常用的材质设置

目录

[常用的材质设置 1](#_Toc85734808)

[皮肤 1](#_Toc85734809)

[眼球 3](#_Toc85734810)

[头发 4](#_Toc85734811)

[丝绸 6](#_Toc85734812)

[布料 7](#_Toc85734813)

[丝袜 8](#_Toc85734814)

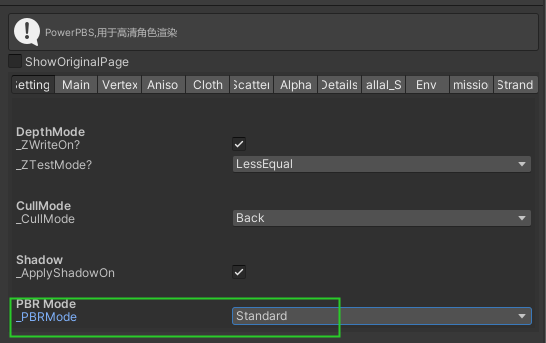
[毛发 10](#_Toc85734815)

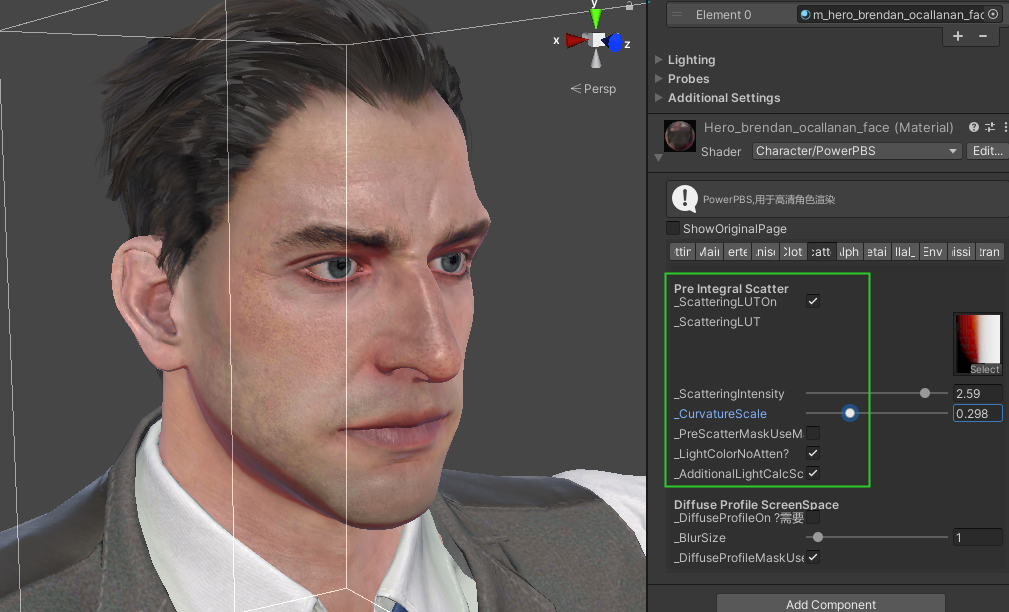
皮肤

皮肤渲染,主要模拟光线散射.

