

触控科技

# Shaders and Materials

PC-3DMAX

目录

1 着色器和材质.....0

2 着色器.....0

3 材质.....0

4 调试.....1

# 1 着色器和材质

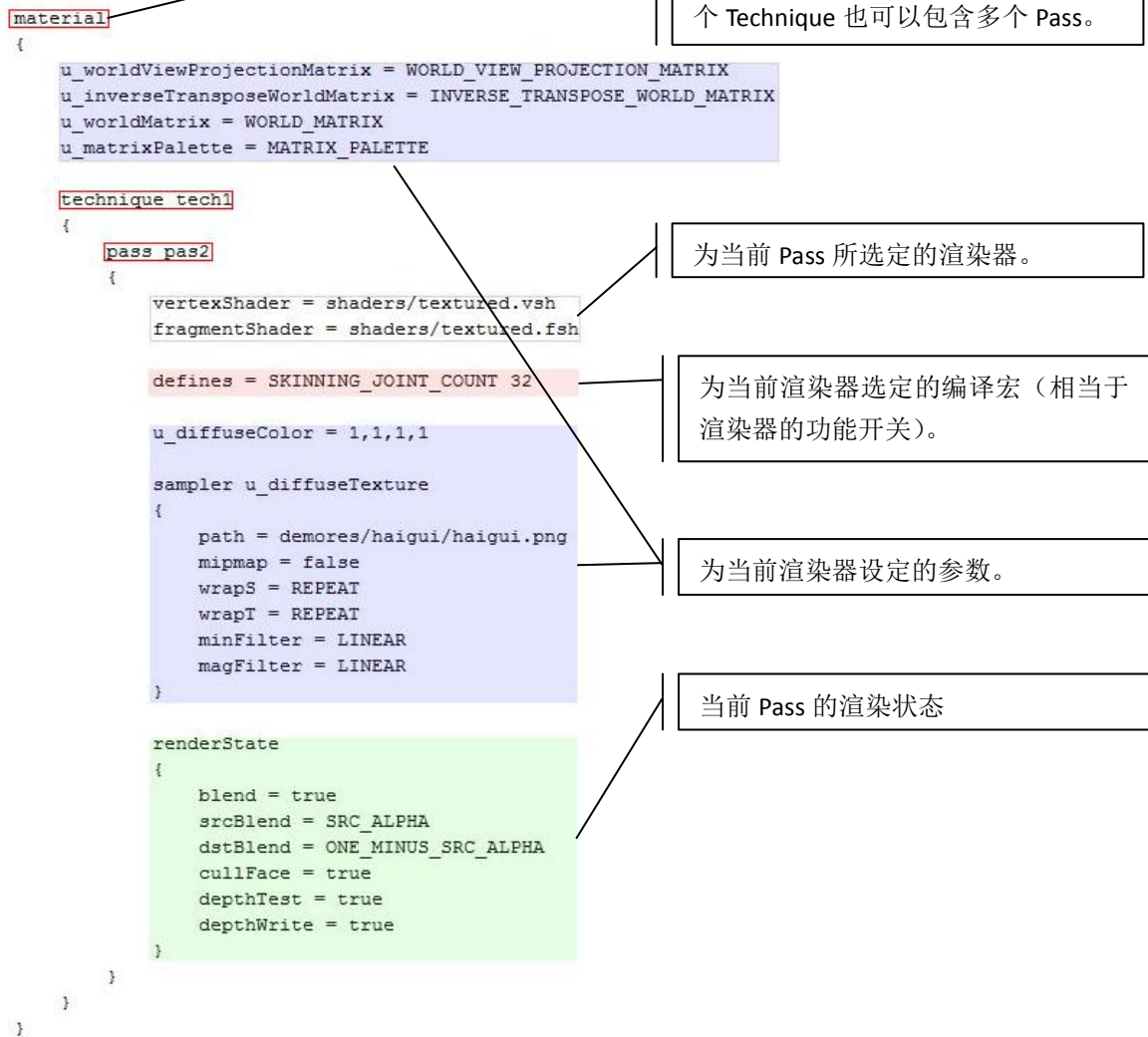
\*.vsh/\*.fsh 文件（着色器）是一种定义在 cocos3d-x 引擎中渲染对象方式的方法。

\*.material 文件（材质）是包含艺术家可编辑功能的元数据文件，包括 vsh/fsh 文件、着色器属性及纹理引用。ModelEditor 可以创建和编辑能够分配给网格对象的新材质文件。

## 2 着色器

Cocos3d-x 附带有一些常用着色器，可以在 Resources/3d/shaders 中找到。

## 3 材质



注：1：上图为 Cocos3d-x 引擎所支持的材质脚本的基本结构，其中第一个蓝色区域内的参

数使用了自动赋值机制，由 Cocos3d-x 引擎托管，此外 Cocos3d-x 还支持如下常用值的托管：

```
// Binds a node's World matrix.
WORLD_MATRIX,

// Binds the View matrix of the active camera for the node's scene.
VIEW_MATRIX,

// Binds the Projection matrix of the active camera for the node's scene.
PROJECTION_MATRIX,

// Binds a node's WorldView matrix.
WORLD_VIEW_MATRIX,

// Binds the ViewProjection matrix of the active camera for the node's scene.
VIEW_PROJECTION_MATRIX,

// Binds a node's WorldViewProjection matrix.
WORLD_VIEW_PROJECTION_MATRIX,

// Binds a node's InverseTransposeWorld matrix.
INVERSE_TRANSPOSE_WORLD_MATRIX,

// Binds a node's InverseTransposeWorldView matrix.
INVERSE_TRANSPOSE_WORLD_VIEW_MATRIX,

// Binds the position (C3DVector3) of the active camera for the node's scene.
CAMERA_WORLD_POSITION,

// Binds the view-space position (C3DVector3) of the active camera for the node's scene.
CAMERA_VIEW_POSITION,

// Binds the matrix palette of C3DMeshSkin attached to a node's model.
MATRIX_PALETTE,

// Binds the total time and delat time.
TIME_PARAM,
```

2: 材质脚本中可以使用的属性和宏由所用的着色器（.vsh/.fsh）的具体实现决定。

## 4 调试

开发者可以使用模型编辑器进行材质脚本的调试

