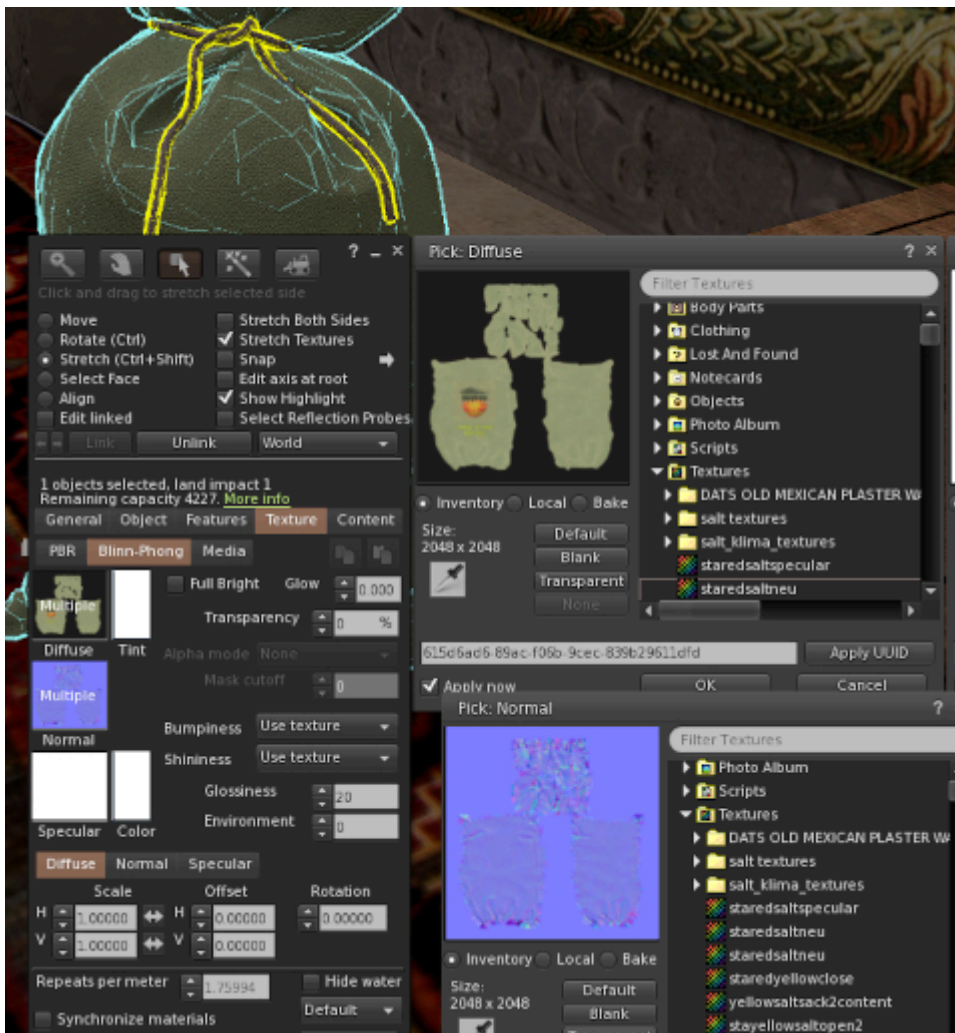


# Empfohlene Grundeinstellung für deinen Sack oder: Diffuse Blinn-Phong A0 Mesh



Mit so etwas schlage ich mich gerade herum – Frage an die KI: Ein Mesh Objekt (ein brauner Sack aus Jute oder Leinen) in Secondlife hat folgende Konfiguration: Texture [diffuse](#)+A0 selbst per Gimp für Linux zusammengesetzt, A0 20 Prozent Helligkeit, specular weiß, Glossiness 20, Environment 0, Blinn-Phong A0 die ursprüngliche Version und nicht selbst gemacht, das Objekt ist aber zu dunkel, wenn es gerezt wird, wird aber hell nur per edit Blinn-Phong, [wie kann ich](#) die Texture permanent hell stabil machen?

# Warum der Sack in Second Life zu dunkel wirkt

Das Verhalten, das du beschreibst, ist typisch für ein **Material-/Lichtproblem** in Second Life und meist kein Fehler der eigentlichen Textur. Wenn das Objekt gerezzt dunkel wirkt, im Edit-Modus mit [Blinn-Phong](#) aber heller, dann liegt das in der Regel an der Kombination aus:

- in die Diffuse eingerechnetem **A0** ([Ambient Occlusion](#)),
- **Specular-/Glossiness-Einstellungen**,
- der **Umgebungsbeleuchtung** des Viewers,
- und dem Unterschied zwischen **Darstellung im Edit-Modus** und normal gerezztem Zustand.

