模型&&材质&&贴图

和真实世界一样，物体由骨架（框架、几何体、网格、Mesh）、材质（蒙皮、Material）、贴图（喷涂、texture）组合而来

- 模型（几何体、网格）：骨架，框架

- 材质：模拟真实世界的物体蒙皮，例如金属可以反光，塑料感，柔性、发光

- 贴图：将贴图应用于材质上，让3D物体显示对应的样式，例如木头样式，布料样式，类似真实世界的喷涂，在几何面上贴图
  - 一般贴图（漫反射贴图直接albedo面）就类似一张2D图片，通常有无缝拼图
  - 金属度贴图（metallic射

- □□□□□**nor**□□□□

打开图片
滤镜 > 3D > 生成法线图

使用PS生成立方体贴图

立方体贴图，u3d会自动检测图片，空白地方可以留白色、黑色、或者透明(PNG)
白色，全反光；黑色，不反光

其他软件

substance-3d-stager:导入内容、排列场景、应用材质和纹理、调整基于图像的照明和物理照明、保存不同分辨率的摄像机以及渲染逼真的图 substance-3d-sampler:通过调整和混合现有材质，或者从扫描件（单个或多个图像）中提取新材质来创建和迭代材质集合 substance-3d-designer:材质创作软件。它允许您使用节点图从程序模式和噪波生成纹理，以及操纵位图 substance-3d-painter:D 绘画软件，可让您对 3D 网格进行纹理处理和渲染
PixPlant 5：无缝贴图生成软件，付费软件

版本号 #20
由 董列涛 创建于 9 九月 2024 03:05:46
由 董列涛 更新于 18 三月 2025 14:59:31