Texturen in Blender einbinden

Wenn es ums Texturieren geht, dann verwenden wir für TPF drei Dateien

die Basisfarbe (aka base color, albedo)

die Normalmap

die MGA (metal-gloss-ambient occlusion)

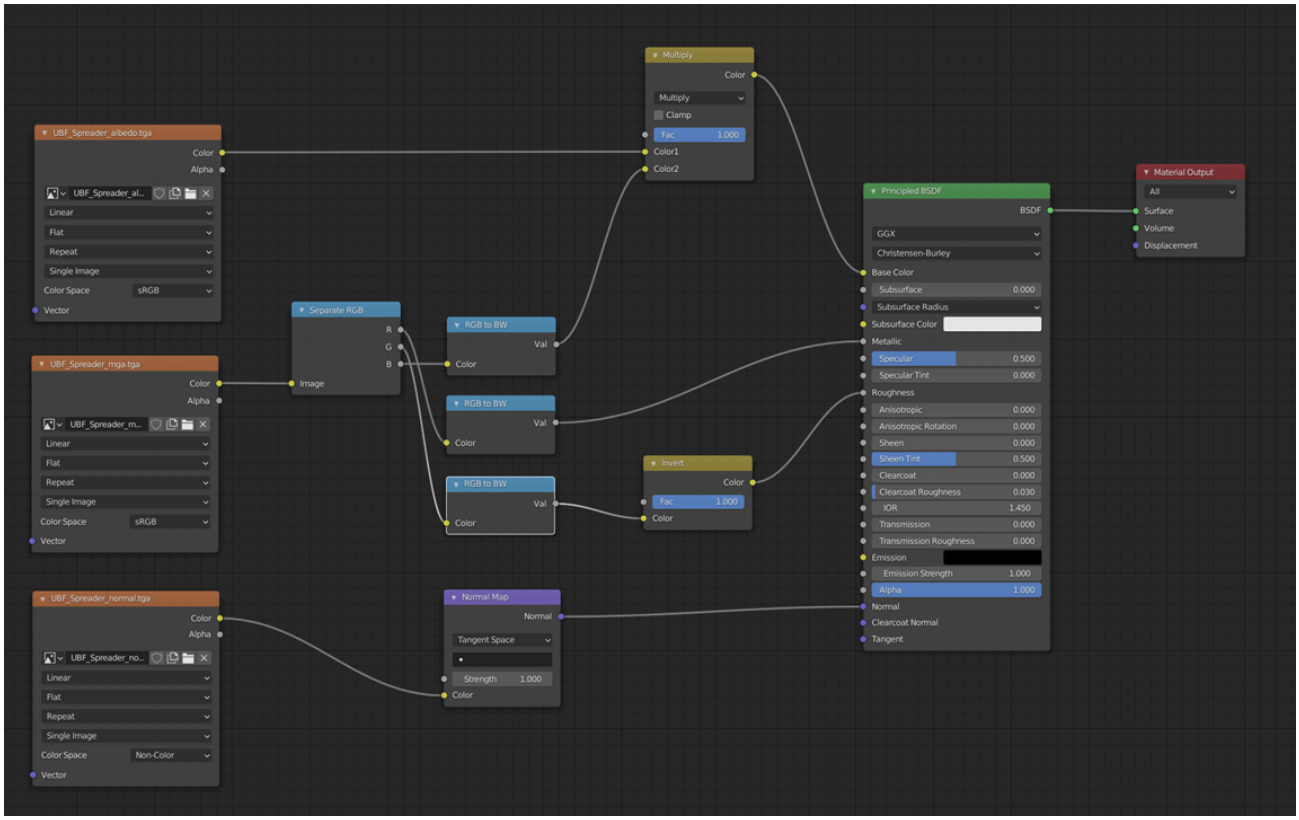
Letztere ist eine Addition der jeweiligen Werte

