

Räume und Flächen Rendern

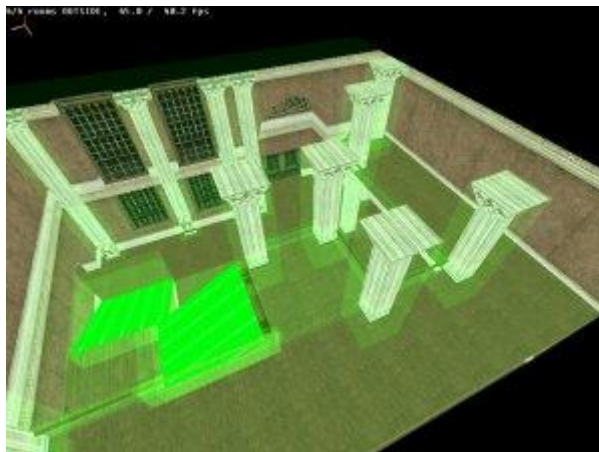
by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 26/10/01

Vorwort

Wer hatte das Problem nicht nicht??? Dann rendert man seine Map was nicht gerade schnell geht und dann stimmt in einem Raum die Beleuchtung nicht. Im Tutorial wird jetzt erklärt, wie man nur einen Raum oder nur eine Fläche rendern kann. Los geht's ...

Räume rendern

Um nur einen Raum zu rendern benötigt ihr den Transform-Mode (F5). Klickt im Modus auf den gesamten Raum den ihr Rendern wollt.



Anschließend braucht ihr nur noch die Taste **R** zu drücken oder mit der **mittleren** MT im Dialog **Render Selection** und der Renderprozess beginnt. Als **Render Passes** wird immer die Zahl genommen die beim letzten Maprendering verwendet wurde.

Flächen Rendern

Jetzt zum Face Rendern. Hierfür in den Texture-Mode (F6) gehen und über die Fläche fahren.



Jetzt wieder **R** drücken oder mit der **mittleren** Maustaste aus dem erscheinenden Dialog **Render Polygon** auswählen.

© 2001 *rrr*bbb*, MPM