

Benutzung der 5 Lichtarten

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 04/08/01

Polylights

Polylichter sind am leichtesten zu verstehen. Sie sind Lichter die Polys, also ein Face abgeben. Um ein Polylight zu plazieren, geht in den Texture-Mode(F6) und macht dann einen **Mittelklick** auf die Fläche, die Licht abgeben soll. Wählt dann **set light color** und nimmt eine Farbe. Wollt ihr ein dunkleres Licht, so nehmt einfach eine dunklere Farbe. Ihr könnt auch die Lichtstärke ändern, indem ihr übers Face fährt und **I** drückt. Polylights beeinflussen keine dynamischen Objekte, wie Max, Gegner, Waffen, bewegliche Meshes wie Türen.

Pointlights

Pointlights sind ein wenig schwieriger zu verstehen. Pointlights beleuchten nicht die Levelgeometrie, sondern beeinflussen die dynamischen Objekte (MAX, Gegner, Waffen, etc.). Anders als Oberflächenlichter sind Pointlights Entities, die Licht in alle Richtungen abgeben. Um ein Pointlight hinzuzufügen geht in den Model-Mode(F3), drückt jetzt **N** und wählt aus der DropDown List **Pointlight** aus. Pointlights werden bevorzugt zum beleuchten von dynamischen Objekten verwendet.

Spotlights

Spotlights sind eine Kombination von Polylights und Pointlights. Sie beleuchten dynamische Objekte und werden von Oberflächen abgegeben. MaxEd fügt automatisch ein Spotlight in den Level, sobald man ein Polylight einfügt. Allerdings um das Spotlight dann zu aktivieren muss man in den Transform-Mode (F5) wechseln und unter den Mesh Properties (Fenster links oben + Rechtsklick + Properties), **Export Lights** aktivieren. Spotlights sind zwar weniger Effizient als Polylights, allerdings hat man mehr Einstellungsmöglichkeiten. Im Texture-Mode --> Mode Commands.

Particle Lights

Particle Lights beeinflussen dynamische Objekte, sowie die Level-Geometry, sind allerdings nur temporär und ein Spezialfall. Sie sind nur Lichter die für die Particle Effects gedacht sind. Z.B. bei einem Feuer sollte dann auch was flackern. Das ist auch sehr nutzvoll bei den Lichtern bei einem Polizeiauto etc.

Ambient Light

Dies ist die Farbe, auf der die Farbe der Pointlights aufbaut. Um die Ambient Color zu verändern müsst ihr den Eintrag **ambient color** in der levels.txt verändern.

Radiosity

Um seinen Level jetzt auch zu beleuchten muss man den radiosity renderer ausführen. Zuerst sollte man aber die MaxEd Preferences verändern (unter Options --> MaxEd Preferences). Ich rate alles so zu lassen wie es ist, außer stellt **passes** auf 2 oder 3 und steigert **boost** auf etwa 200-250. Passes sind die Anzahl an Reflektionen die das Licht macht. Ist der Level zu hell geht zum Polylight und stellt die **Intensität** etwas runter.

Um radiosity zu starten geht in den Move-Mode(**Space**) und drückt die Taste **R**. Wählt **nein** bei der Preview Option. Wird man gefragt es ohne Exits laufen zu lassen wählt **Ja**.

© 2001 *rrr*bbb*, MPM