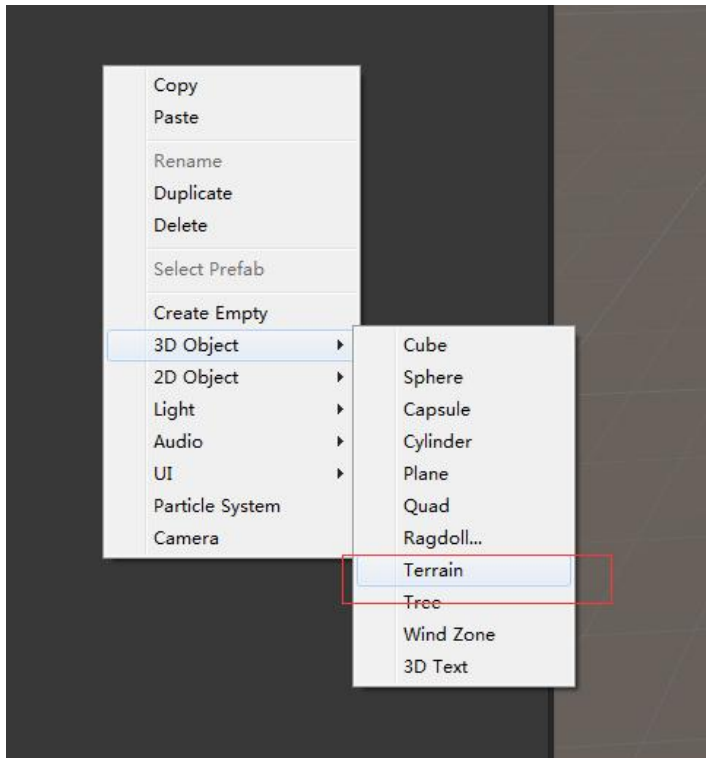


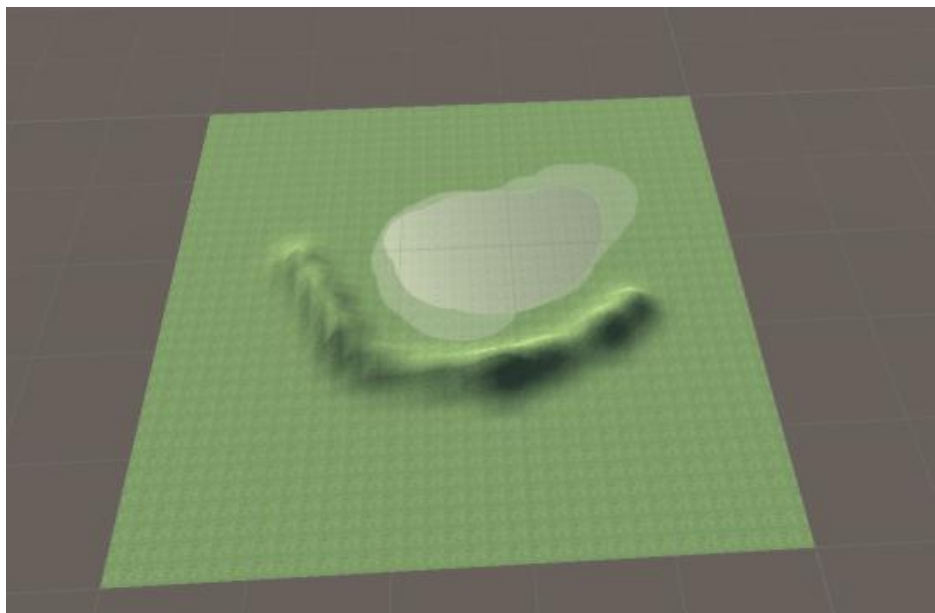
T4M 及刷水使用教程

作者： 林春华

1,在 unity 中创建一个地形。

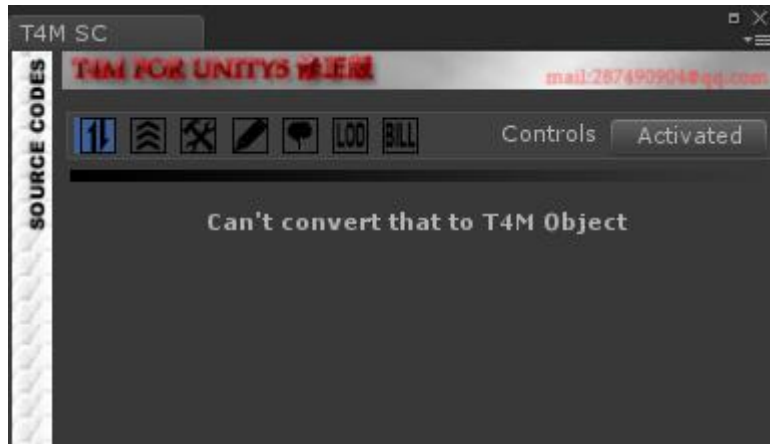


2, 随意添加图层，编辑地形。

