

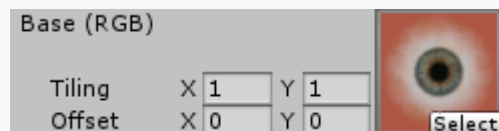
eyeBall shader 变量说明

程序说明

变量

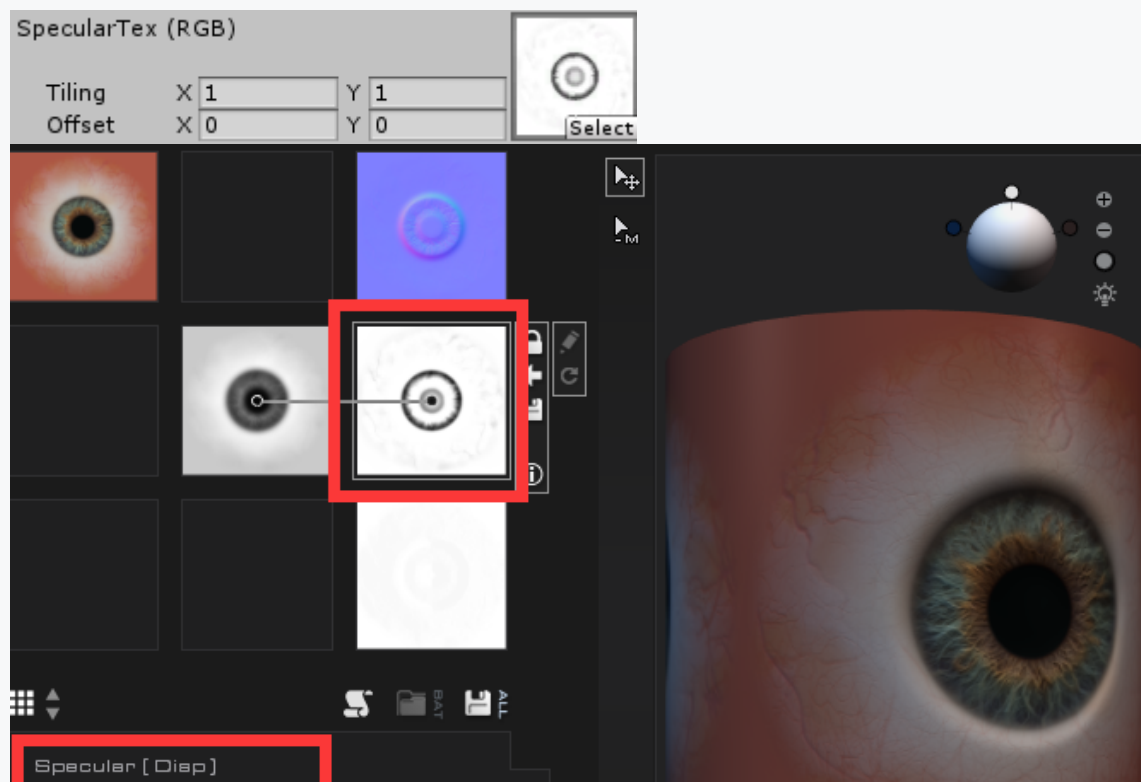
1. **Lumainance**: 眼球diffuse的亮度
2. **Iris Color**: 虹膜部分的颜色，白色即为原始颜色
3. **Base**: 基础纹理，一张眼球纹理即可

例子:



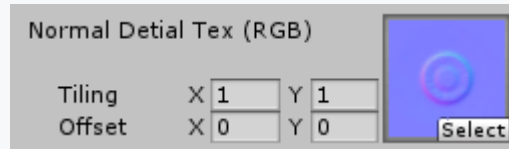
4. **Specular Tex**: 会与巩膜虹膜normalMap产生的高光叠加，避免高光太突兀，不需要可以不设置。修改Iris&Sclera Gloss的值可以改变高光效果。

例子:



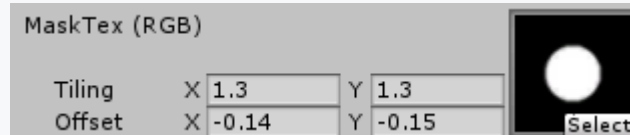
5. **Normal Detail Tex**: 眼球细节的normal map (图片类型要设置成normal map)，比如眼球的血管啊之类的，用来计算眼球细节的高光

例子：



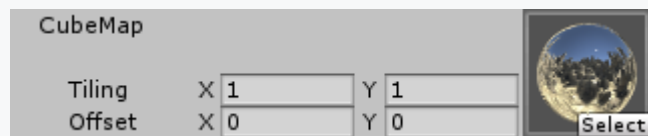
6. **MaskTex**：遮罩，用来区分开虹膜角膜区域和巩膜区域，记得图片要设置成alpha from gray scale

例子：



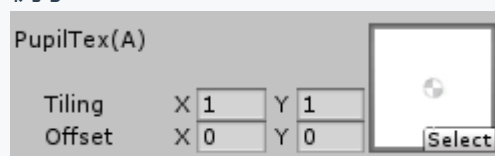
7. **Cornea Gloss**：角膜高光的光泽度
 8. **Cornea Specular**：角膜高光的亮度
 9. **Cornea Specular Color**：角膜高光的颜色
 10. **Iris&Sclera Gloss**：巩膜虹膜细节高光的光泽度
 11. **Iris&Sclera Specular**：巩膜虹膜细节高光的亮度
 12. **Detail Specular Color**：细节高光的颜色，alpha值可以修改细节高光的不透明度，使其不会太突兀
 13. **Cube Map**：顾名思义，一张CubeMap，用来反射周围环境。如果有需要的话，在 **Tool->renderCubeMap** 中可以选择观察摄像头和目标cubeMap来自定义环境图案

例子：



14. **ReflAmount**：反射周围环境的强度
 15. **Pupil Size**：眼球瞳孔大小
 16. **Pupil Tex Mask**：瞳孔区域，用来去掉角膜的高光，alpha from gray scale，注意瞳孔边缘模糊一下不然过渡会比较突兀。如果想保留瞳孔区域的高光就不设置此图片。

例子：



结果



漫反射+角膜高光+细节高光（如血管）+虹膜颜色叠加+cubemap环境反射
可以参见EyeBall.scene看一下