1 preSSS

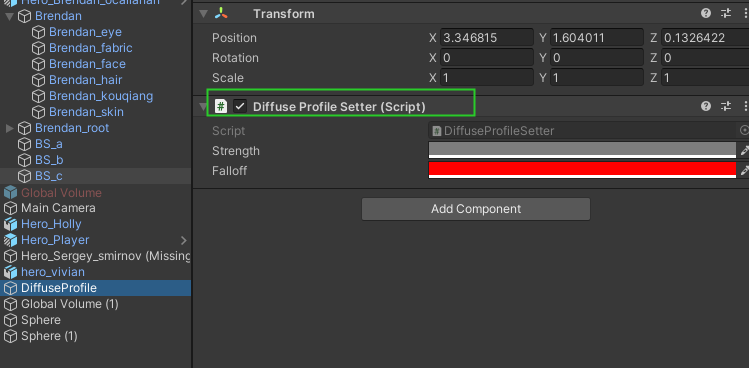
pbrmode使用standrad



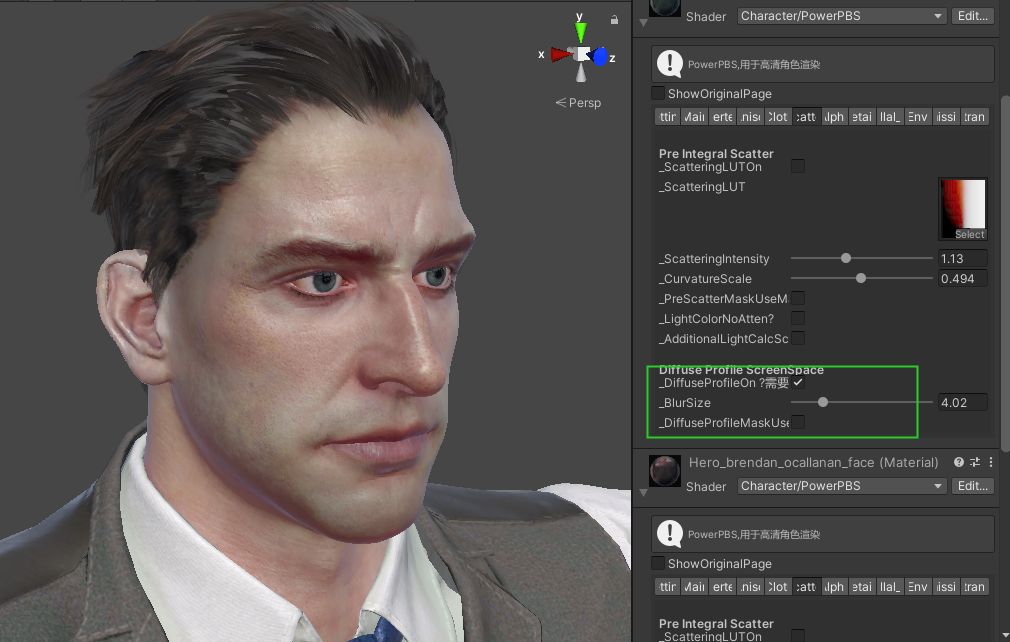


2 ssss

1 场景里需要DiffuseProfileSetter代码

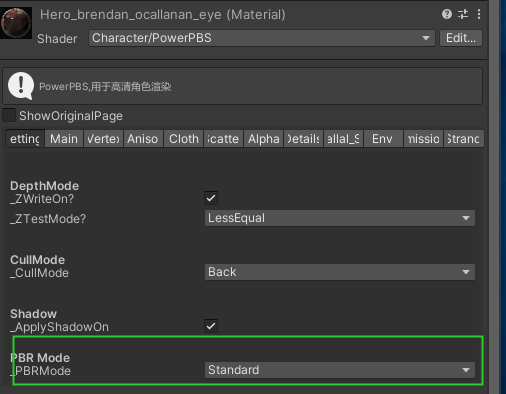


2 使用ssss需要2个材质,第一个材质renderQueue2000用来填充帧缓冲,第二个材质renderqueue为2501用于高斯模糊

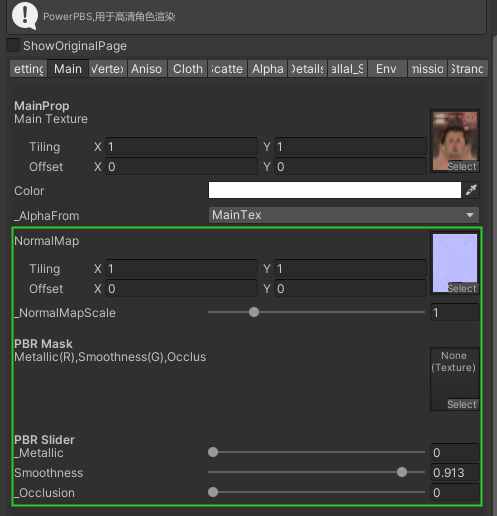


