

PBR, FBX: Fragen, Fallstricke, Fehler

Post by "ChWerwick" of Dec 27th 2018, 1:16 pm

[Quote from Blacktiger](#)

So gesehen ist jetzt nur der Schmutz PBR und die Mauer selber ist Normal.

Das Material ist insgesamt ein PBR Material. Die Rauheit-, Ao-, Illumination- und Metalleigenschaften der Mauer werden über die Schmutztextur gesteuert. Die Normal Maps beider Texturen ergänzen sich. Also ein PBR Material + Albedo- und Normalmap der gekachelten Textur.

[Quote from GnatzED](#)

wenn du deiner Normal-Map noch einen Alpha-Channel verpasst führt das vielleicht zu dem erhofftem "Wow"-Effekt. Diesen Blogbeitrag kann ich wärmstens empfehlen.

Der Wermutstropfen bei dieser Sache ist, dass die gekachelte Textur (Mauer) bei *.m.pbrmetaldetail keinen Parallax Kanal haben darf. Gerade für Mauern wäre dieser aber schön gewesen.

cheers

Christian