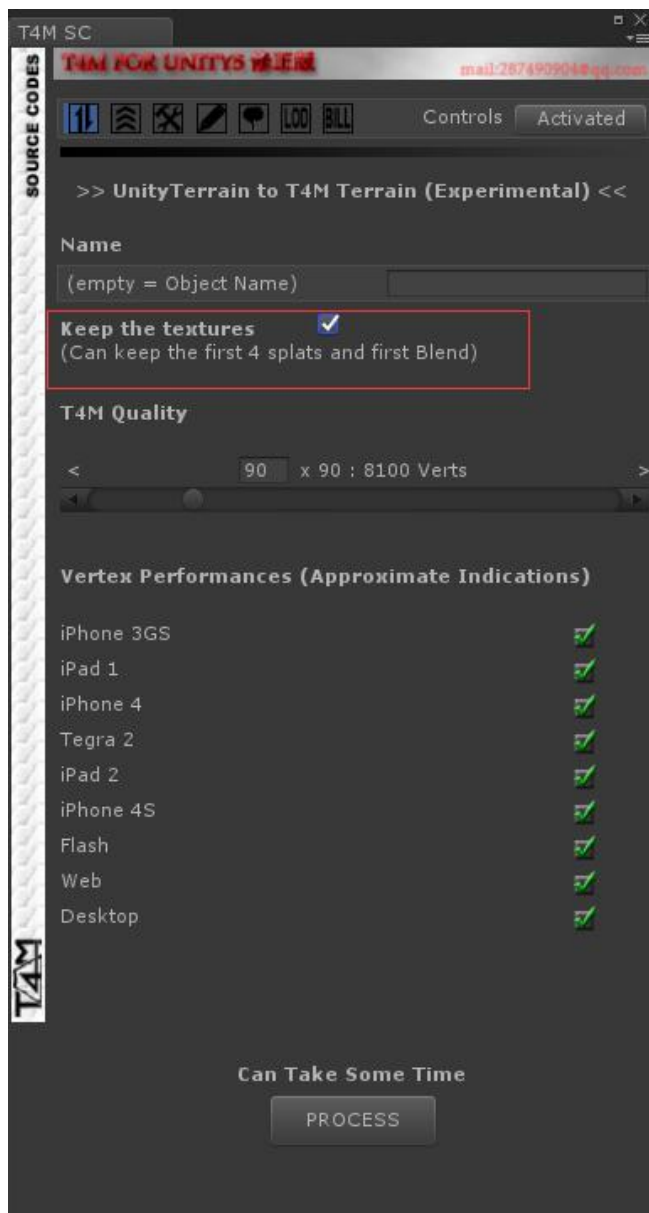


3, 快捷键 Ctrl+T 打开 T4M

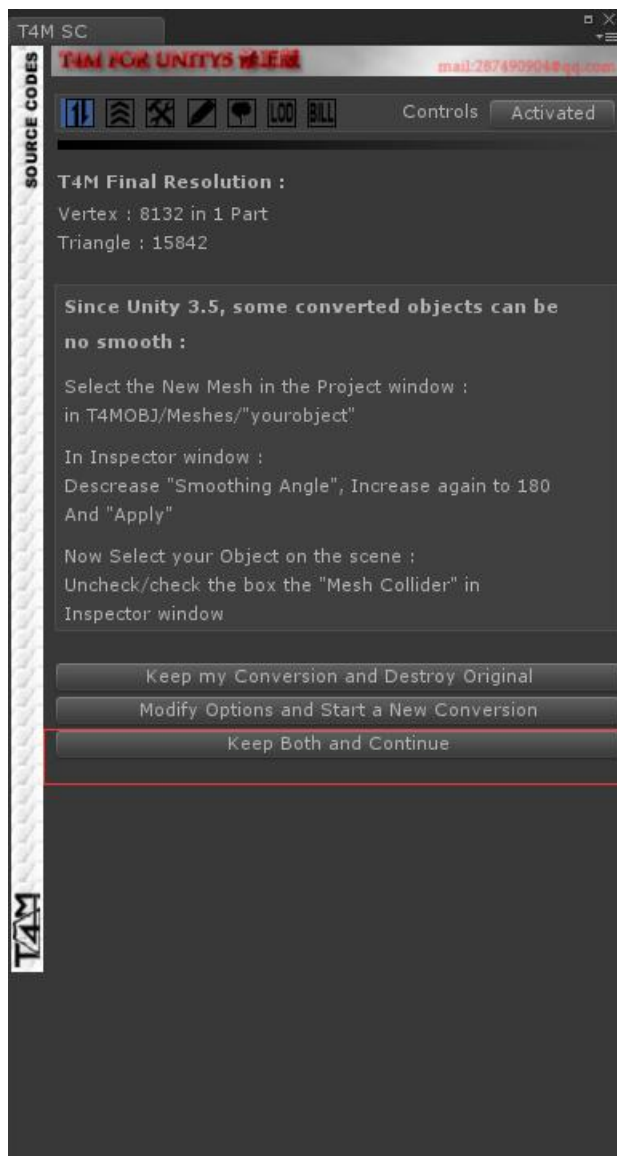
如果见到 T4M 是这样子的则在 Hierarchy 面板中选择刚才创建的地形。



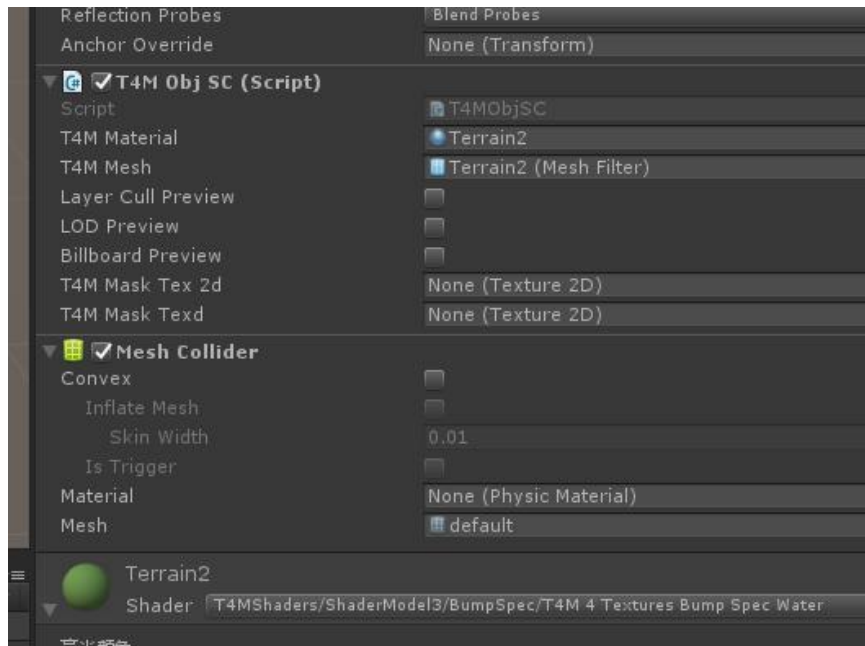
选中地形后 T4M 讲如下所视。



4, 勾选 Keep the textures, 点击 PROXESS。然后再点击 Keep Bound And Continue



5, 将 T4M 的 shader 切换到 T4MShaders/ShaderModel3/BumpSpec/T4M 4 Textures Bump Spec Water.

