

## Wichtige Texturen

By Alexander Pippan aka RnB \*rrr\*bbb\* <[alexander.pippan@rnbcreative.at](mailto:alexander.pippan@rnbcreative.at)>, 02/08/01

### **Character-Textur**



Platziert wird die Textur im Editor einfach auf einem Mesh der im Spiel nicht sichtbar ist. Der Mesh wirkt dann im Spiel wie eine unsichtbare Wand allerdings können der Spieler und die Gegner durch diese Wand durchschießen.

Anwendungen findet man im Spiel zum Beispiel beim Tutorial an der Stelle mit dem Polizeibus und dem Polizeiauto. Hier kann man zwar vorbeischießen kommt aber selbst nicht weiter.

### **AI-Textur**



Funktioniert wie die **Character-Textur** nur dass sie für die Gegner eine unsichtbare Wand ist und der Spieler normal durchgehen kann.

Anwendung gibt es hauptsächlich bei Stellen, bei denen man will, dass sich die Gegner nur in einem bestimmten Raum bewegen oder einen Raum nicht verlassen.

### **Skybox-Textur**



Stellt später im Spiel den Sky dar. Wer genaueres wissen will, sollte sich das -> [Skybox-Tutorial](#) ansehen.

### **Dummy-Textur**



Bei dieser Textur legt man auf einen Mesh der nicht gesehen werden soll und

durch den man durchrennen können soll. Gutes Beispiel dafür bei ->  
[Cutscenes](#)

© 2001 \*rrr\*bbb\*, MPM