眼球

直接高光使用 standard,环境的反射使用customIBL



设置好main参数



设置ibl也可以改变主光方向

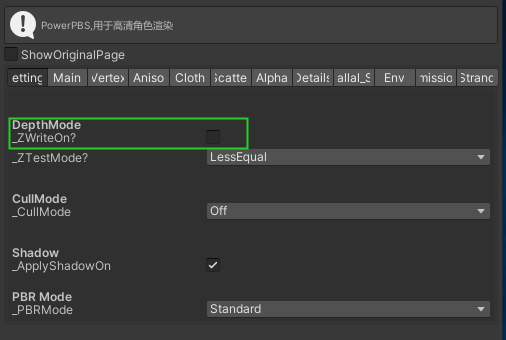


头发

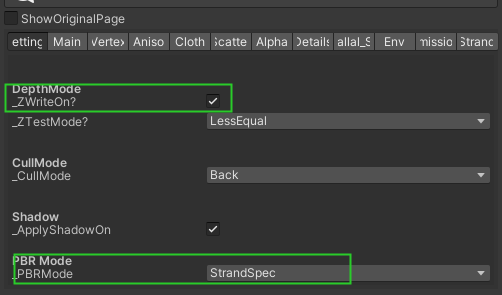
光照使用 strandSpec(kajiya

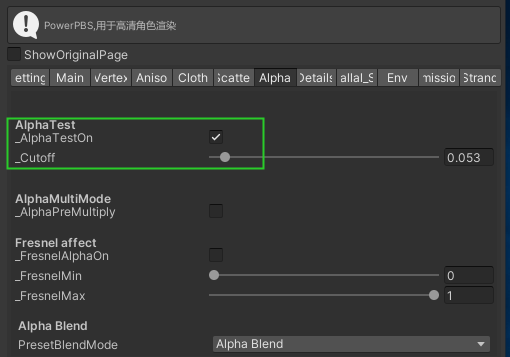
想达到更好的效果,使用2个材质.

材质1 不写深度,提供基础色

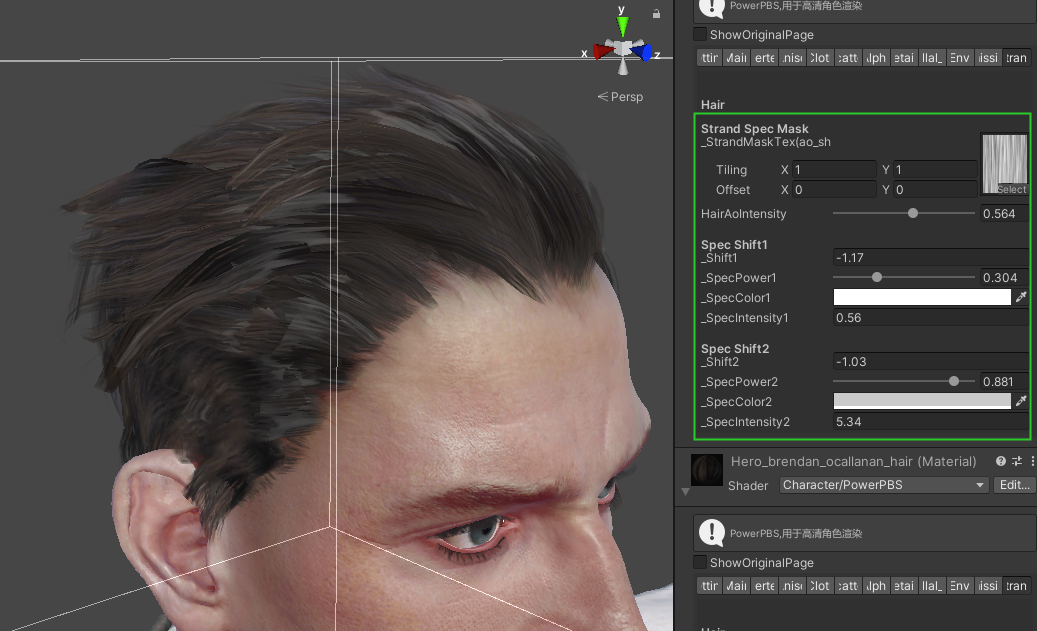


材质2,写深度,提供高光.