- rot (000000-ff0000) für den metallischen Glanz

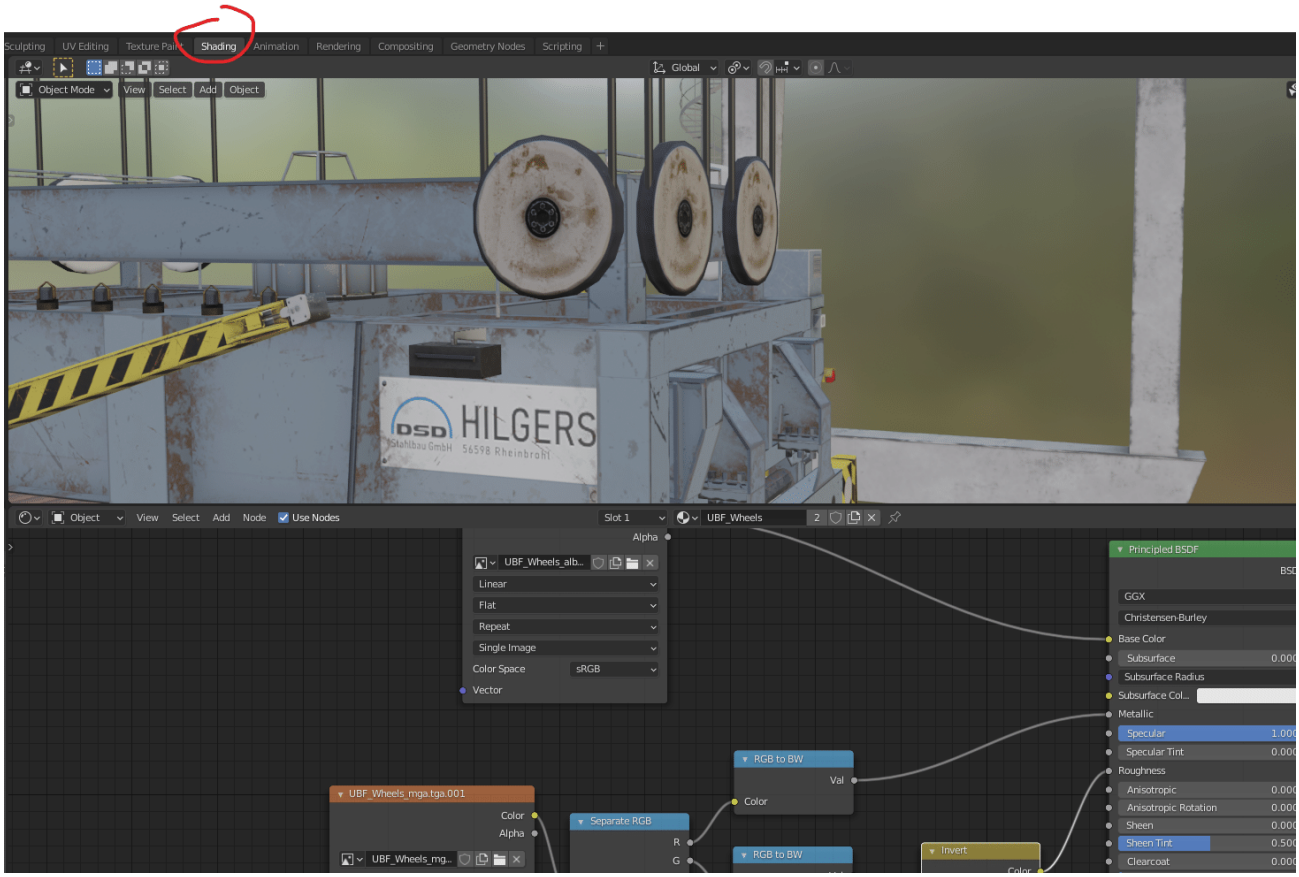
- grün (000000-00ff00) für den Reflextionseffekt (umgekehrte Roughness)

- blau (000000-0000ff) für die Ambient Occlusion (aka Schatteneffekte)

