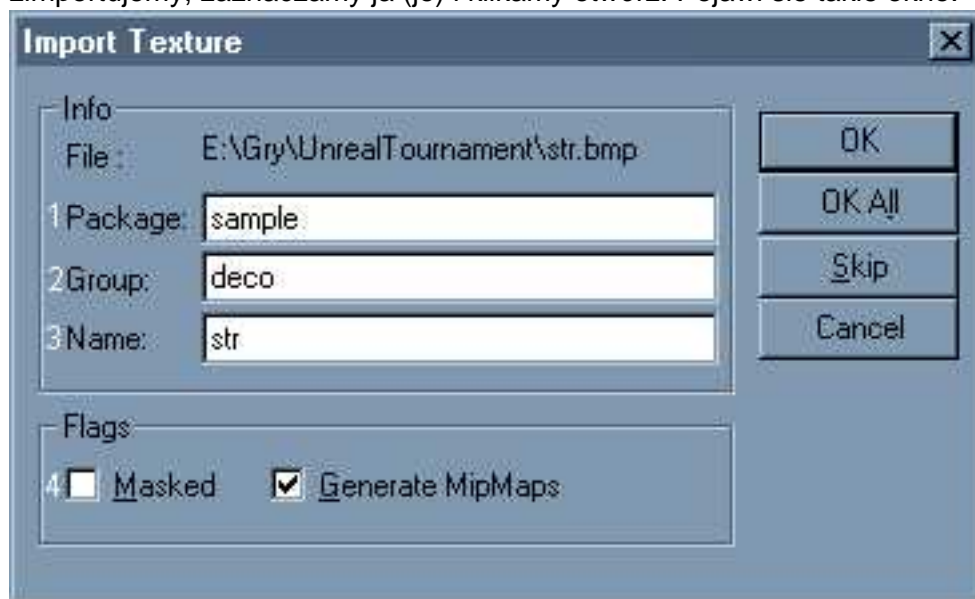


O UnrealED - [UED2] 22 - Importowanie tekstur by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 17:03

Tekstury musza miec rozmiar 32x32, 32x64, 32x16, 16x16, 128x128 (potegi liczby 2). Importowac mozna zarówno 24bitowe pliki bmp jaki i pliki pcx 256 kolorowa paleta. Różnice omówię przy okazji innego artykułu, tu bedzie sama zasada. Wiec otworzmy **Texture Browser**



, tam z menu **File** wybierzmy **import**, z okna które sie teraz pojawi w polu **Plik typu:** wybierzmy **All Files**. Teraz wybierzmy bitmape(y) (.bmp), która zimportujemy, zaznaczamy ja (je) i klikamy otwórz. Pojawi sie takie okno:

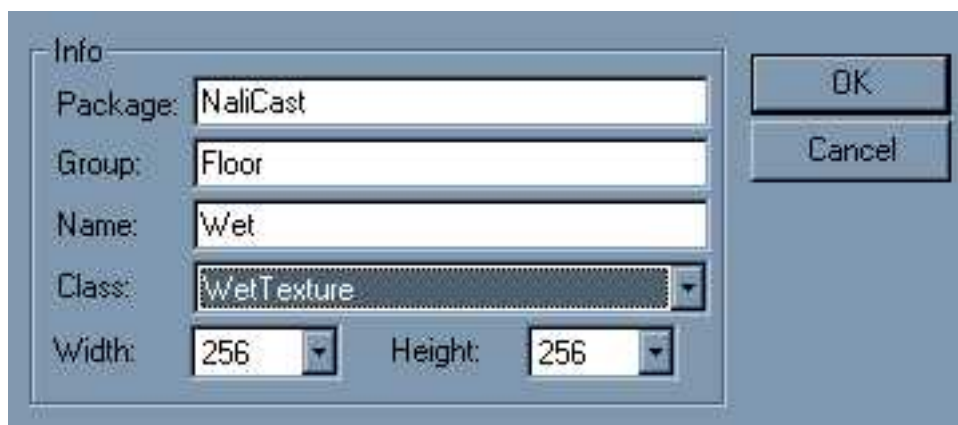


- 1) Package - cos jak nazwa pliku, musi sie ona zgadzac z nazwa pliku jaka nadamy plikowi podczas zapisu
- 2) Group - grupa do jakiej zostanie dodana tekstura
- 3) Name - nazwa tekstury
- 4) Masked - kolor czarny zostanie zamieniony na przeswitujacy, dobra opcja do robienia krat