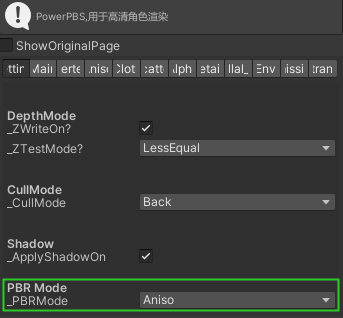


设置好 strandSpec参数



丝绸

pbrMode使用 Aniso

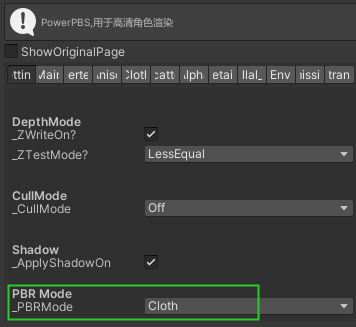


并设置好aniso参数



布料

pbrMode使用cloth

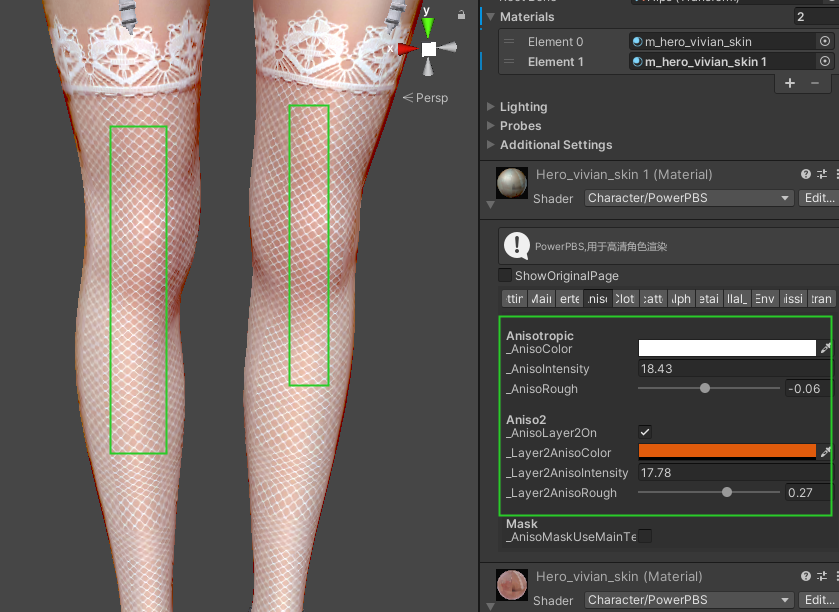


设置cloth参数

