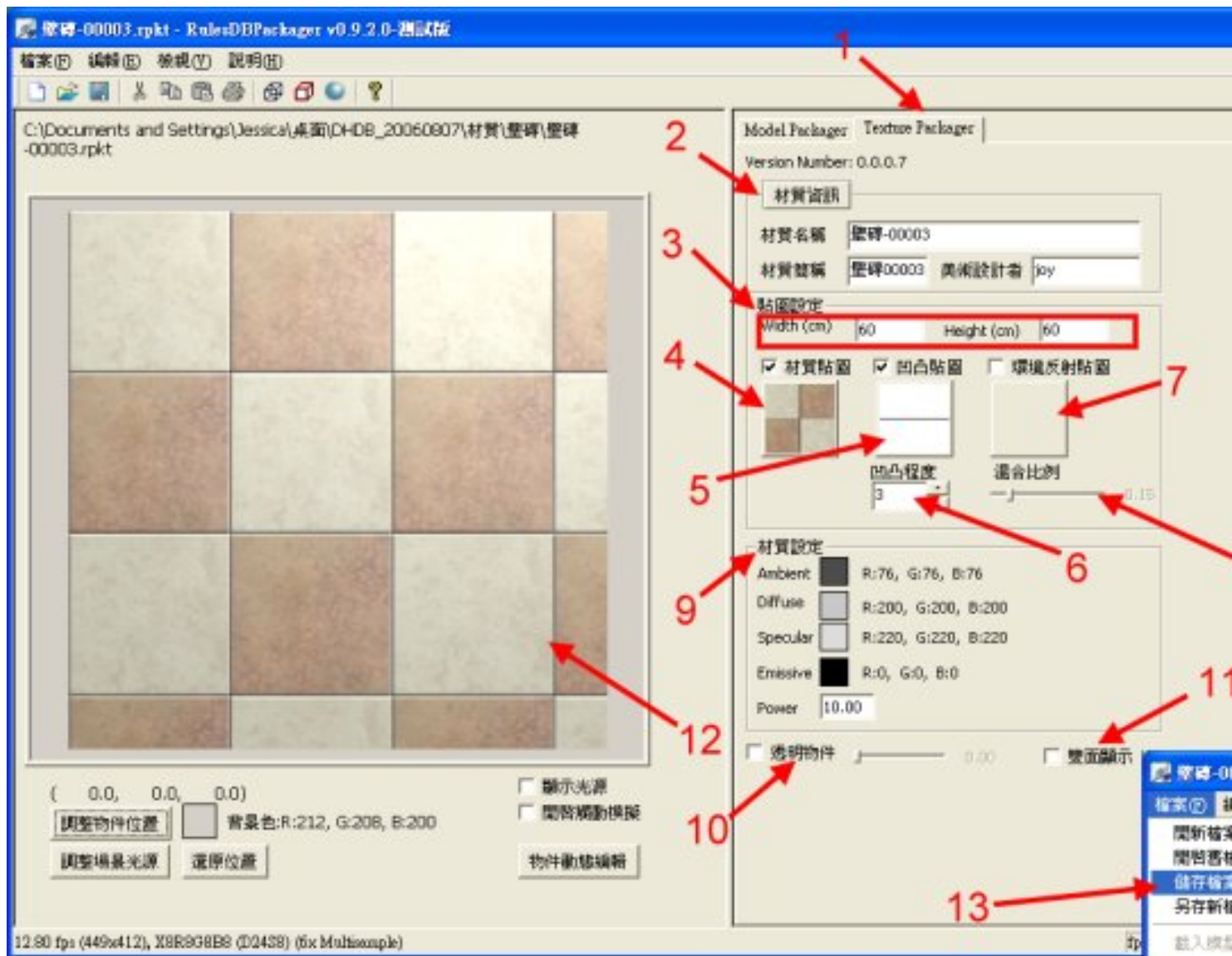


材质包装工具操作流程



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)