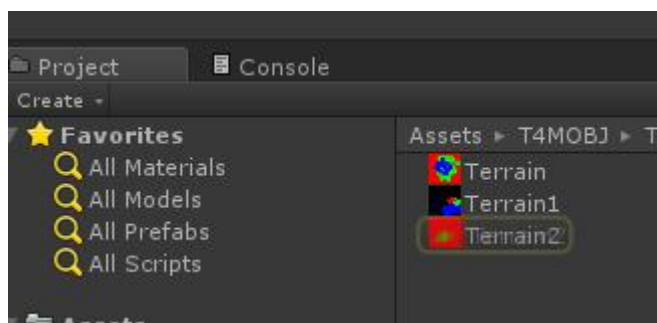


6, 修改 shader 的控制图。

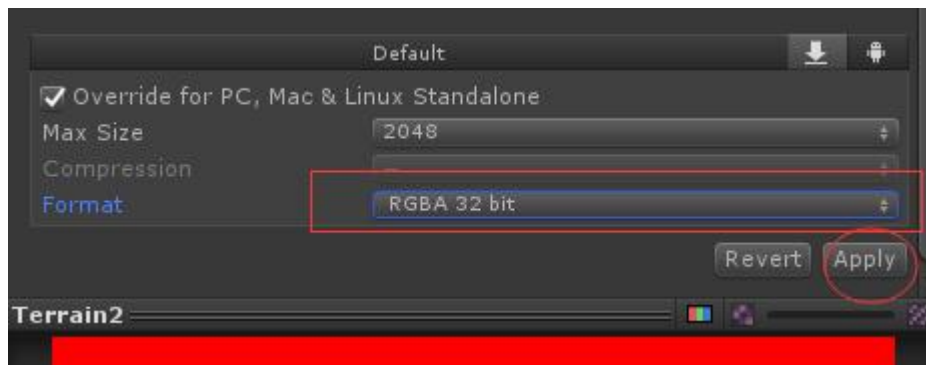
1, 点击 shader 的控制图定位到它的位置



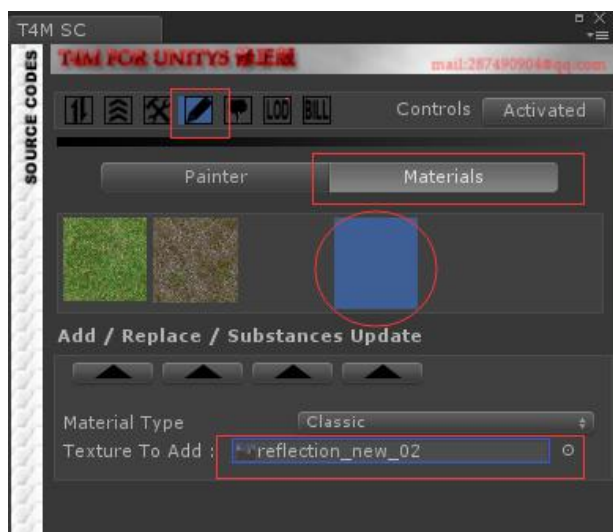
2, 在 Project 面板点击图片。显示图片的 Inspector 面板。



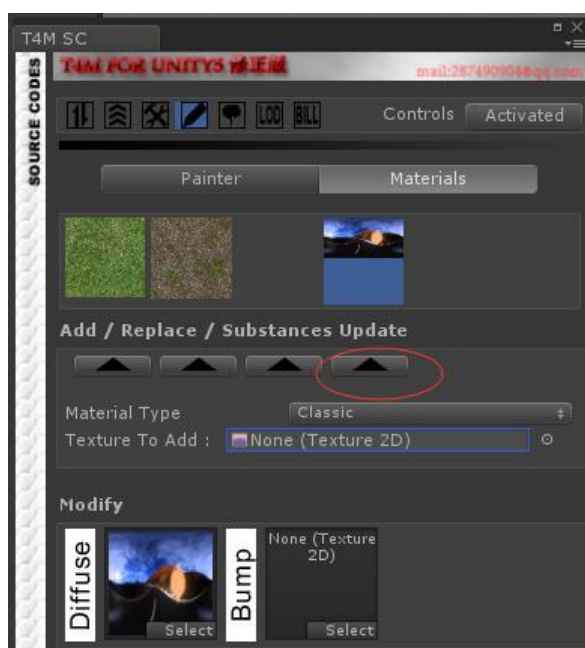
3, 修改图片的格式为 RGBA。