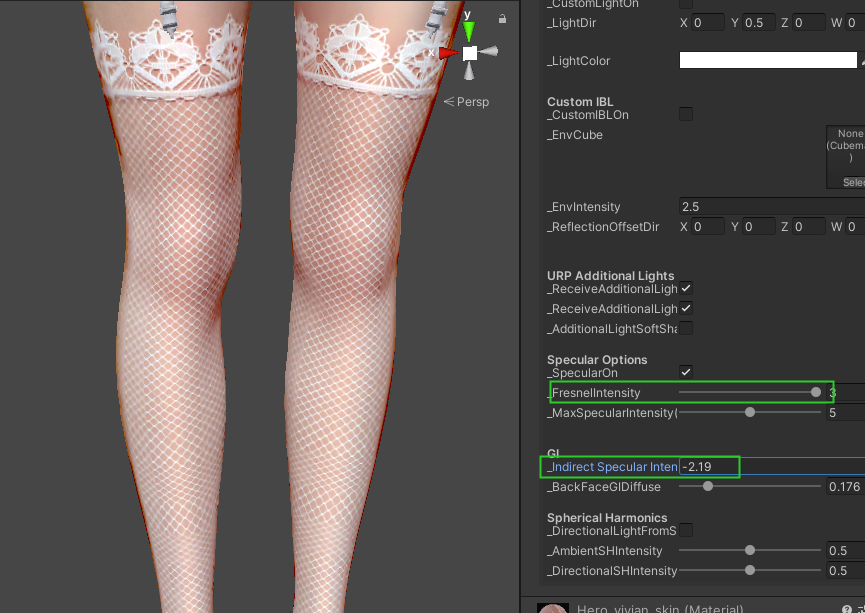


丝袜

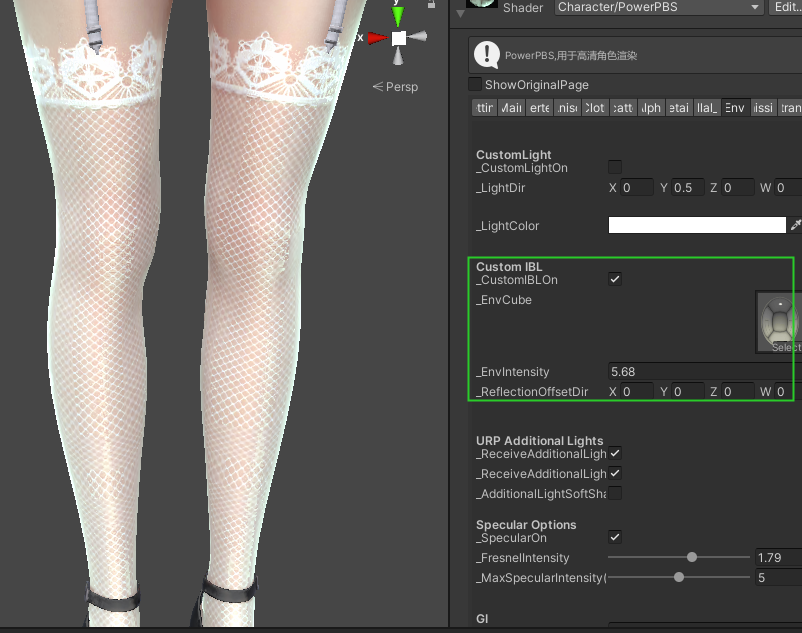
1 Pbrmode使用aniso



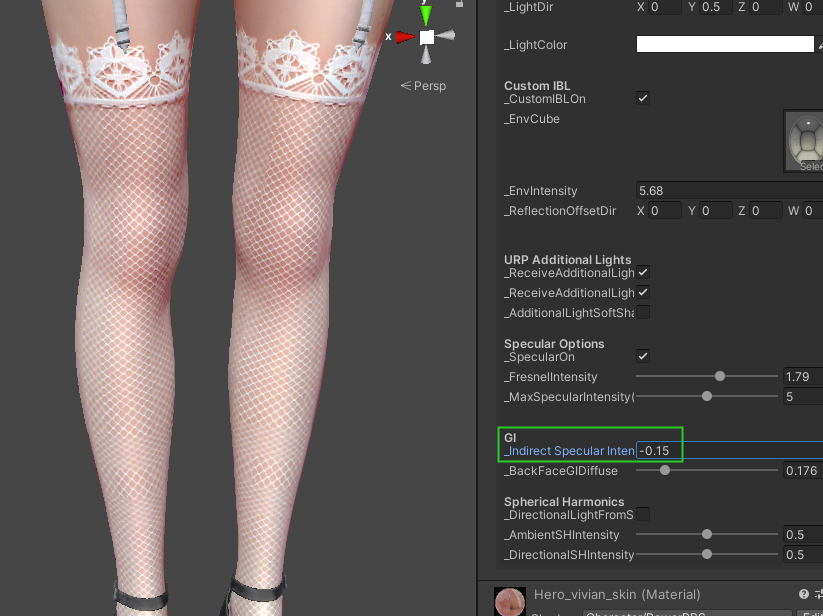
2 改变 indirectSpecular



或customIBL强度



3 改变fresnelIntensity



毛发

毛发使用PowerFur shader

获取地址:

