MGA/CDR Textur mit Blender Backen

Inhaltsverzeichnis

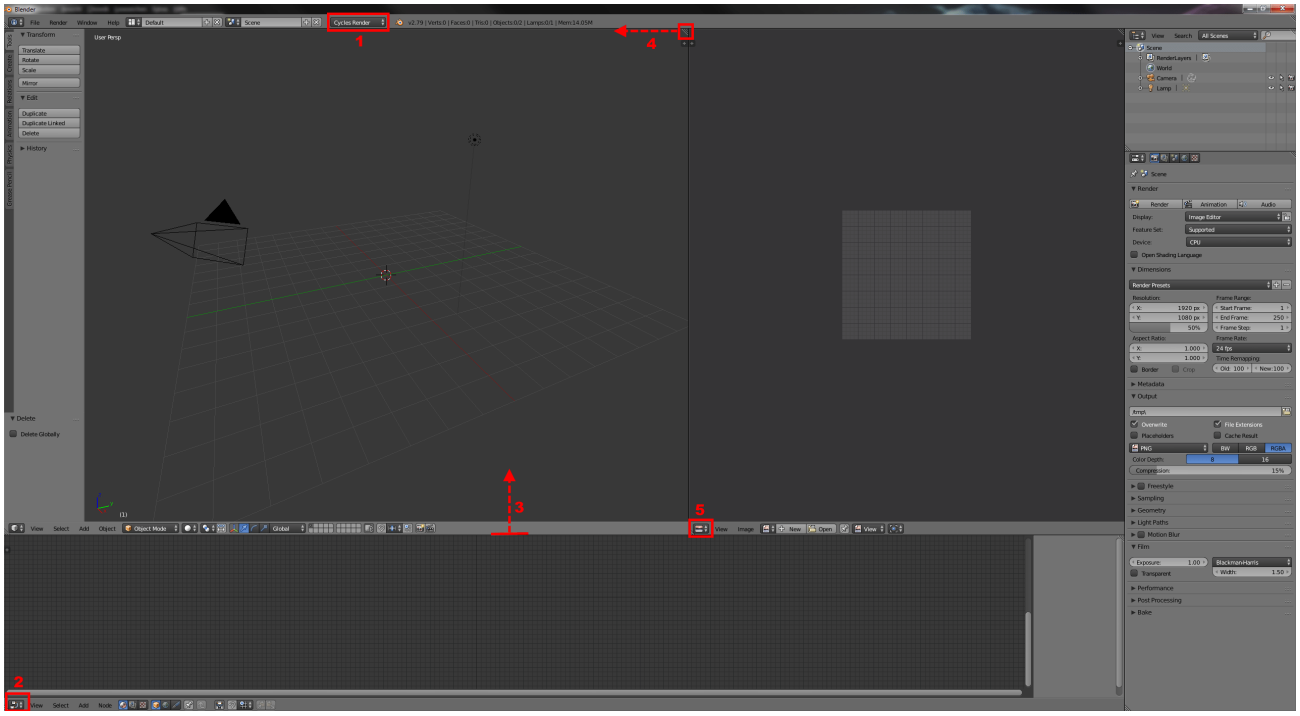
- 1 Vorraussetzungen
- 2 Vorbereitung
- 3 Vorgehensweise
- 4 Die Textur erstellen

1 Vorraussetzungen

- Blender ;) Image not found or type unknown
- eine Textur für jeden Kanal (Metal, Gloss, AO)