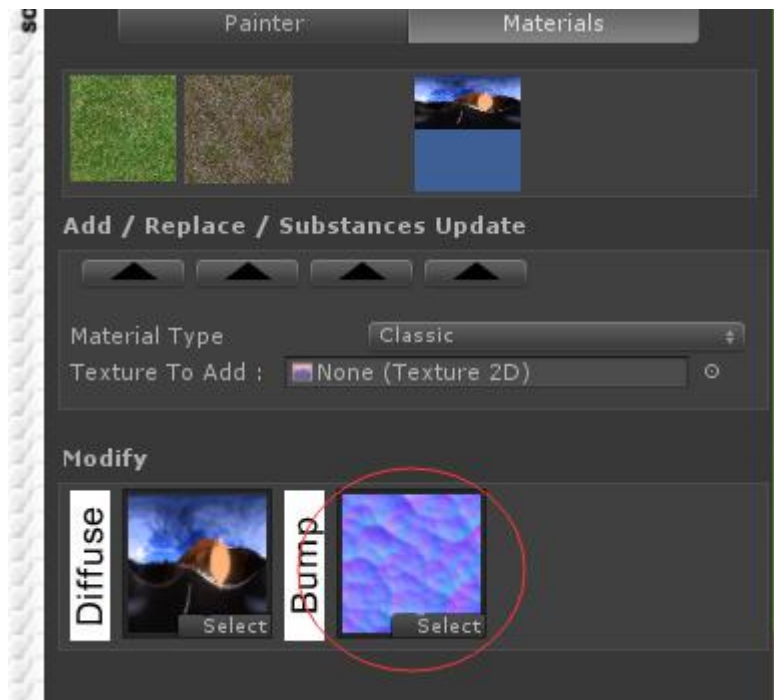
7, 水画刷是放在第四层。切换到笔刷面板, 点击材质, 点击第四个笔刷, 然后再下面选一张水使用的天空图。



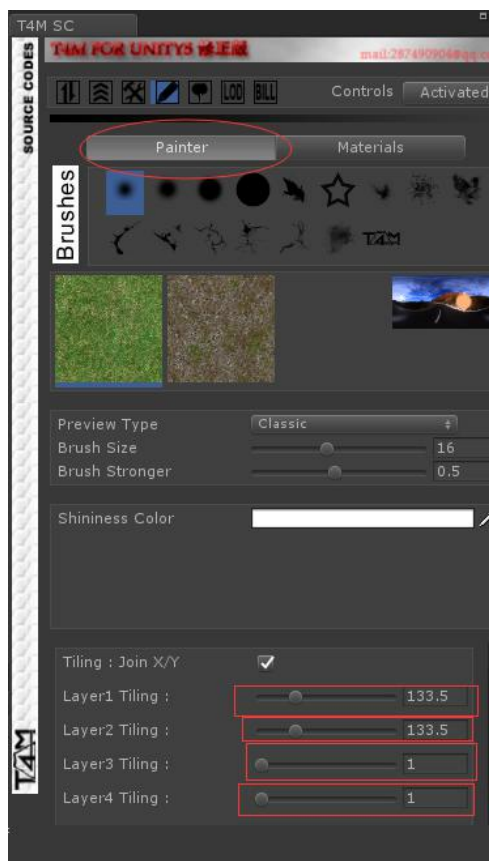
点击三角形添加水的天空图。



然后选择水的法线图。



8, 切换回笔刷面板。修改每个图层的 Tiling 值。



9, 完成以上步骤之后我们就可以愉快的玩耍了。在 Painter 面板选择最后一个画刷。在地型上刷一笔。效果如下。



10, 水 shader T4M 4 Textures Bump Spec Water 各项参数讲解。

