

Artykuły - [UE1] Kompresja S3TC by [Raven](#) dnia: 14 Grudzien 2007, 14:01

Wraz z **Totally Unreal** zostały wypuszczone tekstury w wysokiej rozdzielczości. Oferowały one ogromną liczbę detali (w porównaniu do standardowych), bez spalania gry. Oprócz oczywistych zalet, jest także poważna wada - stworzenie tekstury z flagą **masked** jest niezwykle utrudnione. W tej chwili bardzo dużo nowych modów wykorzystuje właśnie tę technologię - **S3TC**.

Wbrew pozorom do stworzenia pliku .utx zawierającego tekstury w wysokiej rozdzielczości, nie potrzeba żadnych skomplikowanych narzędzi - wystarczy odpowiednio spreparowane pliki utx, oraz komenda **ucc mergedxt**.

Zacznijmy od początku. Wpierw w jakimś miejscu na dysku należy stworzyć TRZY katalogi:

- low
- high
- merged

Następnie niezbędne jest właściwe stworzenie plików utx. Pierwszy plik MUSI posiadać tekstury w niskiej rozdzielczości (pcx 8bit). Zapisz go w katalogu low. Potem należy stworzyć plik utx z teksturami w wysokiej rozdzielczości (bmp 24bit). W tym momencie należy pamiętać o tym, że OBA PLIKI MUSZĄ MIEĆ TĄ SAMĄ STRUKTURĘ GRUP, TE SAME NAZWY TEKSTUR WEWNĄTRZ! W skrócie - jedyna różnica pomiędzy nimi ma być wielkość zapisanych wewnątrz tekstur. Taki plik należy zapisać w katalogu **high**. Gdy już mamy zrobione odpowiednio pliki utx, należy wywołać komendę **ucc mergedxt**.

Kod:

```
ucc mergedxt <katalog z tex w niskiej rozdzielczości> <katalog z tex w wysokiej rozdzielczości> <katalog gdzie znajduje się tekstury S3TC>
```

np.

Kod:

```
ucc mergedxt c:\low c:\high c:\merged
```

Powyrzszą komendą połączy pliki utx z obu katalogów - w jeden. W momencie, gdy komputer nie będzie mógł obsługiwać tekstur S3TC - zostaną użyte ich mniejsze wersje.

Importowanie tekstur

Maksymalny rozmiar tekstury to 4096x4096 w 24-bitowej palecie kolorów. Podczas importowania warto zaznaczyć, aby UED zaimportował tekstury z **mipmapami**. Tekstury skompresowane do S3TC doskonale nadają się także jako skiny.