

MGA/CDR Textur mit Blender Backen

Inhaltsverzeichnis

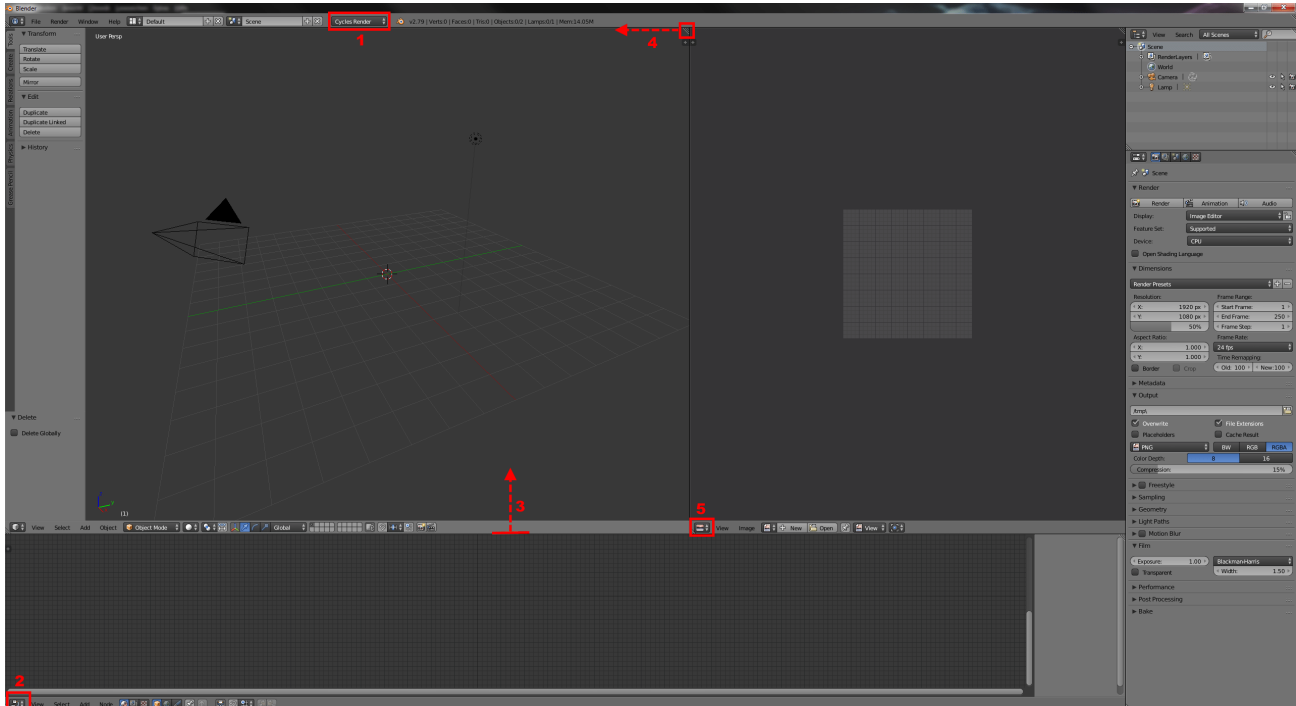
- [1 Vorraussetzungen](#)
- [2 Vorbereitung](#)
- [3 Vorgehensweise](#)
- [4 Die Textur erstellen](#)

1 Vorraussetzungen

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

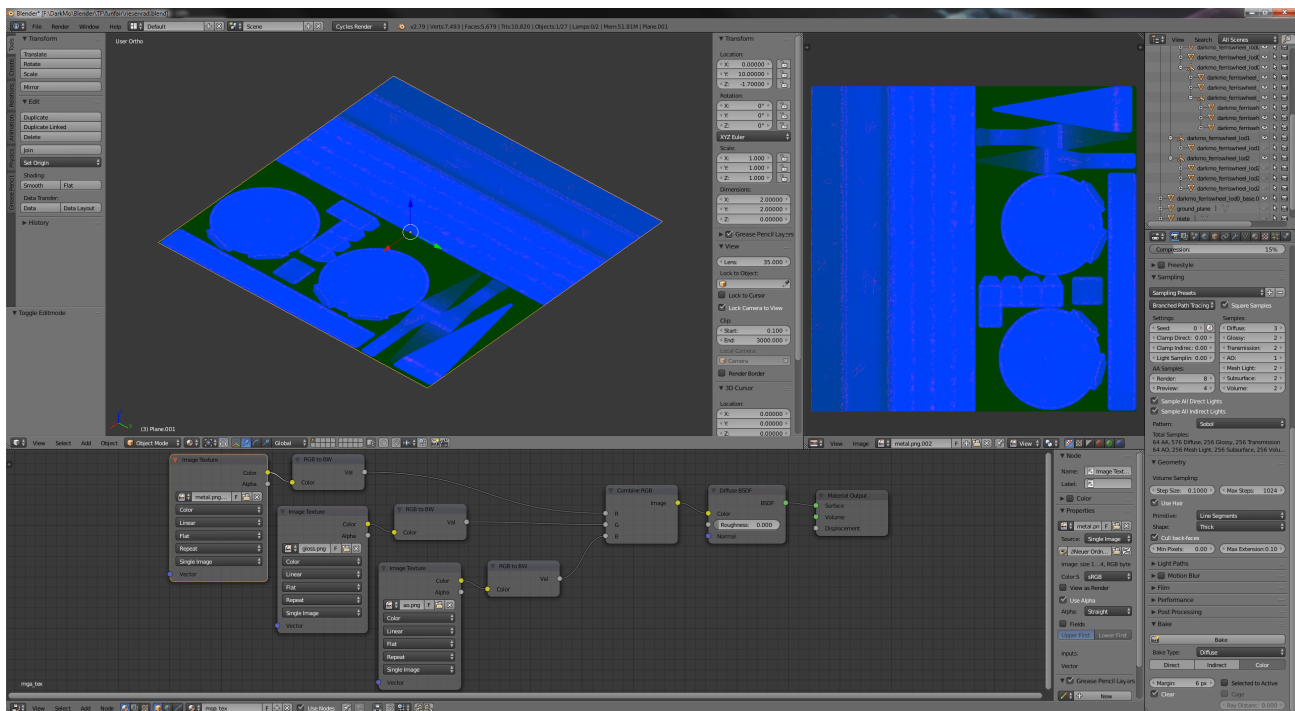
2 Vorbereitung

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:



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.