

## Graffitis

by Alexander Pippan aka RnB \*rrr\*bbb\* <[alexander.pippan@rnbcreative.at](mailto:alexander.pippan@rnbcreative.at)>, 15/08/01

### **Vorwort**

In diesem Tutorial benutze ich wieder Texturen aus MaxPayne. Hier der Link -> [Graffiti](#). Der Punkt Voreinstellungen beinhaltet wieder nur das Einfügen von Texturkategorien und den Texturen sowie dem Alpha-Layer. Mehr zum Alpha-Layer -> [hier](#).

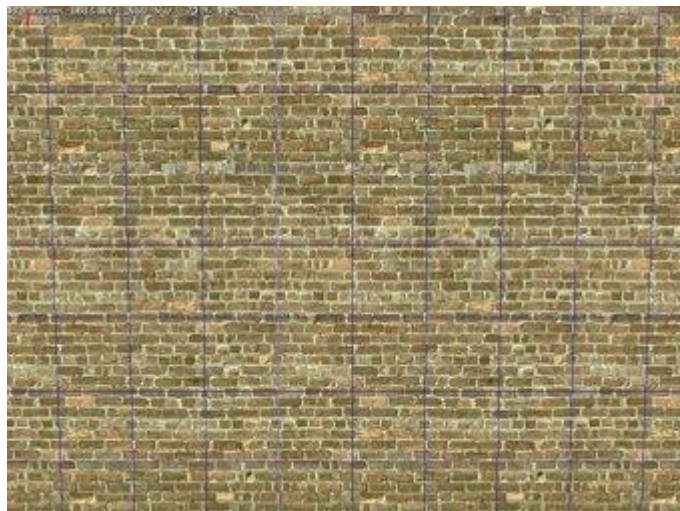
Wer jetzt nur wissen will wie man einen Mesh mit nur 1 Polygon macht sollte den Punkt **Voreinstellungen** überspringen und gleich zu **Graffiti platzieren** gehen.

### **Voreinstellungen**

Macht zuerst wieder einmal einen Raum oder eine Wand auf die wir das Graffiti legen. Jetzt erstellt die Texturkategorie **Graffiti** und fügt dort die **graffiti**-Textur ein. Fügt jetzt einen neuen Alpha-Layer für die Textur ein. Wählt die extrahierte **graffiti\_alpha**-Textur. So weit zu den Einstellungen...

### **Graffiti platzieren**

Um jetzt das Graffiti zu platzieren müsst ihr das Gitter auf die Wand ausrichten (Grid-Mode + 2 oder 3).



Jetzt geht ihr in den Model-Mode(F3) und zeichnet ein Rechteck. Anstatt jetzt die rechte MT zu klicken, drückt ihr **Shift + rechte MT**. Das erstellt jetzt einen Mesh mit nur einem Polygon. Man kann auch einen Mesh mit 6 Polys erstellen und anschließend im Extrude-Mode über ein face fahren und es mit der **Entf**-Taste entfernen.

Seid ihr damit fertig, legt ihr, wenn ihr es nicht schon habt, die **Graffiti**-Textur

auf den Mesh und richtet sie aus.



© 2001 \*rrr\*bbb\*, MPM