## Die wahrscheinlichste Ursache

Der Hauptgrund ist fast immer das in die Diffuse hineingerechnete A0. Auch wenn du nur etwa **20 % Helligkeit** für das A0 verwendet hast, dunkelt es die Oberfläche dauerhaft ab. Gerade bei einem braunen Jute- oder Leinensack summiert sich das schnell, weil das Grundmaterial ohnehin schon eher matt und dunkel ist.

Zusätzlich ist **weißes Specular** bei einem matten Stoff oft ungünstig. Es macht das Objekt nicht automatisch heller, sondern kann im Zusammenspiel mit schwacher Umgebungsbeleuchtung eher stumpf und grau wirken.

## Wie du die Textur dauerhaft heller und stabiler bekommst

### 1. A0 schwächer einarbeiten

Wenn du das A0 direkt in die Diffuse einrechnest, solltest du es deutlich schwächer machen.

- Statt 20 % besser nur **5 bis 10 % AO** verwenden.
- Falls du im Modus **Multiply** gearbeitet hast, wird stark abgedunkelt.
- Für Stoffe wie Jute oder Leinen lieber sehr sanft vorgehen.

Das ist meistens der wichtigste Schritt.

## 2. Die Diffuse-Textur in GIMP leicht aufhellen

Öffne die diffuse Textur in GIMP und hebe die Mitteltöne etwas an.

Geeignet sind zum Beispiel:

- **Farben > Helligkeit/Kontrast:** Helligkeit etwa **+10 bis +20**
- oder besser **Farben > Kurven:** die Mitteltöne leicht nach oben ziehen

Mit Kurven bekommst du meist ein natürlicheres Ergebnis als nur mit Helligkeit.

## 3. Specular nicht reinweiß lassen

Für einen Jute- oder Leinensack ist eine reinweiße Specular-Map meist zu hart. Besser ist:

- **Specular: hellgrau statt weiß**
- **Glossiness: 30 bis 60**
- **Environment: 5 bis 20**

Deine jetzigen Werte:

- Specular weiß
- Glossiness 20
- Environment 0

führen bei Stoff oft eher zu einem dumpfen Eindruck als zu

einer echten Aufhellung.

## 4. Environment nicht auf 0 lassen

Mit **Environment 0** bekommt das Material keinen zusätzlichen Lichtanteil aus der Umgebung. Ein kleiner Wert wie **5 bis 10** hilft oft schon, damit das Objekt auch außerhalb des Edit-Modus freundlicher wirkt.

Zu hoch solltest du bei einem Sack aus Jute oder Leinen aber nicht gehen, sonst wirkt das Material unnatürlich.

Für einen realistischen Sack ist das daher eher nicht zu empfehlen.

## Warum es im Edit-Modus heller aussieht

Im Edit-Modus wirkt ein Objekt häufig heller, weil der Viewer dort Material- und Lichtinformationen anders darstellt als im normalen gerezzten Zustand. Das heißt: Wenn es nur im Edit-Modus gut aussieht, ist das kein verlässlicher Maßstab für das Endergebnis.

Entscheidend ist immer, wie das Objekt **normal gerezzt** unter üblicher Beleuchtung aussieht.

## 5. Empfohlene Grundeinstellung für deinen Sack

Für einen braunen Sack aus Jute oder Leinen würde ich testweise Folgendes nehmen:

- **A0 in der Diffuse:** nur 5 bis 10 %
- **Diffuse:** leicht aufgehellt, vor allem in den Mitteltönen
- **Specular:** hellgrau, nicht weiß
- **Glossiness:** etwa 40

- **Environment:** etwa 10

Damit bekommst du meistens eine deutlich stabilere und dauerhaft hellere Darstellung.

## Praktische Kurzlösung

1. AO in GIMP schwächer machen, am besten nur noch 5 bis 10 %.
2. Diffuse-Textur leicht aufhellen.
3. Specular von weiß auf hellgrau ändern.
4. Glossiness auf ungefähr 40 setzen.
5. Environment von 0 auf etwa 10 erhöhen.

Ok, also alles auf Zero. Einen Termin beim Zahnarzt habe ich heute auch noch...

#Mesh #gamedesign #secondlife #bforartists #gimp