

Cycles Render // vorgefertigtes material nutzen

Vorgefertigtes Material in Blender nutzen

- Öffnen der .blend Datei zu der das material hinzugefügt werden soll.
 - Überfile -> append die .blend Datei öffnen die das material enthält
 - Innerhalb der Datei den Ordner Material öffnen und das material auswählen
- User Preferences öffnen und die Add ons „node wrangler“ und „Auto-tile-size“ aktivieren.
- Den Objects in der Scene das neue material zuweisen
- Den UV/image Editor öffnen und ein neues image in eurer gewünschten Textur Auflösung hinzufügen und benennen (am besten mit AO oder ähnlich, denn das image wird fürs AO-baking gebraucht)
- Den node editor öffnen
 - Die node Ambient Occlusion map auswählen
 - Eure neu erstellte Textur einbinden (oder falls ich schon ein AO gebacken habt eben jenes)
 - Im 3d euer(e) object(s) selektieren und das AO backen
- Jetzt können auch die anderen image nodes bestückt werden
 - Colormap -> wie der name schon sagt hier eine Textur für die Farben eures Modells einbinden
 - Bumpmap -> Falls ihr grobe Strukturen nicht ausmodellieren wollt, ist diese Map eine gute Hilfe, es wird über eine Graustugentextur displacement erzeugt, Dinge wie Nieten, Beschläge und der gleichen gehören hier hin. Falls ihr die Bumpmap nutzt, solltet ihr nach diesem Schritt das AO abermals backen, da das Displacement beim backen berücksichtigt wird.
 - Normalmap -> hier zunächst nur Dinge wie Kratzer einbinden (erst für TF macht ihr aus der Bump und Normalmap eine Normalmap)
 - B/W map for metal-> regelt ob Oberflächen metallisch aussehen sollen oder nicht. Diese Map funktioniert auch in Graustufen. Wobei schwarz und weiß Ein und Aus entsprechen.
 - Der Glanz wird wie in TF über den Alphakanal geregelt
- Mit aktiviertem AO (in den Einstellungen für die World zu finden) lässt sich zum Schluss die gesamte Textur backen, dazu abermals ein leeres neues image erstellen, in die Output node einbinden und „combined“ backen.