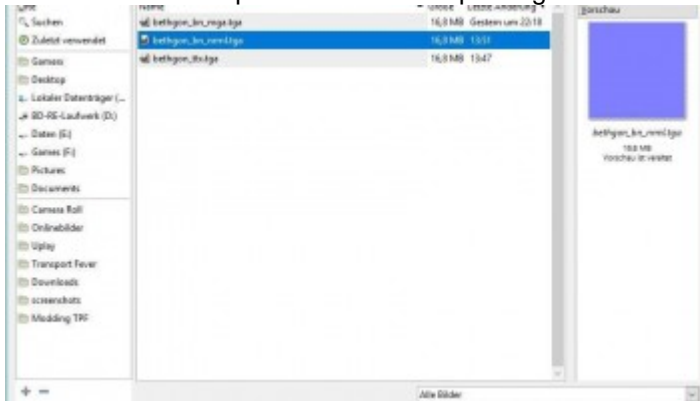


Kanäle tauschen mit Gimp

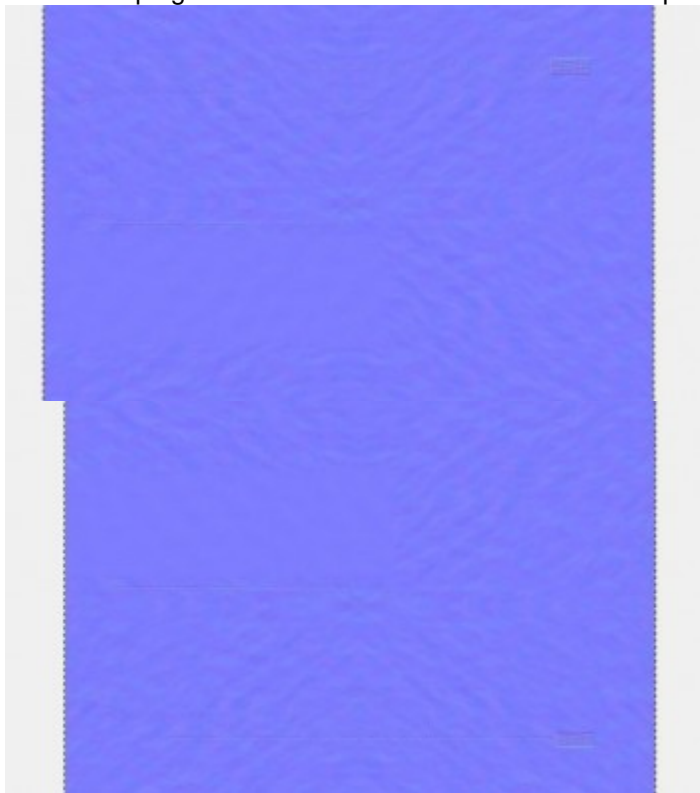
Bedingt dadurch, dass durch das exportieren im ATI2-Format die Kanäle Rot und Grün vertauscht werden, müssen die beiden Kanäle vorgängig manuell getauscht werden.

Ich möchte euch hier erklären, wie ich das jeweils anstelle, damit das Resultat bis zuletzt unverfälscht ist !)

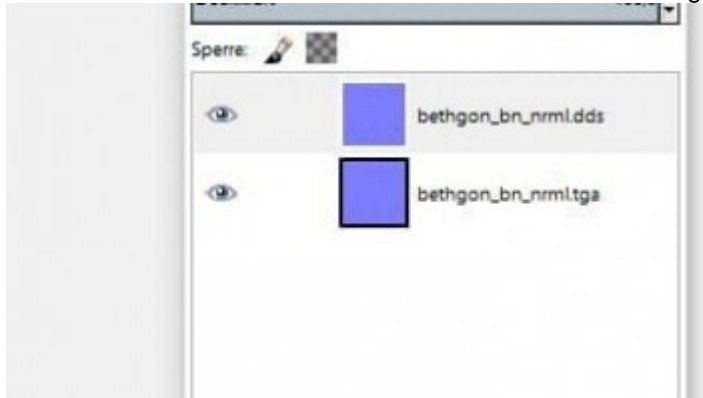
1. Wir öffnen die exportierte normalmap im .tga-Format in Gimp.



