

# Как создать текстуру на которую не будет применяться цветокоррекция (color mapping)?

## How to create a texture that is not affected by color mapping?

Редакция от: Thu, 29 Jan, 2015 at 4:52 PM

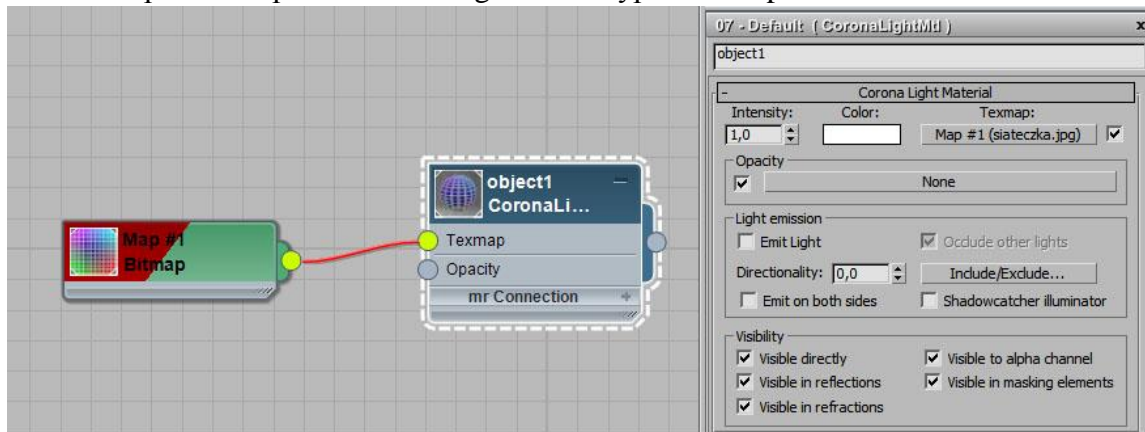
Перевод от: 25 марта 2015

Итак, как же это сделать?

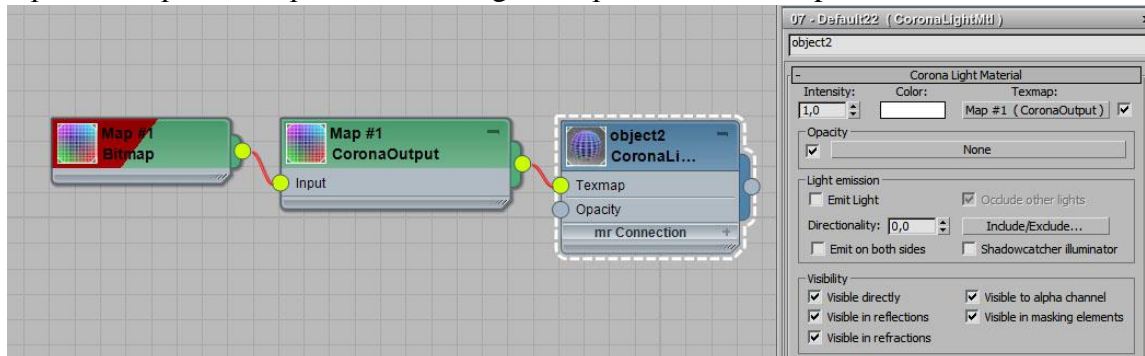
Использовать карту **CoronaOutput** с отключенной опцией "Affected by color mapping".  
*Изменяет текстуру инвертируя текущие настройки цветокоррекции (color mapping), эффективно убирая с нее любые воздействия колормаппинга. Это может быть использовано для отображения излучающих свет/самосветящихся текстур, у которых значения должны точно соответствовать заданной текстуре, в результирующем рендере с примененной цветокоррекцией. Чтобы эта фишка работала корректно, значения цветокоррекции (колормаптинг) не должны изменяться после того как рендер стартовал.*

