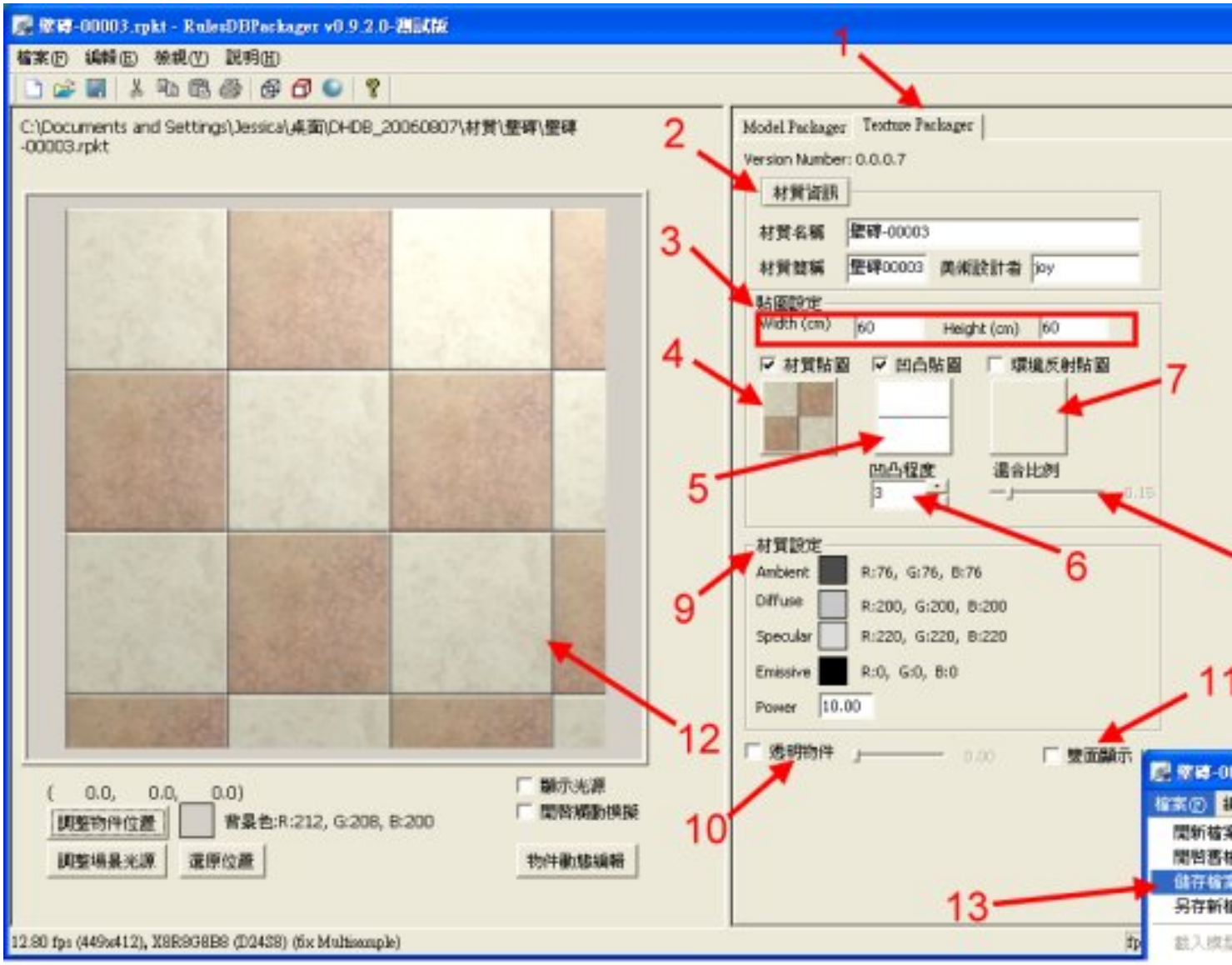
作者：ruler
2014-07-04 21:55 - 最后更新 2014-07-06 17:29

材质包装工具操作流程



1. 执行DBPackager，切换至材质包装工具功能页。
2. 在材质信息字段，填入【材质信息】、【材质名称】、【材质简称】及【美术设计者】。
3. 设定贴图尺寸(公分)。
4. 按【材质贴图】，选择一张贴图当做材质贴图。
5. 按【凹凸贴图】，选择一张贴图当做凹凸贴图。
6. 设定凹凸程度(Bumpmap Amplitude)。(详细请参考 材质包装工具使用说明)
7. 按【环境反射贴图】，选择一张贴图当做环境贴图（视情况需要而定）。
8. 如果有选择环境贴图，则可设定环境贴图的混合比例。(详细请参考

