

Cutscenes

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 11/08/01

Vorwort

In diesem Tutorial wird gezeigt wie man eine Cutscene macht. Man sollte schon Erfahrung mit dem Editor haben und wissen wie man Keyframes, Animationen und einfache Messages macht.

Szene vorbereiten

Als erstes sollte man eine kleine Scene vorbereiten. Machen wir etwas Einfaches. Macht 2 Räume und einen Gang in der Mitte, wer will kann noch einen Gegner hineinsetzen.

Dynamic Object

Wie die meisten Cutscenes in MP funktionieren ist recht einfach. Die Kamera ist an ein **dynamisches Objekt** (DO) gebunden. Animiert man nun dieses Objekt, so wird sich die Kamera auch so bewegen.

Also erstellen wir ein DO. Macht einen Mesh dorthin wo die Kamera starten soll. Die Größe ist recht egal, sie sollte nur nicht allzu stark die Sicht behindern. Ein kleinerer Mesh macht auch eine genauere Animation möglich. Benennt ihn anschließend in **target** um. Jetzt wollen wir, dass unser DO während der Kamerafahrt nicht sichtbar ist. Dazu benötigen wir die **dummy**-Textur, die in den Basic_Room.lvl-Texturen unter der Kategorie dummy enthalten ist. Mehr zu speziellen Texturen -> [hier](#).

Die Textur bewirkt, dass der Mesh unsichtbar ist und Spieler sowie Gegner durchlaufen können. Habt ihr's jetzt texturiert so müssen wir es jetzt dynamisch machen. Dazu im Transform-Mode, Mesh anklicken und **d** drücken. Vergewissert euch, dass unter den Properties, die **collisionen** aus sind, dass **lightmapped** nicht ein ist und dass **cont. upd.** ein ist.

Animieren der Kamera

Ich schlage vor, dass wir die Kamera durch den Raum fliegen lassen und sie anschließend um 180° drehen. Dafür brauchen wir 3 Keyframes. Vergewissert euch, dass der gelbe Strich in die richtige Richtung zeigt, denn er gibt die Richtung an, in die die Kamera sieht. Plaziert den Mesh auch etwas über den Boden.

Macht jetzt die 1. Keyframe im Raum, indem Max am Anfang startet, die 2. Keyframe im anderen Raum und die 3. Keyframe an der gleichen Stelle wie die 2. nur um 180° gedreht.

Erstellt jetzt eine Animation zwischen der 1. und 2. Keyframe und eine

zwischen der 2. und 3.. Macht als Länge bei der 1. 2sec und bei der 2. 1 sec. Das heißt jetzt, dass die gesamte Cutscene 3sec dauert.

Erstellt die Messages jetzt so, dass nach der 1. Animation die 2. startet. ---> Also in der 3. Spalte bei der **Animation(Animation_0)** das einfügen:
this->do_animate(animation_1);
oder eben euren Namen angepasst.

Auslösen der Cutscene

Um die Camera auch irgendwie an das DO zu binden muss sie getriggert werden. Am besten empfiehlt sich hier ein **player_collide_trigger** den ihr in der Mitte des Durchganges plaziert.

Geht jetzt zu den Messages des Triggers zur Kategorie **T_Activate**. Dort fügt in der 1.Spalte das ein: **parent::target->cam_attachtodo(3,true);**. Das aktiviert jetzt die Camera für 3sec und bindet sie an das DO. Startet noch die Animation mit: **parent::target->DO_Animate(animation_0);**. Wenn ihr wollt das der Trigger nicht mehr aktiviert wird fügt noch das ein:
this->t_enable(false);

Kompiliert euren Level.

Nachwort

Testet ein wenig mit den Einstellungen herum. Versucht vielleicht die Kamera um einen Gegner kreisen zu lassen.

Wer während der Cutscene einen Widescreen haben will, soll das beim Trigger zu den anderen Messages hinzufügen:

maxpayne_gamemode->GM_EnableWidescreen(TRUE,0);
und beim DO bei animation(animation_1) in der 3.Spalte:
maxpayne_gamemode->GM_EnableWidescreen(FALSE,0);

True oder False sagen ob der Widescreen aktiviert ist. Die Zahl dahinter die Zeit in Sec bis er komplett oder weg ist.

© 2001 *rrr*bbb*, MPM