## Примеры

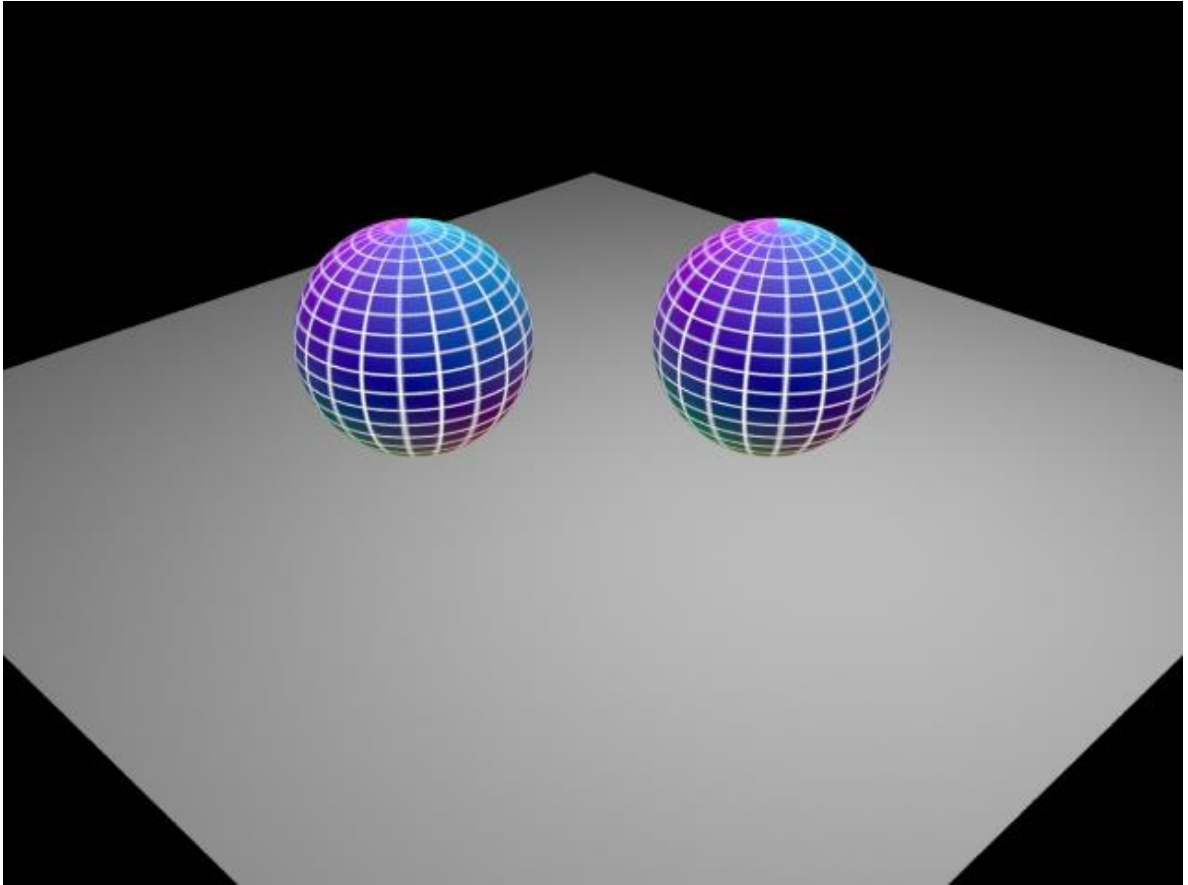
Левый шарик: материал Corona Light с текстурой-bitmap



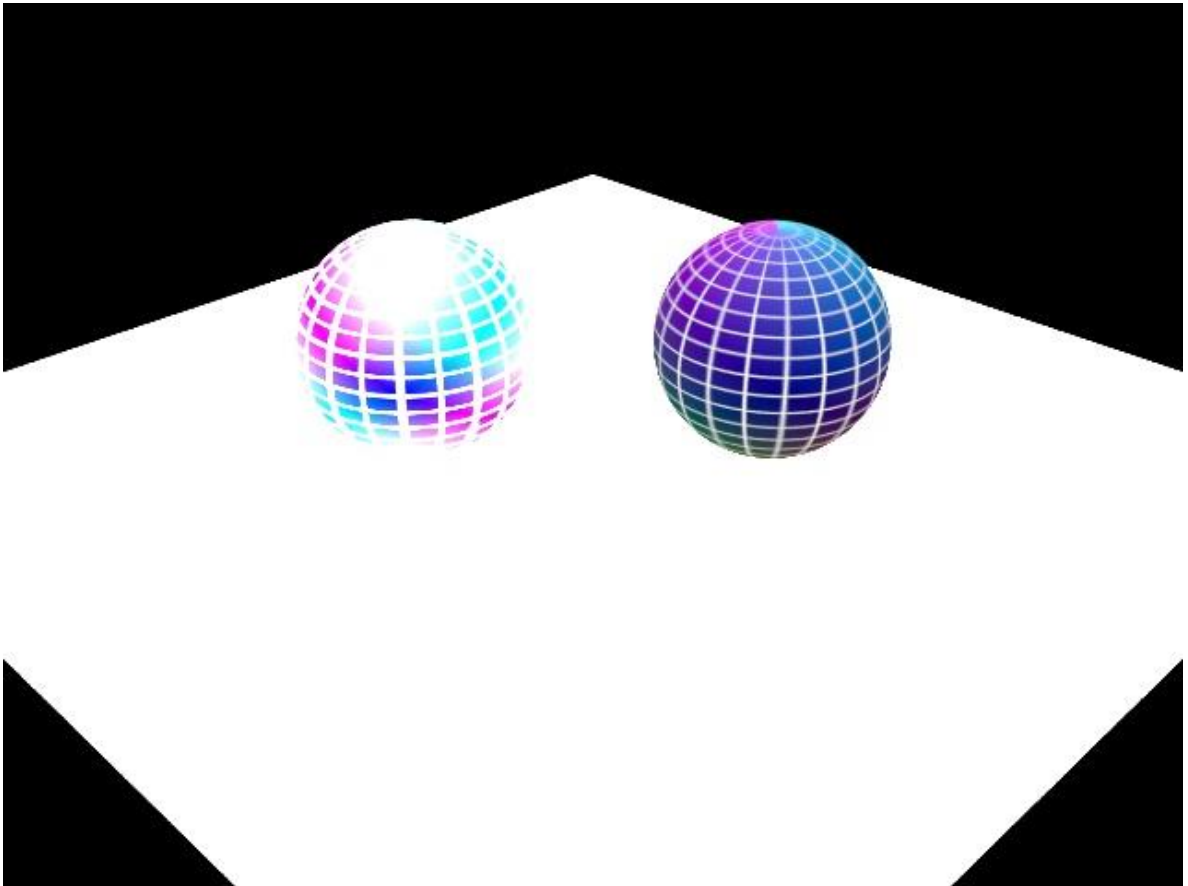
Правый шарик: материал Corona Light с картой Corona Output