2. Ist die Normalmap geöffnet, muss sie vertikal gespiegelt werden. Dafür im Reiter Bild->Transformation->Vertikal Spiegeln auswählen. Nun sollte die Normalmap auf dem Kopf stehen:



3. Als nächstes duplizieren wir die bisher einzige Ebene, sodass wir zwei Ebenen haben. Dazu Rechtsklick auf die ausgewählte Ebene, dann ein wenig runterfahren, dann auf "Ebene duplizieren" klicken. Jetzt habt ihr zwei identische Ebenen. Die neue benennt ihr in statttga indds um

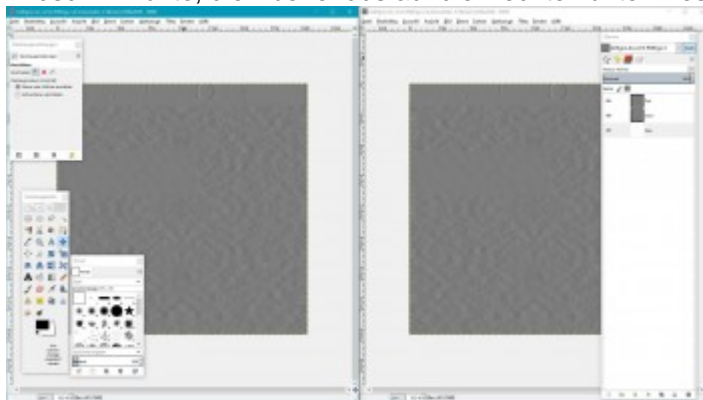


4. Jetzt müssen die beiden Ebenen in ihre Kanäle zerlegt werden. Dies muss mit beiden Ebenen gemacht werden! Erst muss die gesamte Ebene mit Ctrl+A ausgewählt werden.

Als nächstes wählen wir den Reiter Farben-> Komponenten-> Zerlegen aus und bestätigen das aufploppende Hinweisfeldchen mit Enter.

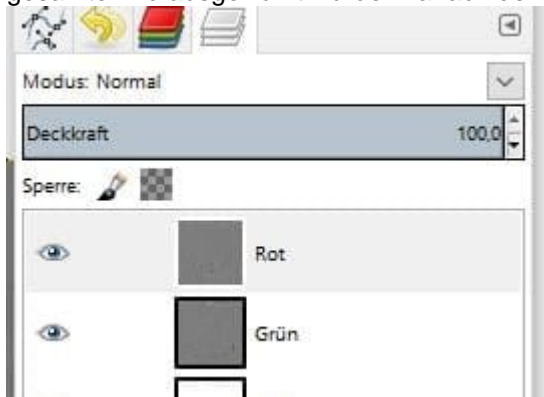
Wir wiederholen das Ganze, haben diesmal aber die andere Ebene aktiv.

Habt ihr das mit beiden Ebenen gemacht, dann ziehe ich jeweils die Ebene .tga auf die Linke Bildschirmhälfte, die Ebene .dds auf die Rechte Hälfte. Dies sollte bis zuletzt in Etwa so aussehen:

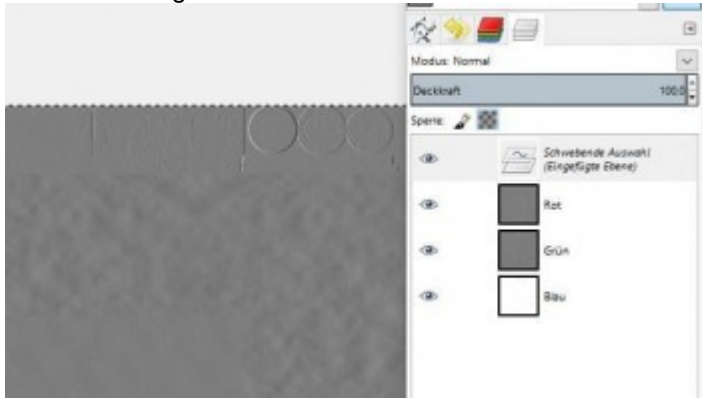


Lasst euch nicht beirren von der komischen Benennung, das liegt daran, dass das importierte Bild so heisst
image not found or type unknown

5. Nun muss beim linken Bild der Rote Kanal kopiert werden. Sicherstellen, dass vorgängig mit Ctrl+A das gesamte Bild ausgewählt wurde. Danach den Roten Kanal anwählen mit mit Ctrl+C kopieren



Danach das rechte Bild auswählen, mit Ctrl+A alles markieren, den Kanal Grün markieren und mit Ctrl+V die Auswahl einfügen. Danach Rechtsklick auf die Schwebende Auswahl und die Ebene Verankern.

