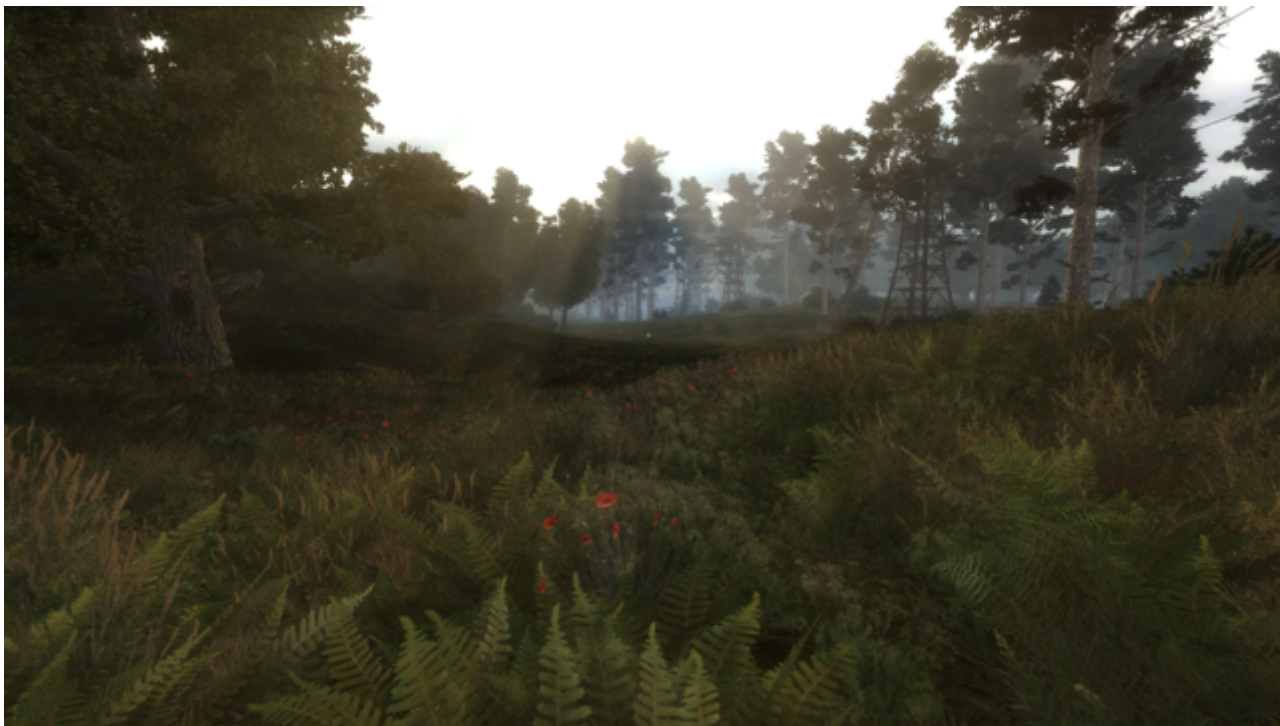


Чернеет трава вдали. Что делать?

