

NVIDIA Texture Tools

Материал из xrWiki

NVTT — это набор утилит для обработки изображений, разработанный специально для встраивания в игровые движки и упрощения процесса создания текстур.

Основные возможности:

- генерация mip map и normal map
- конвертирование форматов
- DXT-сжатие
- обработка на GPU

Содержание

- 1 NVIDIA Texture Tools for Adobe Photoshop
- 2 nvddsinfo
- 3 nvcompress
- 4 nvdecompress
- 5 nvassemble
- 6 nvzoom
- 7 nvimgdiff

NVIDIA Texture Tools for Adobe Photoshop

Плагин реализует полную поддержку формата DDS, а также содержит пару скриптов для обработки скайбоксов и создания мипмапов.

Скачать можно с официального сайта NVIDIA

nvddsinfo

nvcompress

Команда: `nvcompress [опции] файл_на_входе [файл_на_выходе]`

Общие опции:

- **-color**
считать входной файл диффузной текстурой (по умолчанию)
- **-alpha**
считать, что входной файл имеет альфа-канал, используемый для прозрачности
- **-normal**
считать входной файл normal map'ом
- **-tonormal**
конвертировать входной файл в normal map

- **-clamp**
Clamp wrapping mode (default).
- **-repeat**
Repeat wrapping mode.
- **-nomips**
отключить генерацию mipmap
- **-premula**
Premultiply alpha into color channel.
- **-mipfilter**
фильтрация mipmap (может быть box, triangle, kaiser)
- **-float**
загружать как изображение с плавающей точкой

Опции сжатия:

- **-fast**
быстрое сжатие
- **-nocuda**
не использовать CUDA-сжатие
- **-rgb**
формат RGBA
- **-lumi**
формат LUMINANCE
- **-bc1**
формат BC1 (DXT1)
- **-bc1n**
формат BC1 normal map (DXT1nm)
- **-bc1a**
формат BC1 с однобитной альфой (DXT1a)
- **-bc2**
формат BC2 (DXT3)
- **-bc3**
формат BC3 (DXT5)
- **-bc3n**
формат BC3 normal map (DXT5nm)
- **-bc4**
формат BC4 (ATI1)
- **-bc5**
формат BC5 (3Dc/ATI2)

Выходные опции:

- **-silent**
не выводить сообщения о процессе обработки
- **-dds10**
использовать формат DirectX 10 DDS

nvdecompress

Команда:

nvdecompress [опции] файл_на_входе [файл_на_выходе]

Опции:

- **-forcenormal**

Принимать файл на входе как normal map.

- **-mipmaps**

Извлекать все mip map'ы.

- **-faces**

Извлекать каждую сторону subemap'a в отдельный файл.

- **-format <format>**

В какой формат сохранять файл (может быть **tga** или **png**), по умолчанию сохраняет в TGA. **В оригинальной версии PNG не поддерживается!**

nvassemble

Команда:

```
nvassemble [-cube|-volume|-array] 'file0' 'file1' ...
```

Опции:

- **-cube**

сохранять как subemap

- **-volume**

сохранять как texture volume

- **-array**

сохранять как texture array

nvzoom

Команда:

```
nvzoom [опции] входной_файл [выходной_файл]
```

Опции:

- **-s <число>**

фактор масштабирования (по умолчанию 0.5, т.е. уменьшить в два раза)

- **-g <число>**

гамма-коррекция (по умолчанию 2.2)

- **-f <фильтр>**

может быть **box**, **triangle**, **quadratic**, **bspline**, **mitschell**, **lanczos**, **kaiser** (по умолчанию **box**)

- **-w <режим>**

может быть **mirror**, **repeat**, **clamp** (по умолчанию **mirror**)

nvimgdiff

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=NVIDIA_Texture_Tools&oldid=1113»

Категории:

Инструментарий

Текстуры

-
- Страница изменена 16 июня 2021 в 19:49.
 - К этой странице обращались 9562 раза.

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

