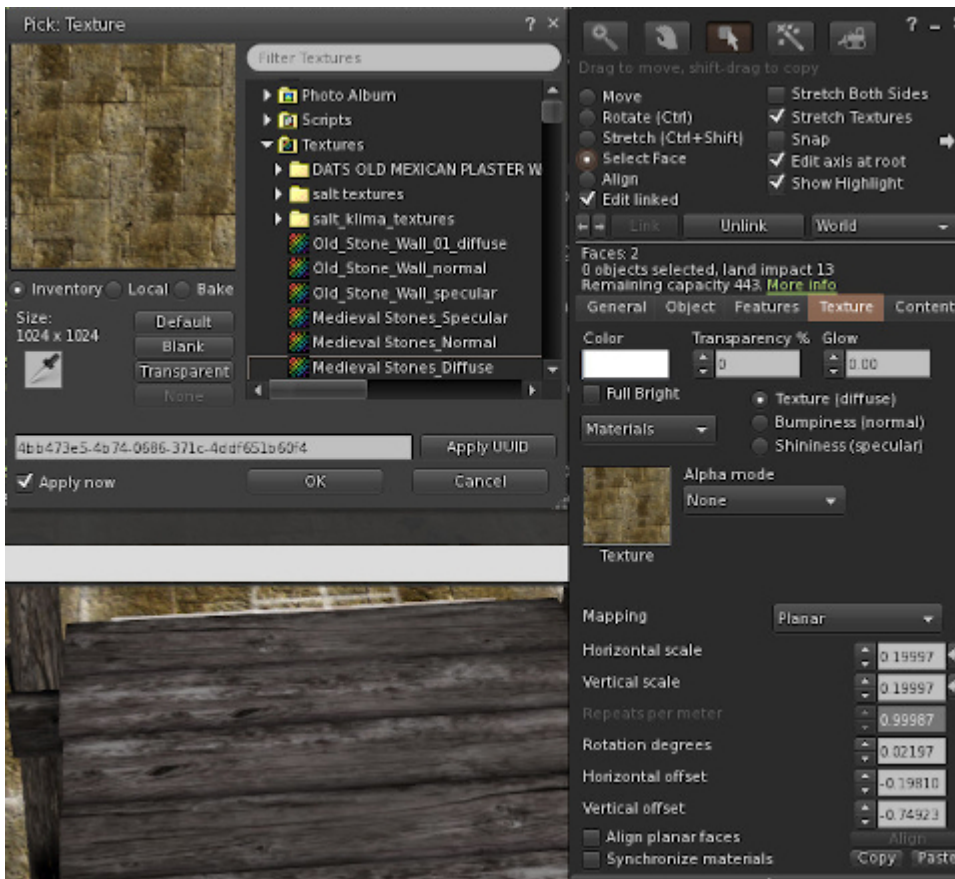


# Specular, diffuse und nicht Normales



Hier noch etwas für die zahllosen hier mitlesenden Game-Designer für Second Life: Endlich habe ich kapiert, wie das mit den Mesh-Texturen funktioniert. Nein, ich habe keine verständliche Anleitung gefunden, sondern jemand hat mir das „inworld“ im Chat erklärt.

[Mesh-Objekte](#) haben *drei* Texturen, die als *specular*, *normal* und *diffuse* benannt sind. Um Einfaches kompliziert zu machen: Die Basis-Textur für den Mesh-Prim ist mitnichten *normal*, sondern *diffuse*. Darauf muss man erst einmal kommen. Danach wählt man die Option [Bumpiness](#) und fügt die „normale“ Textur an derselben Stelle ein. Zum dritten [Shininess](#) – da hinein gehört die *specular*-Textur.

Man sieht das virtuelle Ding in voller Mesh-Pracht aber nur korrekt mit maximaler Grafik-Auflösung und schnellem Internet.

Da die meisten Spieler das aber gar nicht haben, ist die optimale Ansicht nur für Gamer-PC-Grafikkarten-Besitzer wie mich und ein paar andere Nerds.

#gamedesign #secondlife #fantasy