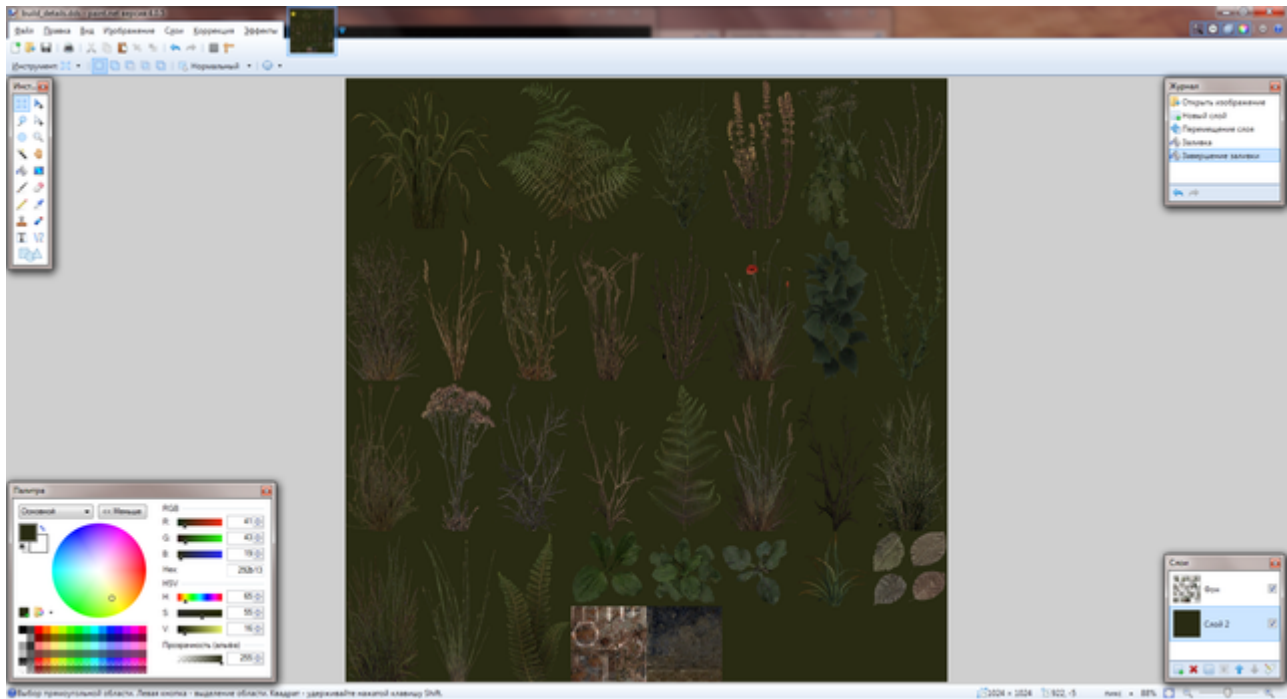
Материал из xrWiki

Иногда после компиляции детейлов, приходится сталкиваться с таким явлением, как чернеющая трава вдали:

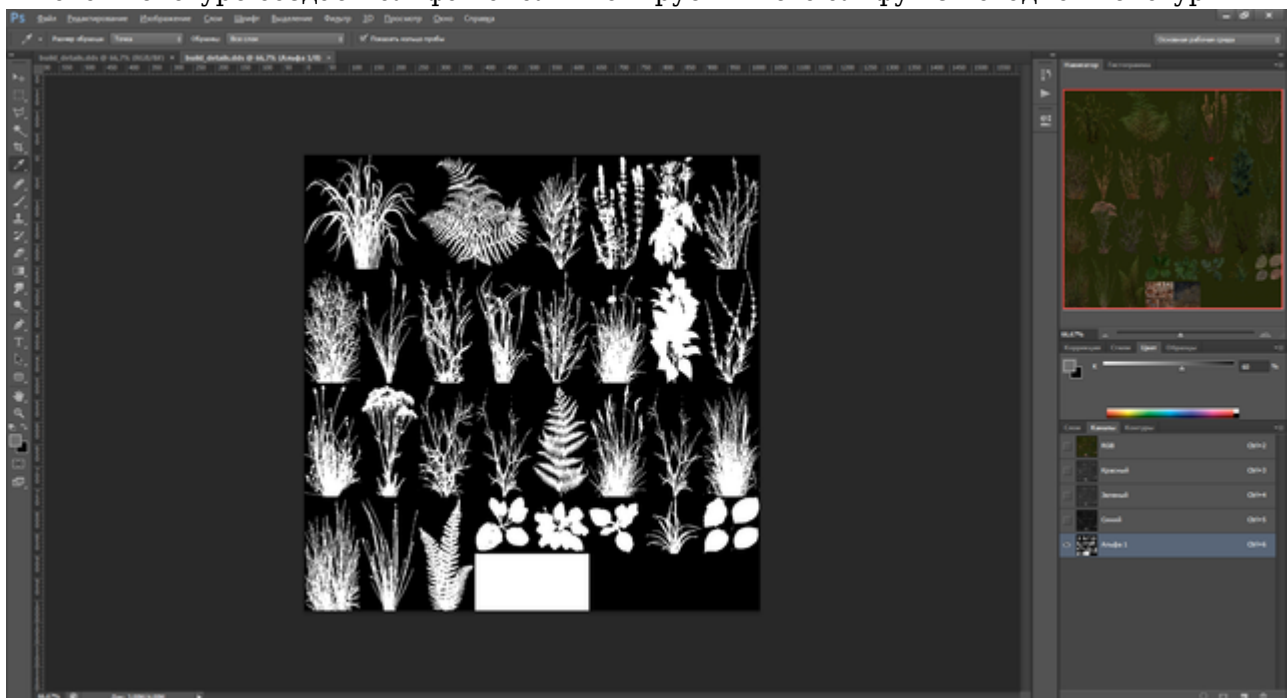


Это можно исправить, пересоздав MIP-уровни через Photoshop или другой редактор. А еще лучшего эффекта можно добиться, залив фон зеленым цветом (обычно цвет террейна). Все шаги наверняка можно пройти и в Photoshop, но я привык в некоторых задачах использовать Paint.NET.