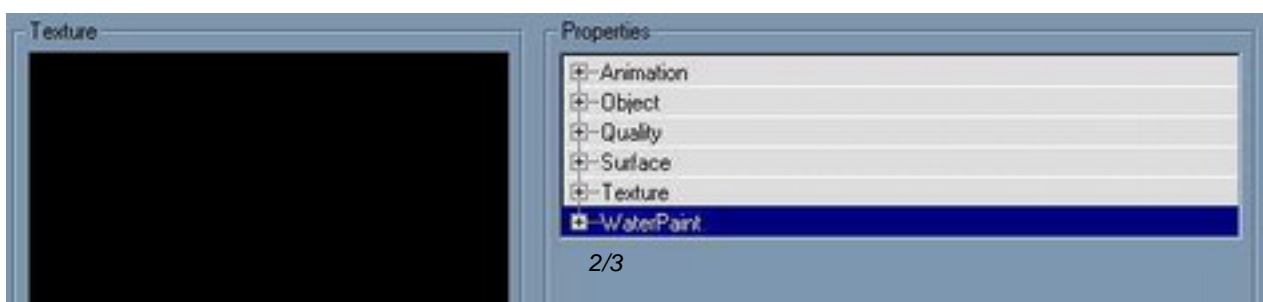
Kliknij teraz **OK All**, aby zimportowac tekstury. Na koniec z menu **File** wybierzemy **Save**, i zapisujemy plik pod taka nazwa, jaka zaproponuje nam edytor.

## Efekty

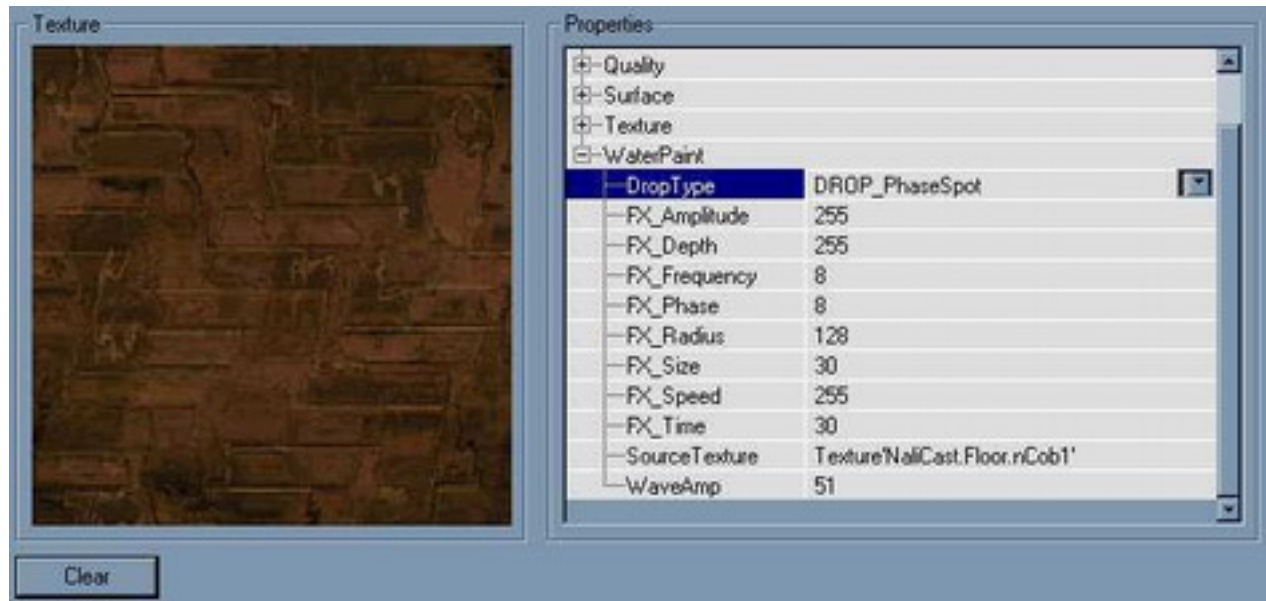
W **texture browser** wybieramy z menu **File** opcje **New**



tam zaznaczamy opcje i klikamy na OK, wtedy pojawi sie takie oto okno:



Na razie wejdźmy do texture browser (nie wyłączaj okna, które się pojawiło po stworzeniu tekstury) i wybierzmy teksturę, którą chcemy zmienić. Po tej czynności klikamy na menu (zależy od tego co wybrałeś przy importowaniu tekstur w opcji **Class**) w moim przypadku **WaterPaint**, a tam na **Source Texture**, a następnie klikamy na **Use** w oknie, gdzie był dotychczas czarny obraz, pojawi się nasza tekstura, wtedy klikamy na **Drop Type**, z którego wybieramy odpowiedni efekt, i trzymając Prawy Przycisk Myszy jeździmy kursorem po teksturze.



Oto spis opcji w **class**:

- Fire Texture - tekstura ognia
- Ice Texture - tekstura lodu
- Scripted Texture - tekstura używana do ukazywania komunikatów
- Texture - tekstura zwykła
- Wave Texture - tekstura ruszająca się (??)
- Wet Texture - tekstura wody/padającego deszczu