

Создание bump map

Материал из xgWiki

Через Photoshop

Требования: фотошоп, совместимый плагин nvidia

Создать три дубликата текстуры.

Первый для нормалмапы

Перевести изображение в чёрно-белый.

Запустить плагин нвидиа.

Настройки плагина:

- Max RGB
- Y инвертировать

Сохранить как **texture_normal.tga**

Второй для бампа.

Загнать уровни в чёрный, копию RGB-каналов закинуть в альфа-канал.

Сохранить как **texture_bump.tga**

Третий для диффуза, просто сохранить как **texture.tga**

АЕ -> Import Textures, задать типы, нажать ок, подождать. Создадутся файлы диффуза, бампа и нормалпама (зачем?!) в геймдате.

Открыть редактор изображений, задать ссылки с бампа на нормалмап, с диффуза на бамп, ок, подождать. Проверить результат, при нужде скорректировать красный канал (блеск) ддске в геймдате.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Создание_bump_map&oldid=1125»

Категория:

Текстуры

-
- Страница изменена 14 января 2022 в 21:23.
 - К этой странице обращались 828 раз.

- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