1. Открываем текстуру в редакторе **Paint.NET**
2. Создаем новый слой и заливаем его зеленым цветом (я подобрал под цвет террейна, в данном случае #292B13)
3. Подкладываем зеленую подложку под слой детейлов

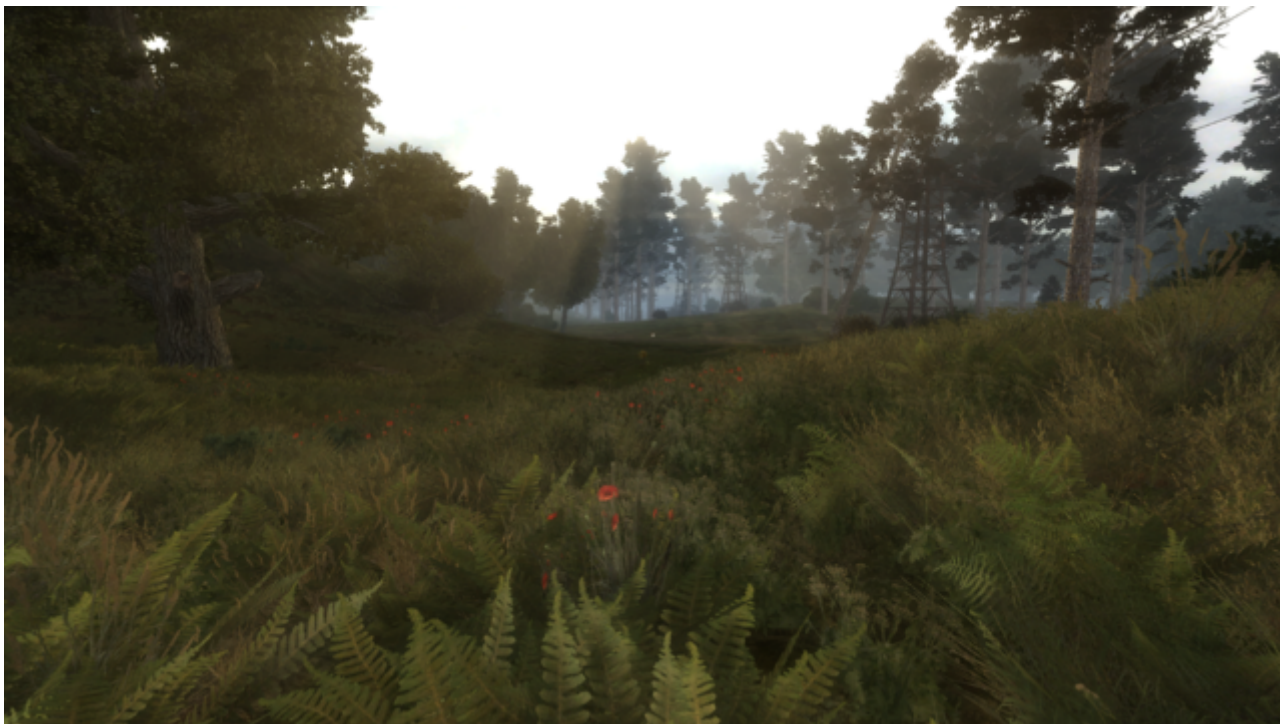


4. Сохраняем текстуру под новым именем (можно без альфы и MIP-уровней, на данном этапе они не нужны)
5. Открываем новую и исходную текстуру в **Photoshop**
6. В новой текстуре создаем альфа-канал и копируем в него альфу из исходной текстуры



7. Сохраняем новую текстуру на место старой с параметрами **DXT5, 2D Texture, Generate MIP maps**

Результат проделанных манипуляций:



Автор статьи: **RayTwitty (aka Shadows)**

Идея решения проблемы: **Scavenger**

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Чернеет_трава_вдали._Что_делать%3F&oldid=922»

Категория:

Level Editor

- Страница изменена 4 января 2019 в 20:14.
- К этой странице обращались 2906 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

