

Zäune - Gitter - Transparenz

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 15/08/01

Vorwort

Dieses Tutorial zeigt wie man Zäune, Gitter, durchsichtige Gegenstände in MaxPayne macht. Für das Tutorial ladet euch diese Zaun-Textur herunter und entpackt sie. -> [Zauntextur](#)

Zaun erstellen

Beginnt damit eine neue Texturkategorie unter **Material** --> **Add Category** hinzuzufügen. Wählt hier am besten **metal** aus, denn der Zaun ist ja aus Metall und nicht aus Papier. Fügt jetzt in die Kategorie die extrahierte Textur **fence** ein.

Erstellt jetzt einen Mesh für euren Zaun. Macht ihn nicht allzu dick. Wer noch nicht weiß wie man den Mesh flipped, also die Texturen nach außen schauen, geht in den Extrude-Mode(F4), fährt über ein face des meshes und drückt **Strg-F**.

Wer es noch nicht getan hat, der soll jetzt die Textur **fence** raufmachen. (Texture-Mode + linke MT).

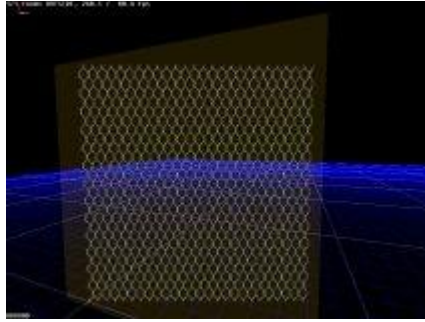
Transparenz

Jetzt hat man zwar seinen Zaun, aber noch keinerlei Transparenz. Dazu braucht die Textur einen **Alpha-Layer**.



Eine Alphatextur geht von schwarz nach weiss (Graustufen). Sie wird über eine normale Textur gelegt. Durch sie wird jetzt die Transparenz angegeben. Voll **weiss** heißt 0% Transparenz, **schwarz** 100% Transparenz. Transparenzen dazwischen sind Graustufen. Z.B. hellgrau = leichte Transparenz. Aber Vorsicht bei einer bunten Alpha-Textur gibt's Probleme. So viel zum Theoretischen....

Um jetzt den Alpha-Layer der Textur zuzuweisen, klickt ihr mit der **rechten** MT im Texturbrowser links auf die Textur. Wählt jetzt im erscheinenden Fenster **Add Alpha Layer...** aus. Nehmt dann die Textur **fence_alpha**. Ist man fertig sollte man jetzt im Editor den durchsichtigen Zaun sehen.



Nachwort

Man kann also jeder Textur eine beliebige Transparenz zuweisen. Dazu müsst ihr nur in einem Zeichenprogramm ein Bild in der Größe der Textur erstellen. Probiert es einmal mit verschiedenen Texturen aus, beachtet aber dass leichte Transparenz im Editor nur schwer zu sehen ist.

© 2001 *rrr*bbb*, MPM