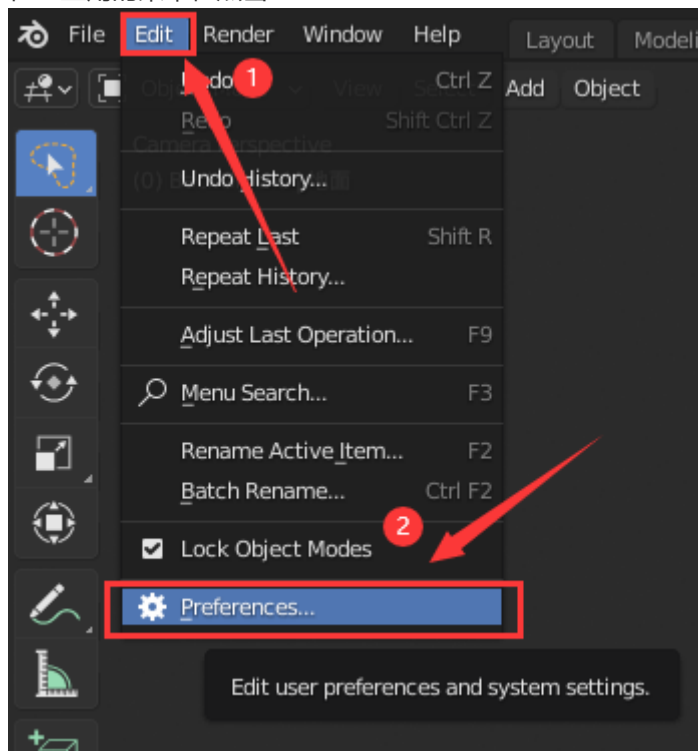
下载：

1. 将下载的压缩文件包解压到当前文件夹：

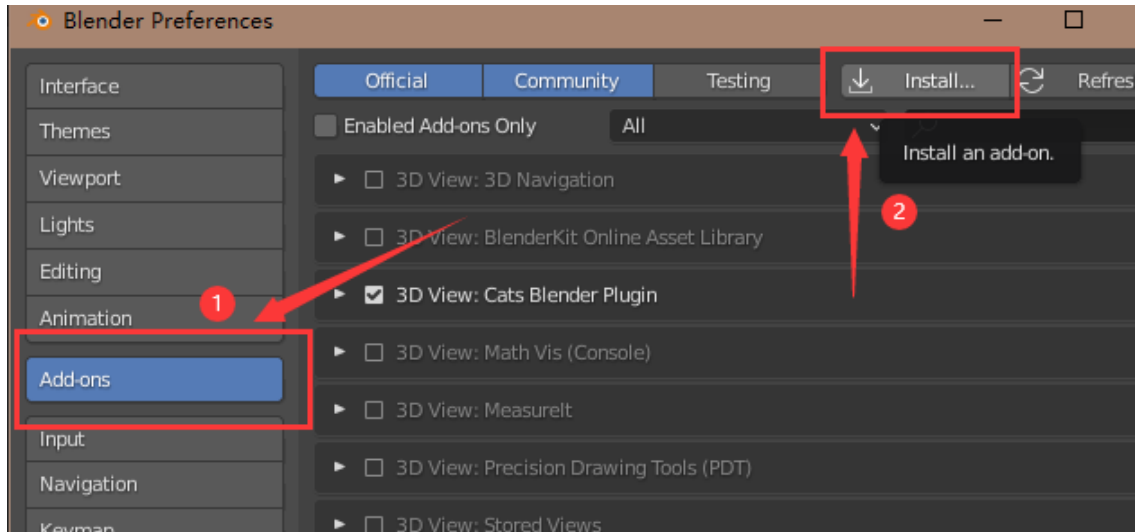


2. 打开blender;

