

Unity的三种常见贴图

作者黑桃六的声明：此学习笔记仅供学习交流使用，未经作者本人书面允许禁止传播，下载后请务必于24小时内删除！由此笔记内容引发的一切后果由此笔记使用者自行承担，与作者无关，且最终解释权归作者所有。本学习笔记内容来自互联网搜集整理，如笔记内容对您的侵权行为，请立刻联系作者进行删除，谢谢。

Normal Map 法线贴图

看起来像蓝色的凹凸图用于体现模型细节



Diffuse Map 漫反射贴图

将平面图像附着在3d模型上，使模型的像素按uv坐标显示贴图上的颜色信息，从而使模型拥有跟多的细节。漫反射贴图包含物体最基本的色彩信息



这就是我们实现游戏内换色的方法：更换这张贴图。

Light Map 灯光烘焙贴图

把物体光照的明暗信息保存到纹理文件上, 实时绘制时不再进行光照计算, 而是采用预先生成的光照纹理(lightmap)来表示明暗效果。这样效果会更好运行会更快。



通常颜色比漫反射贴图更浅, 且看起来有点像透明的

举个例子

比如崩三角色的头发贴图:



714687f7-BC7_
UNORM.dds

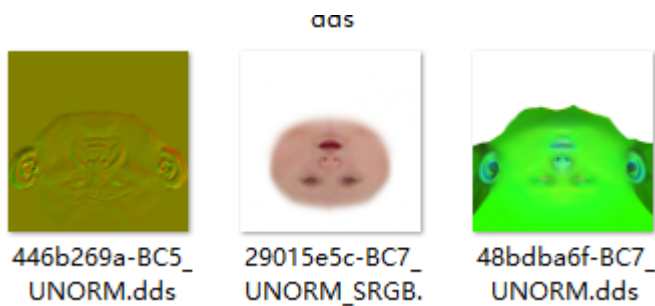


ba36766a-BC7_
UNORM.dds

左边那张是漫反射贴图, 右边那张是灯光烘焙贴图

因为崩三是3D渲染2D的游戏, 所以一般不需要法线贴图来表现凹凸细节。

再比如永动无问的贴图, 因为是3D需要表现凹凸细节, 所以会有法线贴图



这里第一张就是法线贴图，第二张漫反射贴图，第三张灯光烘焙贴图。

在我们的mod制作中，最基础的换色就是通过修改漫反射贴图的颜色实现的。