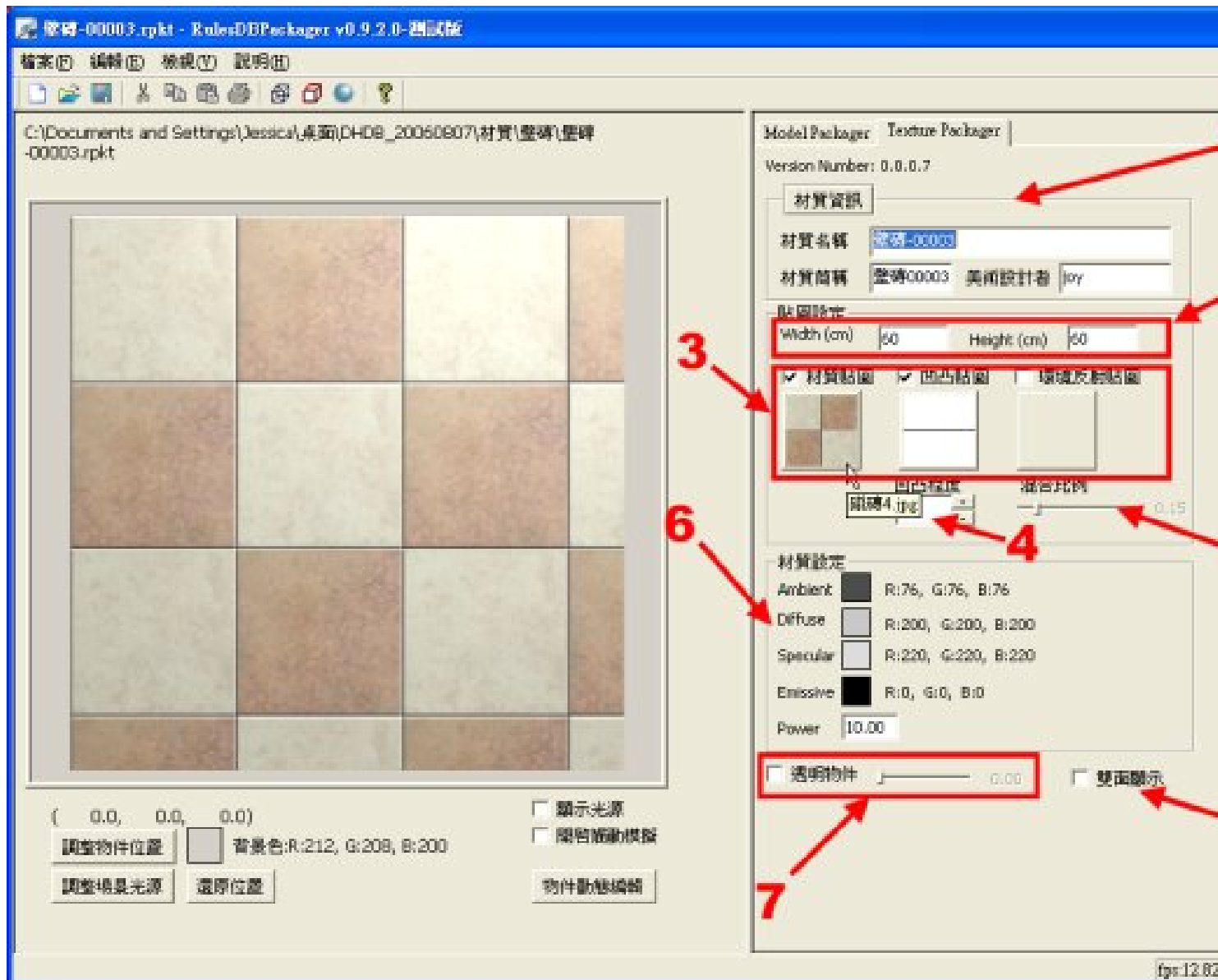
7. 按【环境反射贴图】，选择一张贴图当做环境贴图（视情况需要而定）。

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

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



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个英文字母，这个简称将会显示在Fancy Designer数据库中标识的下方；「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.

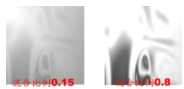
预览贴图用的墙模型，尺寸为1公尺见方。所以设定宽与高尺寸，将会影响贴图效果。

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

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。

{jcomments on}