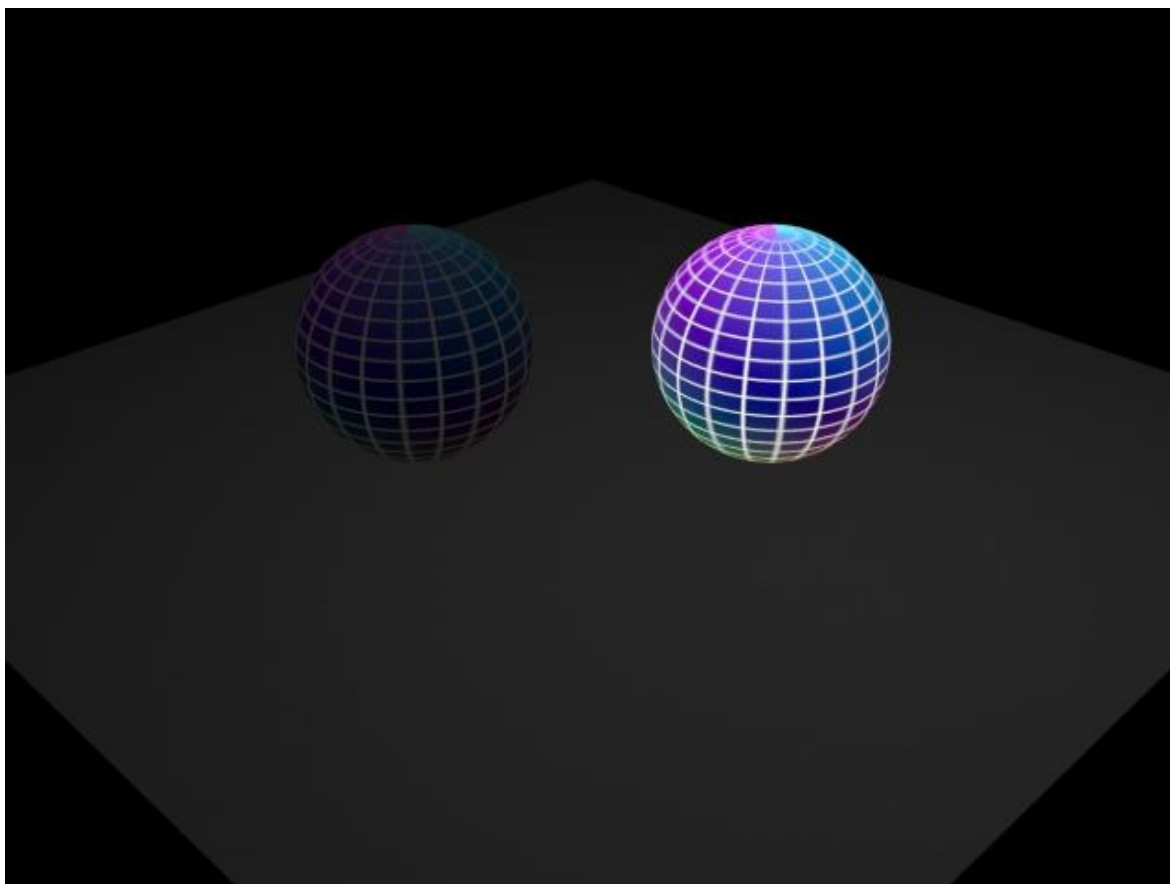
**EV = 0**



**EV = +5**



**EV = -5**



**EV = -5**

Отражающая поверхность пола