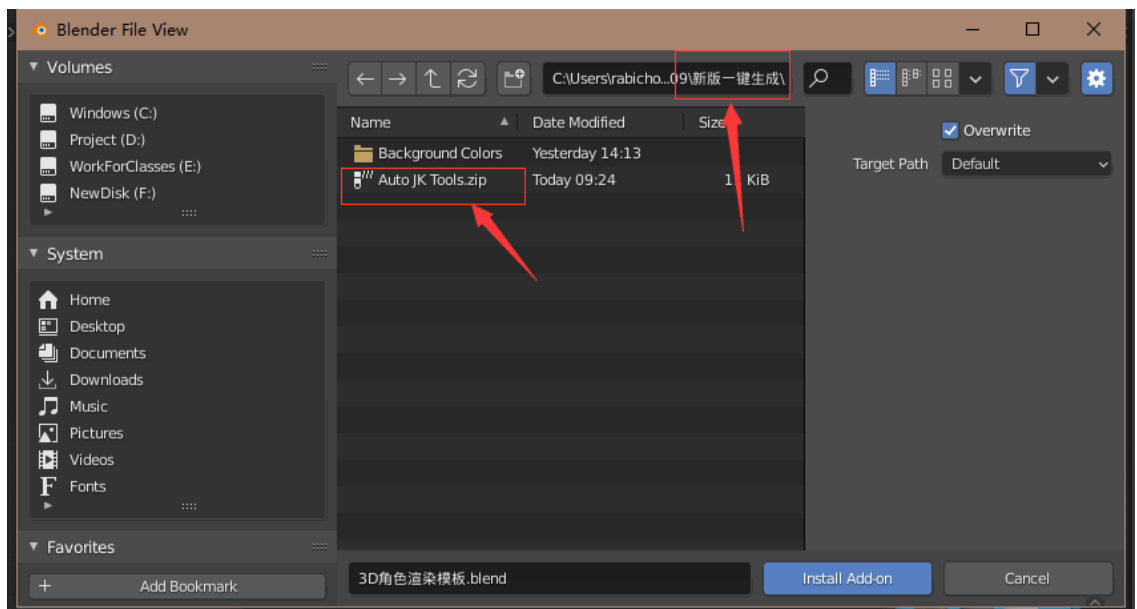
3. 在左上角的菜单栏点击Edit > Preferences...



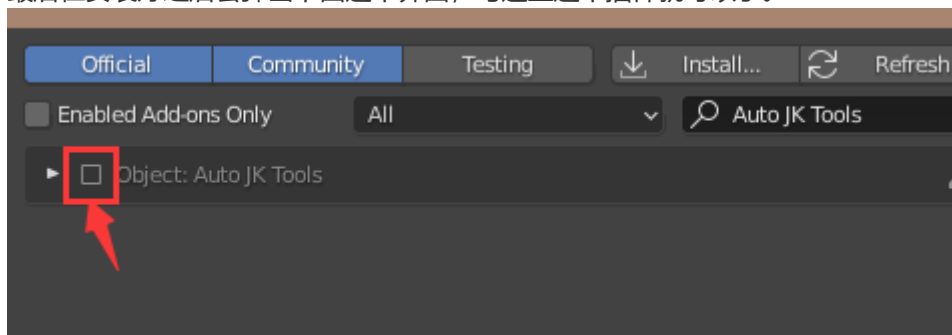
4. 在弹出的窗口选择 Add-ons, 然后再右上角点击Install...



5. 在弹出的新窗口中选择刚才解压好的文件夹\*\*JK Blender Tools\*\*下面的\*\*Auto JK Tools.zip\*\* (注意这个压缩包**不要解压**!!)