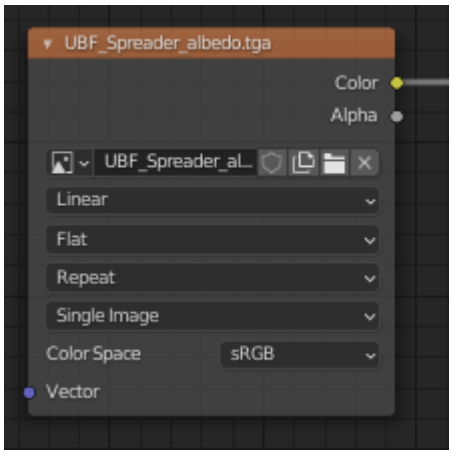
Um die entsprechend in Blender auf die Strukturen zu bringen verwende ich im Shader folgende Knoten:



Als erstes in den Shader-Modus gehen



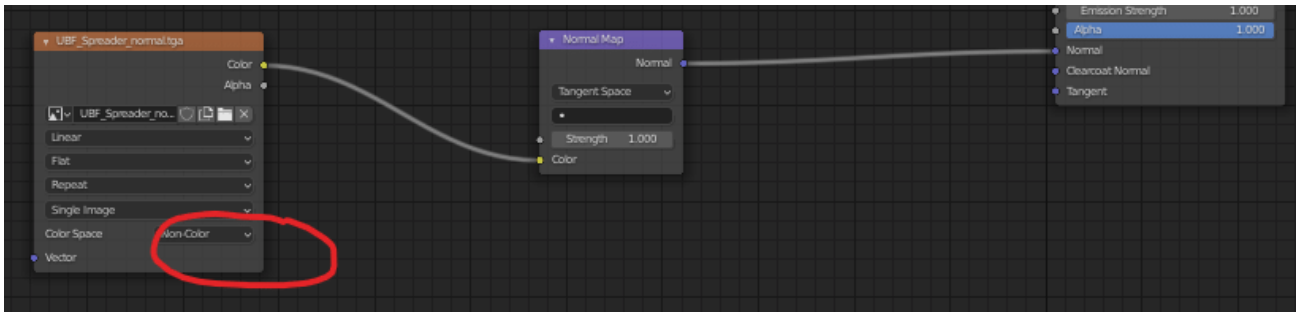
Dann für alle drei Texturen einen Image-Texturknoten anlegen (Shift A+T+T)



Für die Normal Map einen Vektor-Knoten anlegen (Shift A+V+O) und den Farbausgang der Normalen-Textur in diesen einklinken und danach in den Principle Shader

Achtung: Non-Color für den Farbraum einstellen

2 https://www.transportfever.net/lexicon/entry/353-texturen-in-blender-einbinden/



Die MGA ist etwas komplizierter

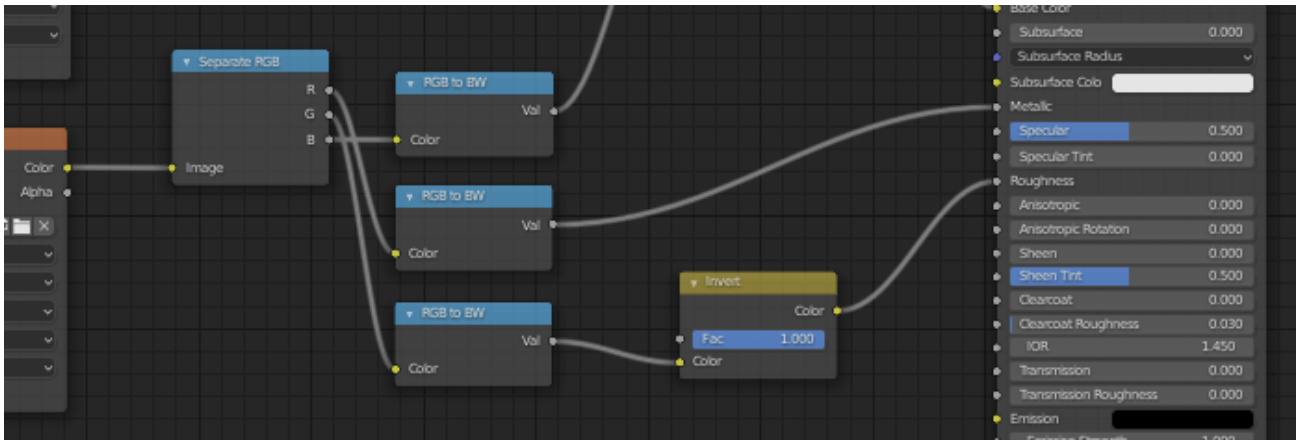
Schnell 4 Konvertierungsknoten erstellen, um

