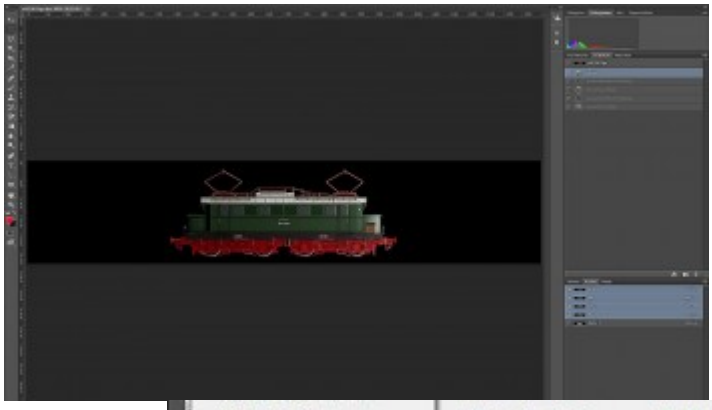
Kanäle tauschen in Photoshop

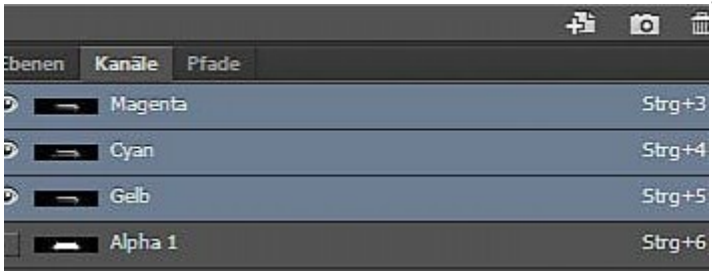
Einige Tools zur Speicherung im dds-Format unterstützen kein `ATI2A2XY` sondern nur `ATI2`.

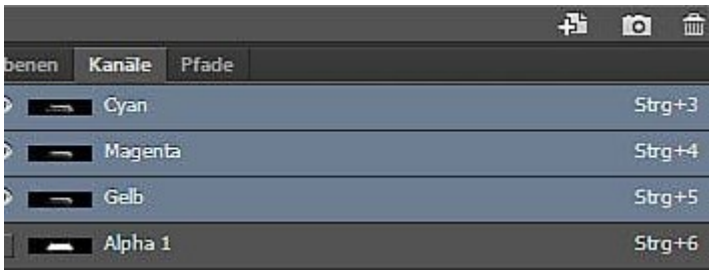
Um dennoch korrekte Normalmaps zu erhalten, müssen vor dem Speichern in `ATI2` die Kanäle `Rot` und `Grün` getauscht werden.

Hier wird das Procedere anhand einer normalen Textur gezeigt. Es ist bei Normalmap-Texturen natürlich identisch.

Der Ablauf

- Wir laden unsere Textur. 
- Wir schalten in den Mehrkanal-Modus.

- Wir verschieben den Kanal `Cyan` an erste Stelle. 



- Wir schalten wieder zurück in den RGB-Modus.

- Das Ergebnis.

Dieses ist ein mögliches Verfahren und bezieht sich auf Photoshop. Sicher gibt es in Gimp ähnliche Möglichkeiten.

LG Enno :) Image not found or type unknown