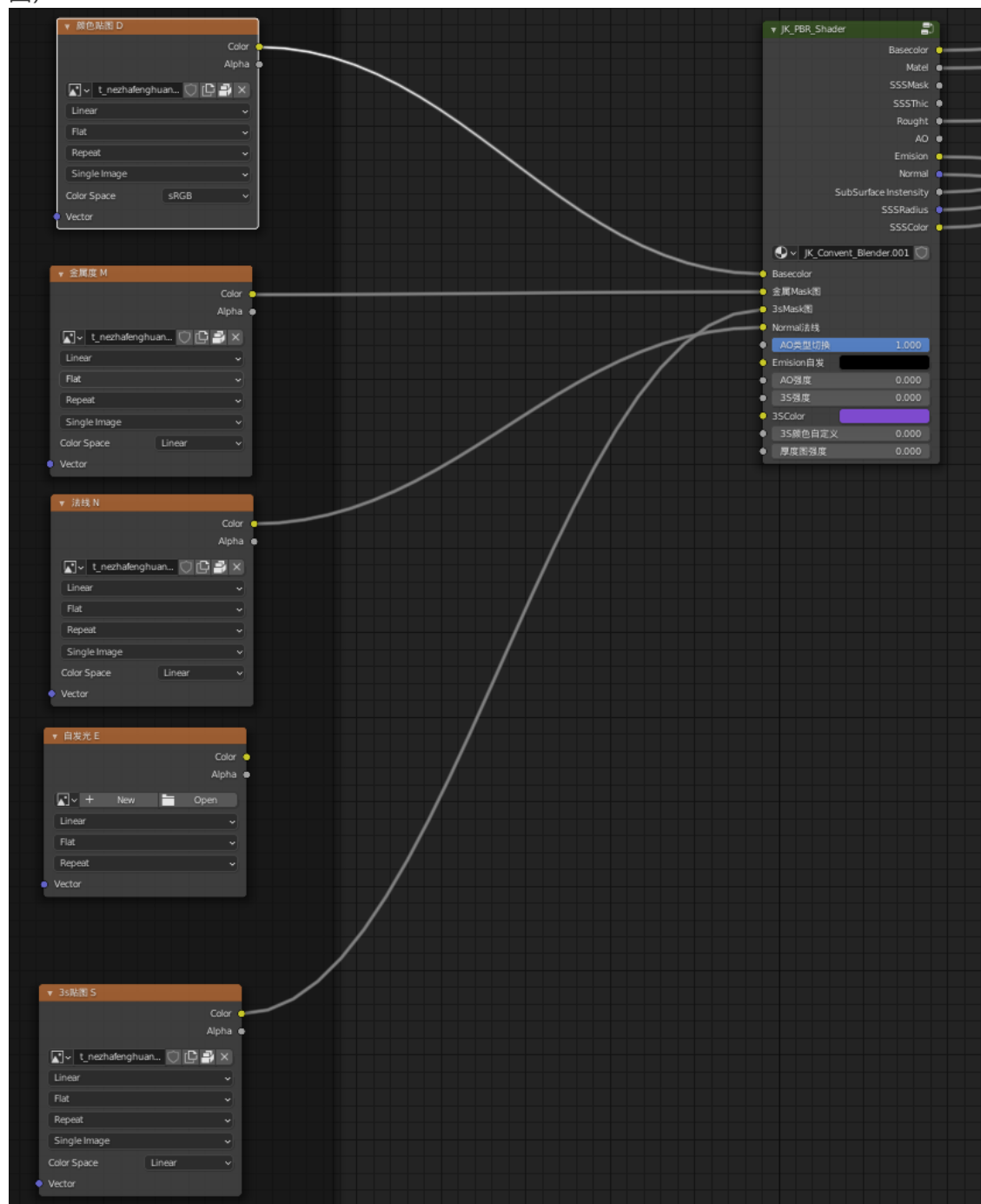
6. 最后在安装好之后会弹出下面这个界面, 勾选上这个插件就可以了。



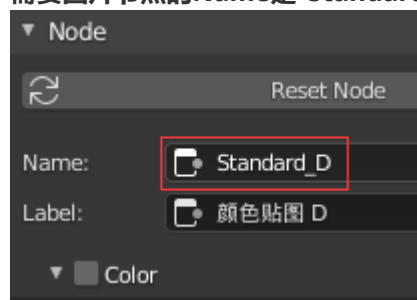
## 功能简介与使用方法

# 1. 自动贴图填充工具

会根据Albedo（颜色贴图）的名字在对应文件夹里查找前缀相同的图片，填入正确的节点中。（如下图）



需要图片节点的名字是“Standard\_x”格式，x代表了图片的作用：



D：颜色

M：R-金属度；G-粗糙度；B-AO