中台svn : <http://svn.ifunplus.cn/svn/common/PowerFur>

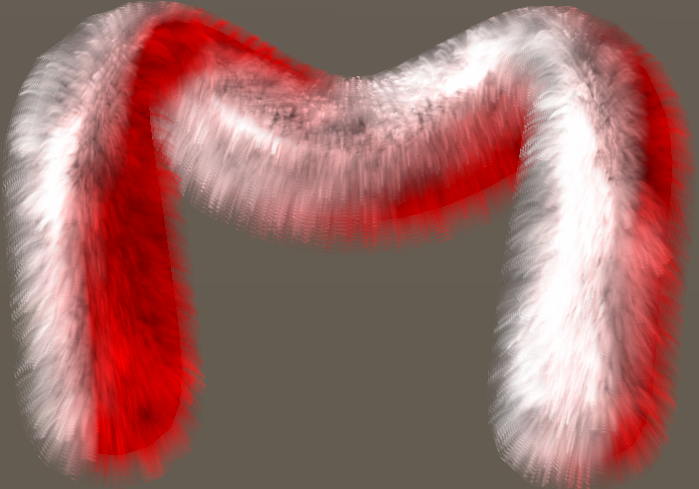
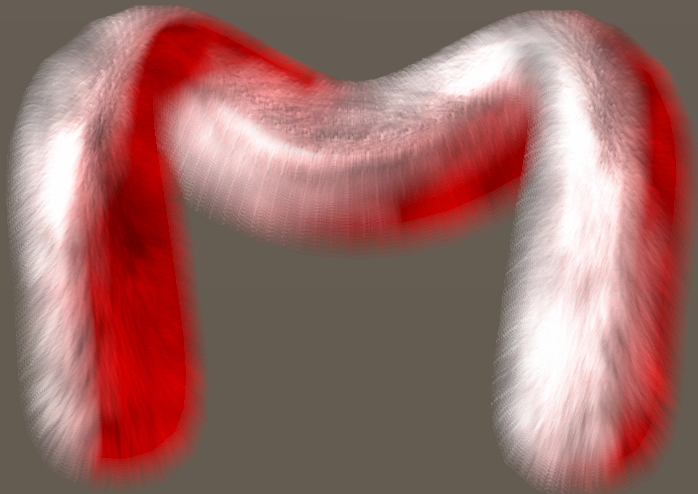
Github : <https://github.com/redcool/PowerFur.git>

Urp下multipass渲染,用到MultiPassRenderObjects,存放于 PowerUrp库

Github: <https://github.com/redcool/PowerURP.git>

中台svn: <http://svn.ifunplus.cn/svn/common/PowerURP>

**MultiPassRenderFeature的步骤:**

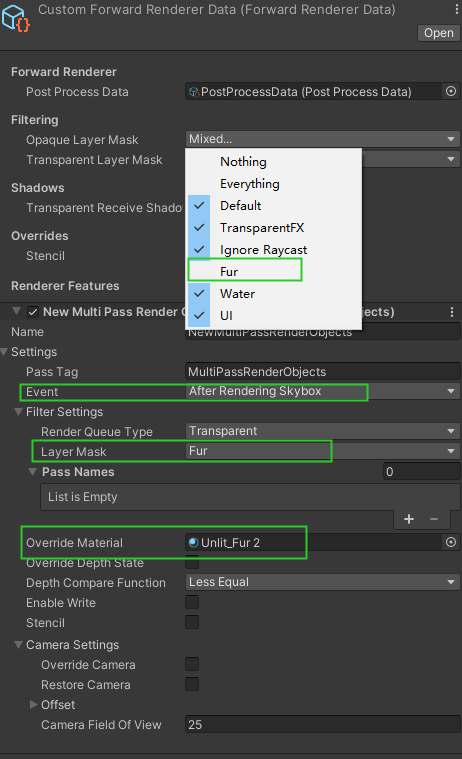


Drp支持multipass,可直接使用PowerFurPasses.shader

Urp的步骤:

1 创建好材质并使用PowerFurPasses.shader

2 使用MultipassRenderer Feature:



**Instanced 使用步骤:**

1 建立材质使用PowerFurInstanced.shader

2 材质勾上Enable GPU Instancing

3 gameobject上附加DrawFurObjectInstanced