

Physical Based Rendering Asset-Erstellung (QSF)

PBR Workflow

- Basierend auf Specular Maps
- Basierend auf Metallic Maps (QSF nutzt diesen Workflow, allerdings mit Glossiness statt Roughness)

Das Material definiert die verschiedenen Oberflächenarten auf einem UV-Layout. Eine Oberfläche kann Holz, Gummi, Eisen, Gold, Plastik, Dreck, Rost usw. sein. Ein Game-Material besteht aus verschiedenen Textur-Maps. Mit den Standard-Textur-maps (Color, Metallic und Glossiness) kann man bereits jede normale Oberfläche erstellen. Wenn Textur-Maps für ein PBR-Game-Material erstellt werden, sollten die Textur-Maps auf verschiedene Ebenen bzw. Textur-Typen verteilt werden. Jeder Textur-Typ ist das Ergebnis verschiedener Textur-Maps. Next-Generation-Tools für die Erstellung von PBR-Texturen arbeiten immer mit dem Layering verschiedener Textur-Typen. Jede dieser Typen hat eine eigene Textur-Map-Information, welche in der Game-Material-Textur gelayert wird.

Inhaltsverzeichnis

- [1 PBR Workflow](#)
- [2 Tools](#)
- [3 Dokumentation](#)

Tools

- Substance Designer - Node-basiertes Tool zum Erstellen von Texturen (PBR-basiert).
- Substance Painter - Textur-Mesh-Paint-Tool, kann Höheninformationen auf Modelle malen um eine Normal-Map zu erhalten (PBR-basiert).
- Quixel DDO - Textur-Plugin für Photoshop (PBR-basiert, inklusive PBR-Material Voreinstellungen).

Dokumentation

allegorithmic.com/pbr-guide

docs.google.com/document/d/1Fb...bx913e-t4Wc2nMRWPzNk/edit

seblagarde.wordpress.com/2014/...hart-for-unreal-engine-4/

seblagarde.wordpress.com/2012/...lar-and-glossiness-chart/

docs.unrealengine.com/latest/l...hysicallyBased/index.html