N：法线

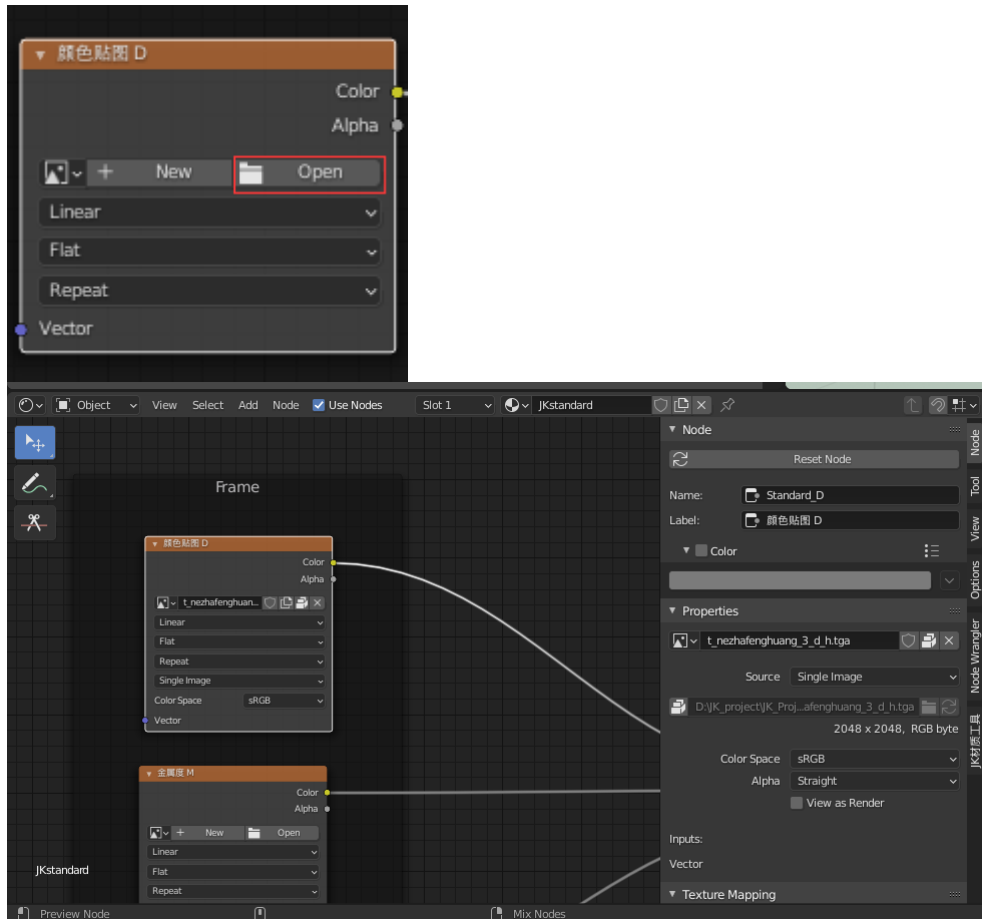
E: 自发光

S: 3S

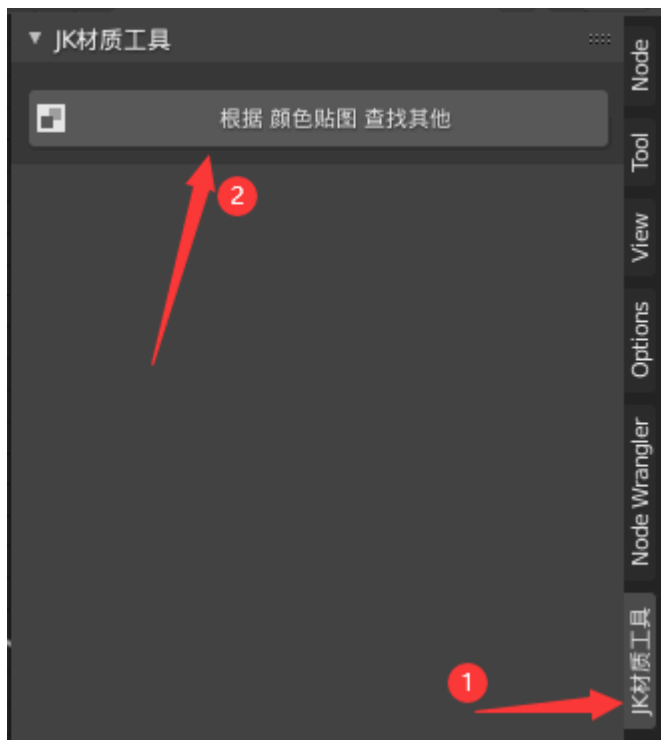
### Blender模板材质名称: JKStandard

使用方法:

- 打开blend文件之后会出现两个界面, 在左边界面 (主界面, 比较大的界面) 左下角板块的Shader Editor (板块的左上角图标为: ) 中, 在名为“颜色贴图 D”的节点中点击“Open”, 在弹出的窗口中选择合适的规范命名贴图。



