

# Рекомендации по именованию материалов

Материал из xrWiki

Для того, чтобы не создавать хаос в Hypershade, нужно осмысленно именовать материалы — и желательно сразу при создании оных. Имя материала следует задавать не по имени текстуры, которую вы назначаете в color, а по имени той геометрии, которой назначены эти материалы. Например, если вы текстурите домик в деревне новичков, и назначаете одной из его стенок текстуру кирпича, то материалу вполне подойдёт имя **domik\_derevnya\_kirpich\_01\_M**.

Хорошее именование поможет вам в дальнейшем не искать в хайпершейде нужный материал по выделению, а просто вбить его имя в строку поиска, ограничив символами \*.

Гораздо легче найти материал по имени, вбив в поиск легкозапоминающееся **\*domik\_derevnya\***, чем рыскать в поисках какого-нибудь **bricks\_br01\_124**, или вовсе **XRayMtl467**.

Для лучшего восприятия в редакторе нод рекомендуется использовать постфиксы **\_SG** для shadingEngine, **\_M** для материала, **\_F** для текстуры.

Многие новички увлекаются объединением нескольких одинаковых материалов в один. Этот подход хорош только для картодёров, настраивающих атрибуты материала в LE, и совершенно неприемлем для обычного моделлера по очевидным причинам.

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Рекомендации\\_по\\_именованию\\_материалов&oldid=294](https://xray-engine.org/index.php?title=Рекомендации_по_именованию_материалов&oldid=294)»

Категория:

Maya

- 
- Страница изменена 3 декабря 2016 в 08:38.
  - К этой странице обращались 1838 раз.
  - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

