

## Schatten bearbeiten

by HUBI <[hubi@kronachonline.de](mailto:hubi@kronachonline.de)>, 25/11/01

### *Schatten bearbeiten*

Lightmaps zu manipulieren hört sich zwar unheimlich kompliziert an, ist es aber nicht.

Das gewünschte Polygon wird im Texturedit-Mode ( F6 ) markiert (einfach die Maus drauf), dann STRG + C drücken und das Ganze wird in die Zwischenablage kopiert. Öffnet nun ein beliebiges Grafikprogramm und geht dort auf "Als neues Bild einfügen" oder einfach STRG-V.

Ihr seht jetzt ein Reliefbild. Helle Stellen sind Licht, dunkle Stellen sind Schatten.



Ihr könnt die Graustufen nach Wunsch verändern, man kann auch bunte Schatten machen (Vorsicht die Farbe darf nicht zu sehr von der Original Licht-/Schattenfarbe abweichen, sonst gibt's so einen komischen Regenbogeneffekt, also bei rotem Licht ist z.B. kein grüner Schatten möglich).

Jetzt wieder STRG + C drücken wieder in MaxEd wechseln, wieder das zu ändernde Polygon markieren und STRG + V drücken. Nun wird die veränderte Schattierung auf das Polygon kopiert und der Schatten ist manipuliert.

Die Prozedur ist übrigens ohne Risiko und kann durch erneutes Rendern wieder rückgängig gemacht werden. Diese Methode eignet sich vor allem um z.B. unerwünschte schwarze Stellen zu entfernen.

© 2001 HUBI, MPM