- 之后在同一个板块的右侧边栏点击最后一个标签“JK材质工具”, 之后点击“根据颜色贴图查找其他”即可填入缺失的其他贴图。



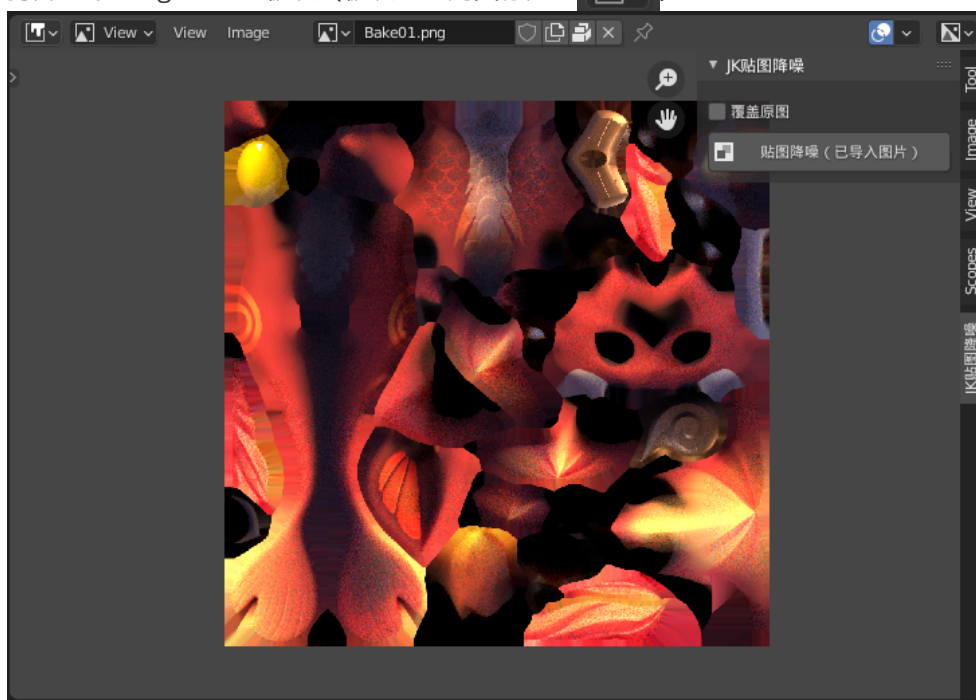
## 2. 自动图片降噪工具

会为导入的本地图片或者blender缓存中的图片进行降噪并储存为新的图片或覆盖原图进行储存（可选择）。

**不支持为Viewer Node中的图片进行直接降噪**，如果有需要为渲染结果进行降噪请先将图片存入本地再导入进入blender。

使用方法：

- 打开一个Image Editor板块（板块左上角图标为：）

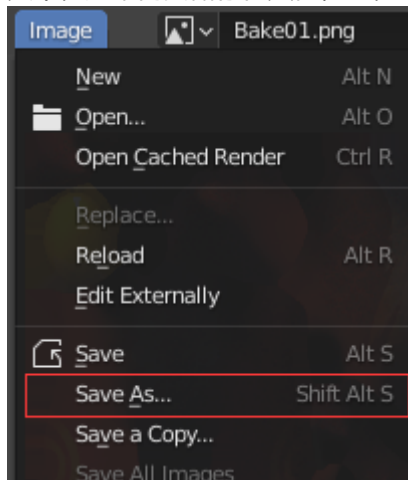


- 打开一张图片；
- 将输入法切换为英文，按下“N”打开侧边栏；
- 点击右边侧边栏最下方的标签“JK贴图降噪”；

- 在弹出的面板中可以勾选是否需要覆盖原图进行保存；



