

## Skybox

by Alexander Pippan aka RnB \*rrr\*bbb\* <[alexander.pippan@rnbcreative.at](mailto:alexander.pippan@rnbcreative.at)>, 06/08/01

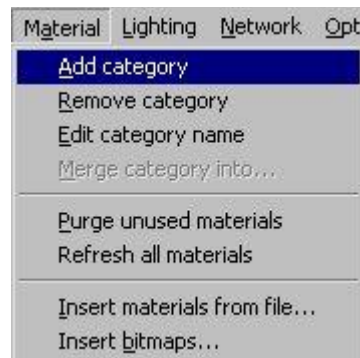
### **Vorwort**

In diesem Tutorial erkläre ich, wie man rund um seinen Level mit einer **Skybox** einen Himmel macht, der dann später im Spiel zu sehen ist.

### **Kategorie hinzufügen**

Hat man jetzt erst einmal seinen Level fertig, muss man noch die richtige Textur für den Sky importieren.

Dazu geht man im MAXEd unter den Menüpunkt **Material** und selektiert dort **Add category**.



Im darauf erscheinenden Dialog wählt man **skybox** und klickt auf OK. Jetzt müsste im Texturfenster bei der Drop Down Liste eine Kategorie **skybox** vorhanden sein.

### **Skytextur hinzufügen**

Klickt man jetzt auf die Kategorie wird noch keine Textur angezeigt, daher müssen wir jetzt eine neue hinzufügen. Dazu ladet euch diese -> [Textur](#) herunter und entpackt sie. Man kann zwar eine x-beliebige Textur für den Editor verwenden, nur ist diese die Standardtextur wie sie Remedy verwendet hat um die Übersicht zu bewahren.

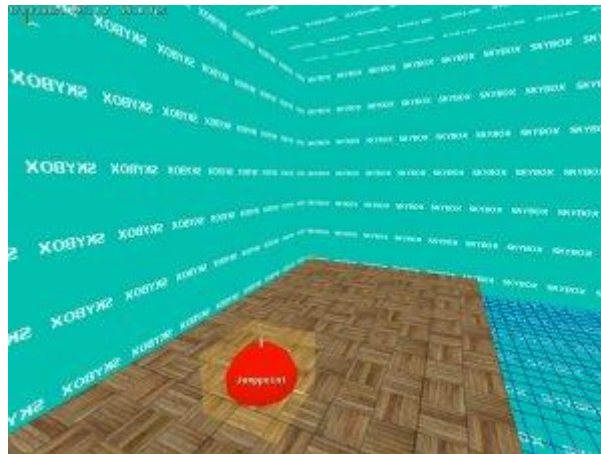
Habt ihr die Textur nun entpackt seht zu, dass noch die **skybox-Kategorie** selektiert ist und geht anschließend wieder zum Menüpunkt **Material** und dort auf **Insert bitmaps**. Hier wählt ihr die entpackte Bilddatei aus und klickt auf öffnen. Der Texturbrowser sollte jetzt so aussehen.



### ***Skybox erstellen***

Als nächstes erstellt man einen **Raum (Skybox)** mit dem Model-Mode (**F3**) und dem Extrude-Mode (**F4**) rund um den eigentlichen Level. Anschließend geht man in den Texture-Mode (**F6**) und belegt die eben erstellte Skybox mit der Textur **skybox**

Bei meinem Testlevel sah das Ganze im Editor so aus



### ***Levels.txt***

So die ganze Map kann man jetzt einmal speichern und exportieren, jedoch vor dem kompilieren müssen wir noch in der **level.txt** den Eintrag **Worldsphere** (Zeile33 bei der von M.P.M. heruntergeladenen level.txt) ändern.

Die verschiedenen Skys:

- **asgard**
- **coldsteel**
- **sunset**
- **docks**
- **lowereastside**
- **skyscrapers\_streetlevel**
- **skyscrapers\_midheight**
- **skyscrapers\_penthouse**
- **skyscrapers\_penthouse\_high**

- **bronx**

Ich benutze jetzt einfach einmal den **sunset-Sky**. Sieht im Texteditor so aus

```
PlayerStartingPlace =  
Fogging = true;  
WorldSphere = "sunset";  
FogColor = ( 32, 32, 32 );
```

### ***Kompilieren***

Letztendlich speichert man die **level.txt**, kompiliert seine Map, kopiert die MPM-Datei ins MaxPayne-Verzeichnis und startet das Ganze.

Wenns funktioniert kann man sich ein schönes Bild von einem Sonnenuntergang anschauen.



© 2001 \*rrr\*bbb\*, MPM