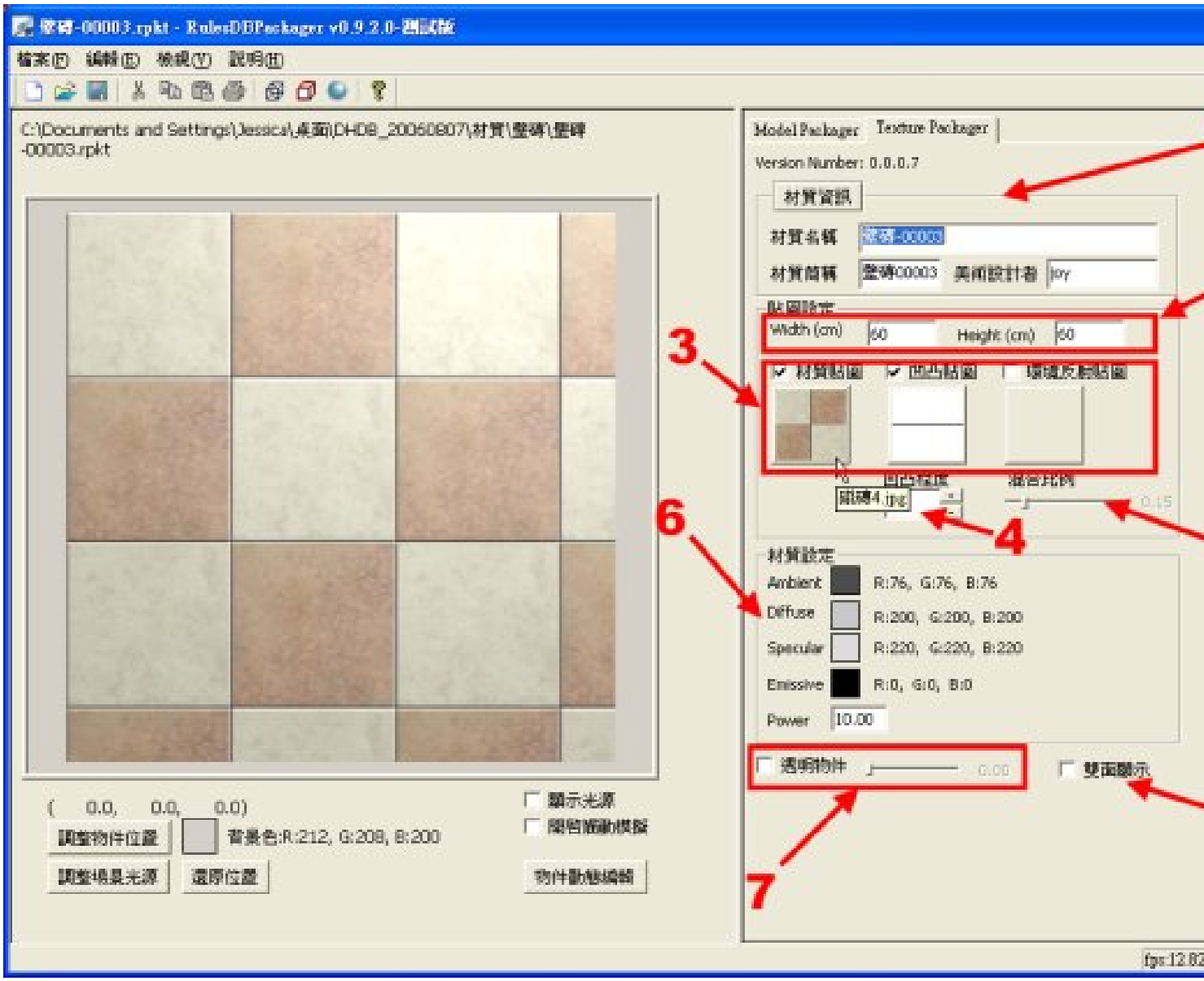
作者：ruler
2014-07-04 21:55 - 最后更新 2014-07-06 17:29

材质包装工具使用说明)

9. 调整材质设定。(详细请参考 材质包装工具使用说明)
10. 透明物件屬性設定。(詳細請參考 材质包装工具使用說明)
11. 双面属性设定。(详细请参考 材质包装工具使用说明)
12. 预览贴图与光影效果。
13. 选择《储存档案》选单，输出为.rpkt档案。

材质包装工具使用说明

作者：ruler
2014-07-04 21:55 - 最后更新 2014-07-06 17:29



1. 【材质信息】

- 含「材质名称」、「材质简称」及「美术设计者」。「材质名称」没有字数限制，可以详细地记录材质相关信息；「材质简称」仅能填入8个国字或16个英文字，这个简称将会显示在Fancy Designer数据库中图标的下方；「美术设计者」则是记录此贴图的设计者名称。记得输入完成后按下Enter键才会更新设定喔！
- 当鼠标按下【材质信息】钮时，可以开启「材质信息」窗口；使用者可以在此记录此材质的所有相关信息。

2.
预览贴图用的墙模型，尺寸为1公尺见方。所以设定宽与高尺寸，将会影响贴图效果。

3.
目前模型之贴图档案格式，支持.bmp、.jpg、.tga，可分别指定于材质贴图（Base Texture）、凹凸贴图（Bumpmap Texture）、环境反射贴图（Environment

作者：ruler
2014-07-04 21:55 - 最后更新 2014-07-06 17:29

Texture）。当鼠标放在已设贴图的贴图钮上时，会显示图文件名称，方便使用者参考。

4. 若有使用凹凸贴图，可设定贴图的凹凸程度(Bumpmap Amplitude)，值愈大，凹凸程度愈明显；也可设定为负值，则其凹凸反向，凹的部份变凸，凸的部份变为凹。凹凸程度设定若是直接输入数字，在输入完成后按下Enter键才会更新设定。若有使用环境反射贴图，可设定环境贴图混合比例(Environment Map Factor)。数字范围0~1，数字愈大，表示混合比例愈大。





5. 调整材质设定。可针对目前材质的Ambient、Diffuse、Specular、Emissive及Power等做适当的调整，当材质在制作场景时被使用时，会以目前设定的值来取代场景中原本的默认值，以达到最佳效果。

6. 若制作的RPKT有透明的效果，例如：玻璃材质，可以勾选此功能选项，并可调整其透明的程度。

7. 若制作的RPKT需要双面显示，例如：玻璃材质，可以勾选此功能项目。

8. 贴图大小，建议最大不要超过128x128，除非有特殊用途。

作者：ruler
2014-07-04 21:55 - 最后更新 2014-07-06 17:29

{jcomments on}