- die Farbkanäle rot-grün-blau zu trennen (Seperate RGB - Shift A+N+E)

- und diese in Graustufen zu verwandeln (RGB to BW - Shift A+N+T)

Da Blender die Roghness haben will und wir ja nur Gloss haben, muss diese Map mit einem Farbknoten umgedreht werden (Invert - Shift A+C+I)

Dann in Metallic und Roughness einklinken - Zur Ambient Occlusion komme ich gleich noch.

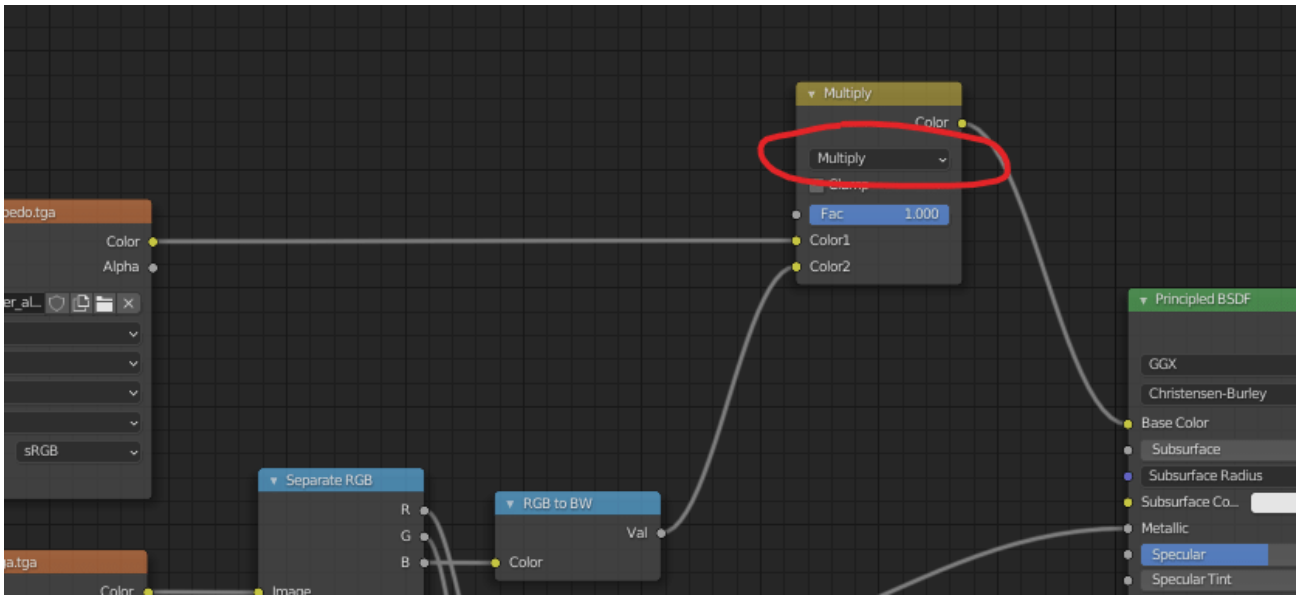


Jetzt noch die Albedo-Textur. Die kann man auch einfach in den Color-Slot des Principle Shader klinken, aber wir wollen ja auch die Schatteneffekte des AO-Kanals aus der MGA-Map nutzen.

Dazu müssen wir beides miteinander mischen.

Farbkanal der Textur und die Grauwerte unseres blauen MGA-Kanals werden in den Farbknoten MixRGB (Shift A+C+M) geleitet. Dieser muss auf Multiply gestellt werden, um die Schatten richtig einzubinden.

https://www.transportfever.net/lexicon/entry/353-texturen-in-blender-einbinden/



Ich hoffe, diese Infos helfen dem einen oder anderen weiter.

https://www.transportfever.net/lexicon/entry/353-texturen-in-blender-einbinden/