- 最后点击按钮“贴图降噪（已导入图片）”进行自动降噪；
- 等待blender运行完毕后降噪的图片将展示在这个板块中，图片会储存在和导入的图片相同的文件夹中，如果需要储存在其他位置，可以点击上边栏中的Image > Save As...进行另存为：



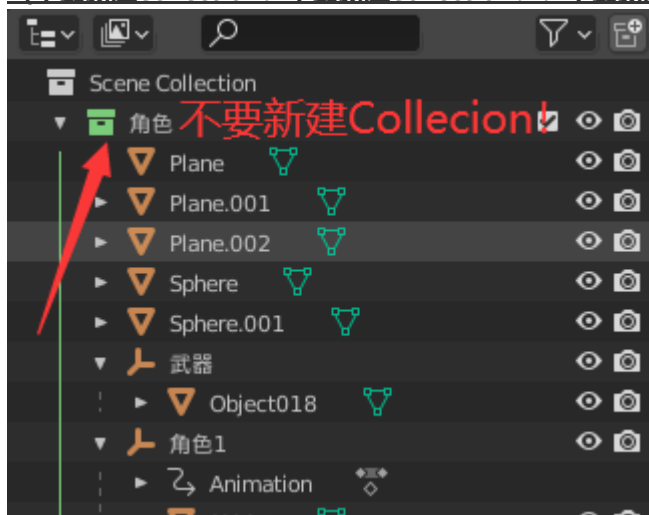
### 3. 自动化模型模板图渲染

此功能需要在blender模板文件“3D角色渲染模板.blend”进行运行。在导入了对应模型，修改了版头文字，背景颜色和阴影颜色之后点击按钮即可一键渲染出模板图。

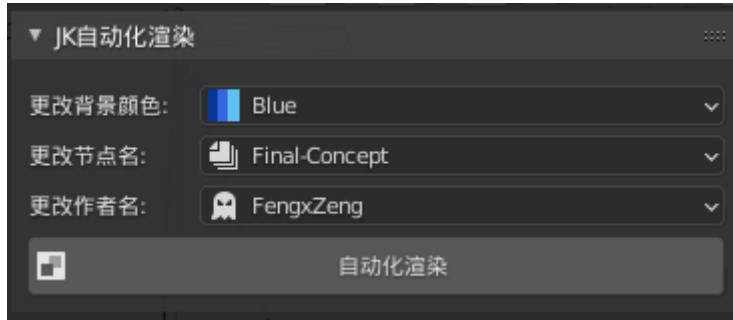
使用方法：

- 打开blender模板文件“3D角色渲染模板.blend”
- 导入模型；
- 将模型拖入“角色”Collection；

(不要新建Collection! 不要新建Collection!! 不要新建Collection!!!)