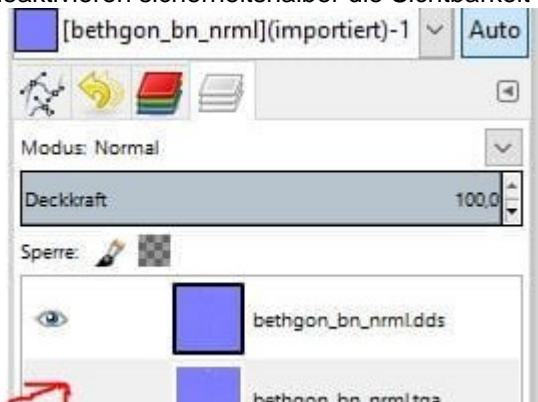


6. Wir wiederholen den Schritt 5, einfach diesmal andersrum: Erst den grünen Kanal kopieren und in den Roten einfügen.

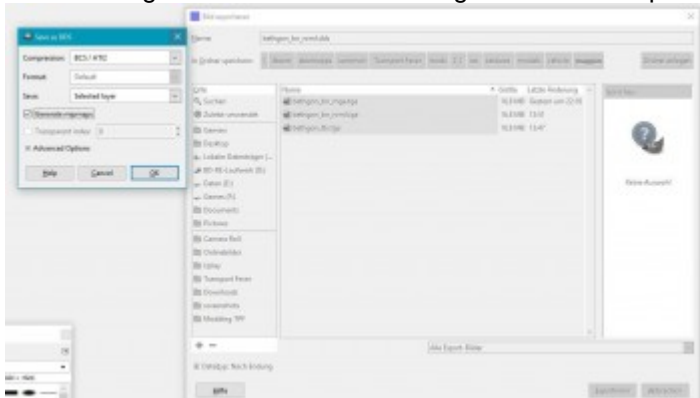
7. Nun kann das linke Bild geschlossen werden, die Änderungen werden nicht gespeichert, ist auch nicht notwendig.

8. Das rechte Bild kann nun mit dem Reiter Farben->Komponenten-> wieder zusammenfügen wieder zusammengefügt werden. ist dies erledigt, kann das Fenster geschlossen werden. Änderungen Ebenfalls nicht speichern, da das "neue" Bild exportiert wurde, ist dies nicht notwendig.

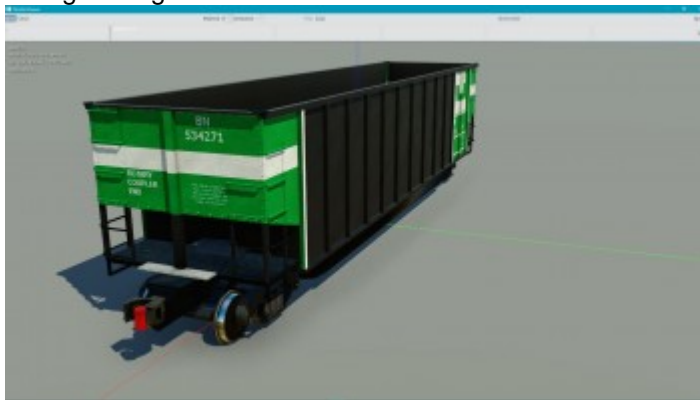
9. Wir deaktivieren sicherheitshalber die Sichtbarkeit der Ebene .tga



10. Jetzt kann die verbliebene Ebene .dds als dds mit ATI2 und Mipmaps exportiert werden. Ich nehm aus Bequemheit immer die Abkürzung mit Ctrl+shit+E. Dann landen wir direkt im Exportierfenster, ändern die Dateieindung auf .dds und wählen die gewünschten Exporteigenschaften aus.



11. Wenn die Textur im .mtl umgeschrieben ist, können wir mit dem Modelviewer kontrollieren, ob der Export richtig durchgeführt wurde:



Wie wir sehen, werden die Nieten und Dellen richtig dargestellt, der Export war erfolgreich.