2 Vorbereitung

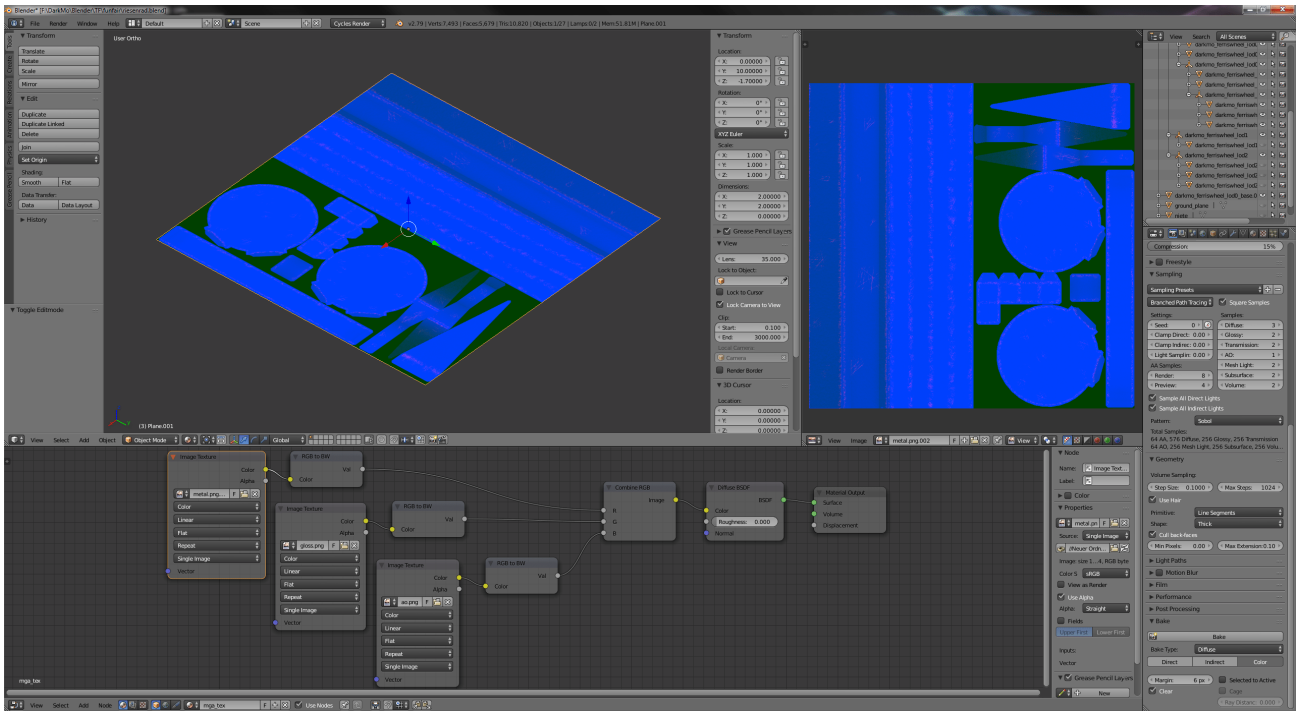
Öffnet ein neues Projekt in Blender und löscht den Würfel und wechselt auf `Cycles Render` (**1**). Unten habt ihr standardmäßig die Timeline aktiv - ändert sie auf den `Node-Editor` (**2**) und macht ihn nach oben etwas größer (**3**). Nun teilt ihr euch die 3D-View noch in zwei Teile auf (**4**) und stellt die neue Hälfte um auf den UV-Editor (**5**). Speichert es am besten ab und schiebt eure drei Texturen für die drei Kanäle mit in den Ordner der `.blend`.



3 Vorgehensweise

Erstellt eine Plane, wechselt mit `TAB` in den `Edit-Mode` und selektiert alles mit `A`. Mapped die Plane nun, indem ihr `U` drückt und einfach `Unwrap` auswählt. Nun sollte die Plane die komplette UV ausfüllen. Verlasst mit TAB den Edit-Mode und erstellt ein neues Material für die Plane. Erstellt nun die folgenden Nodes:

https://www.transportfever.net/lexicon/entry/234-mga-cdr-textur-mit-blender-backen/



Ihr könnt mit `Shift+A` das `Add-Menü` aufrufen und dort entweder ins `Search-Feld` die Elementnamen eingeben, oder sie aus einer der Kategorien heraussuchen. Mit Shift+D könnt ihr selektierte Nodes duplizieren.

4 Die Textur erstellen

Wenn ihr soweit seid, wechselt ihr ganz rechts im bei den `Properties` unter dem `Outliner` auf die `Render`-Einstellungen (erster Button mit dem Kamerasymbol, siehe Bild oben). Scrollt dort bis ganz nach unten und erweitert den `Bake`-Eintrag mit klick auf das Dreieck. Stellt den `Bake-Type` auf `Diffuse` und deaktiviert (mit Klick darauf) die Optionen `Direct` und `Indirect`, so dass nur noch `Color` aktiv ist (dunkel hinterlegt). Anschließend drückt ihr auf `Bake` (der Button mit dem Kamerasymbol mit gelbem Sternchen) und wartet, bis das Ergebnis im UV-Editor angezeigt wird. Mit `F3` könnt ihr das Ergebnis nun als bspw. `mga.png` abspeichern.

Diese Textur könnt ihr nun im Texturprogramm eurer Wahl, welches mittels Plugin oder von Haus aus DDS unterstützt, als DDS abspeichern. Dieses Vorgehen funktioniert natürlich auch für die cblend_dirt_rust-Texturen.

https://www.transportfever.net/lexicon/entry/234-mga-cdr-textur-mit-blender-backen/