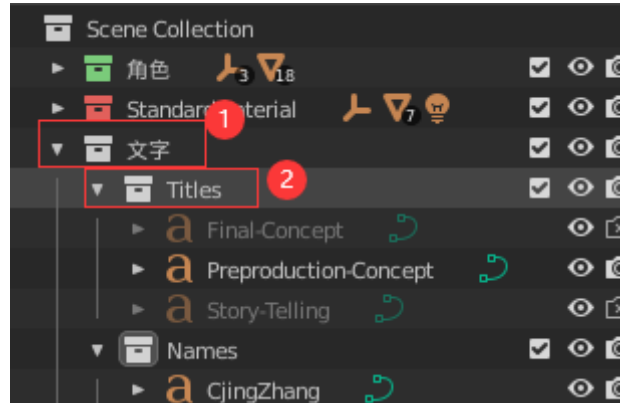
- 在插件界面更改节点名，作者名，和背景颜色：



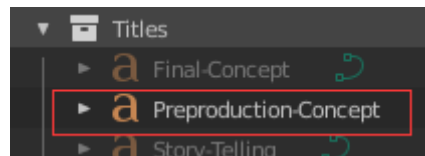
- 如何更改节点，作者名：

- 更改节点名：

1. 在右侧图层栏里找到“文字” > “Titles”:



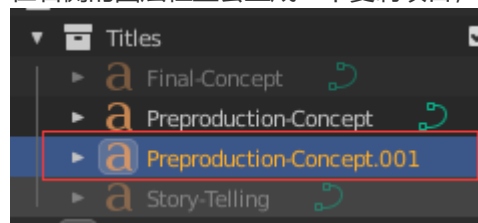
2. 选中任何一个非灰色项目：



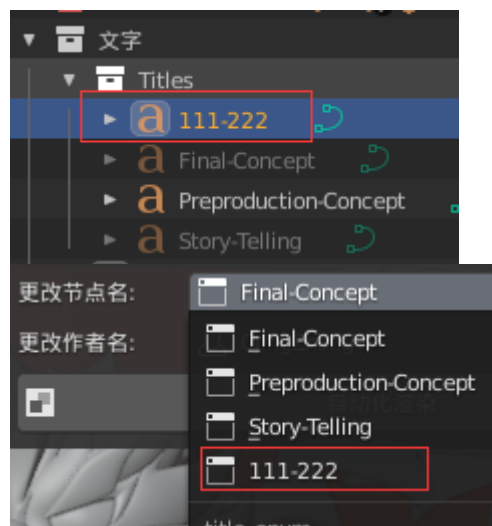
(不一定是当前图

片中显示的项目)

3. 将鼠标移至窗口左上角的3D View中，键盘先按下“Shift+D”然后鼠标按下右键（这个操作会复制一个所选的项目在项目所在位置）；
4. 然后键盘按下Tab键，进入编辑模式，按下“Ctrl+A”全选所有字母，将输入法切为英文，输入所需要的节点名，然后再次全选（Ctrl+A），拷贝（Ctrl+C），再次按下Tab键退出编辑模式；
5. 在右侧的图层栏里会生成一个复制项目，名字为“所选择拷贝的项目名.001”：

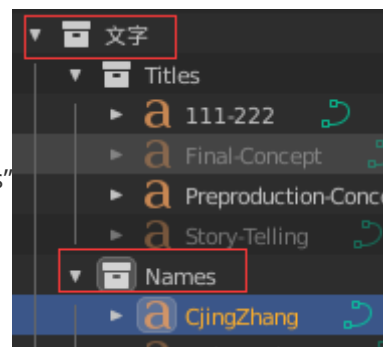


双击这个名字，进入名字编辑模式之后，粘贴刚才拷贝的文本（Ctrl+V），这样新的节点名就会出现在插件的选项里了。



- 更改作者名：

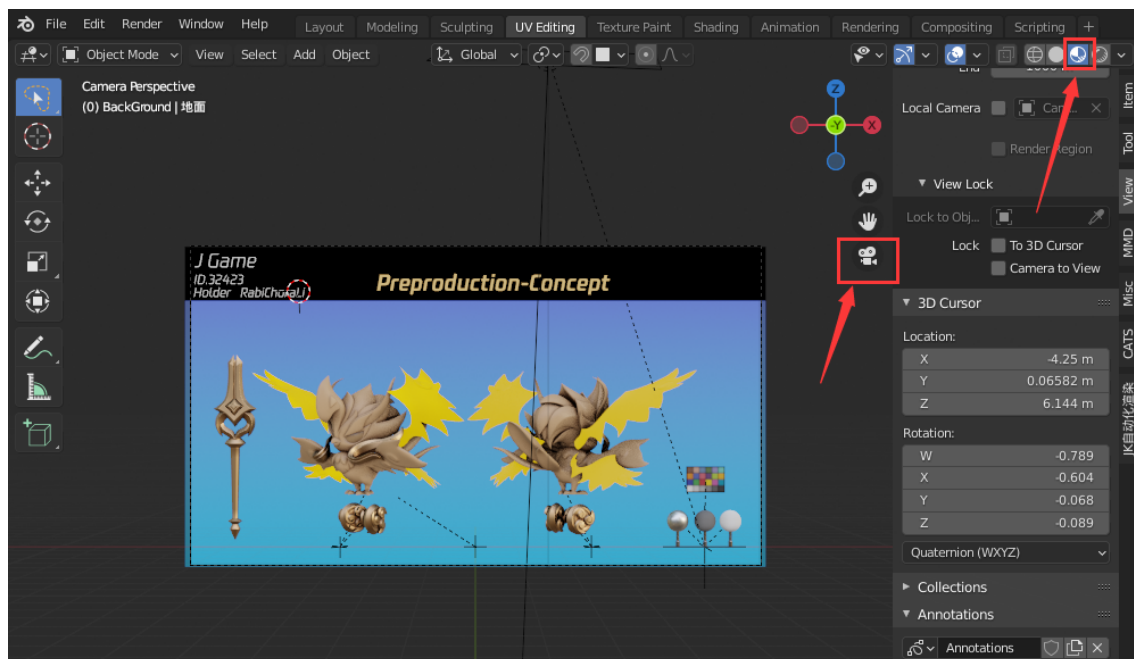
1. 在右侧图层栏找到“文字” > “Names”



2. 之后测操作与更改节点名一样，参考 更改节点名方法2-5步。

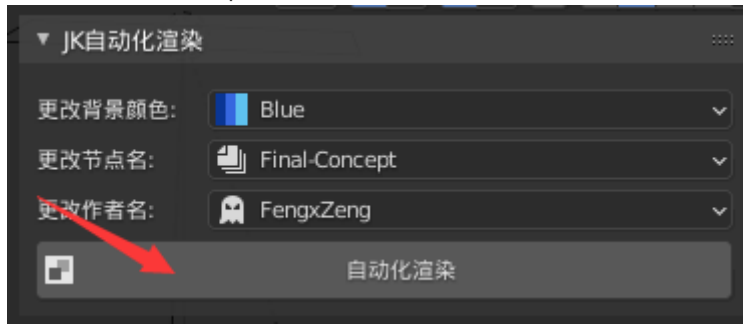
- 在3D视图界面调整模型位置，面向：

点击选择右上角倒数第二个渲染模式，并点击视图内的相机按钮调整到相机视图





- 最后点击右侧边栏最后一项“JK自动化渲染”，点击“自动渲染”进行渲染出图。（注意电脑需要事先安装好Photoshop，否则将不能完成渲染）



- 渲染后的图片会保存在 C:\tmp\ 这个文件夹下，想要另存在别的路径，可以点击Image Editor（模板blend文件右上角板块）中的Image > Save As...进行另存为：

