

# Wendeltreppen

by Alexander Pippan aka RnB \*rrr\*bbb\* <[alexander.pippan@rnbcreative.at](mailto:alexander.pippan@rnbcreative.at)>, 09/10/01

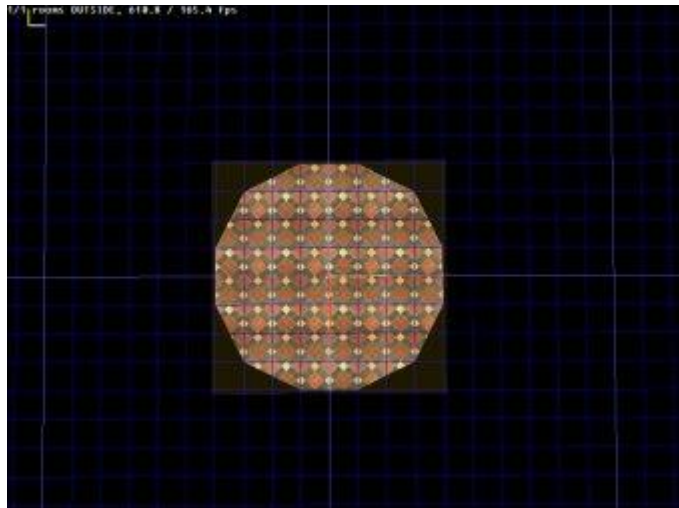
## Vorwort

Es gibt vielleicht andere/leichtere Möglichkeiten eine Wendeltreppe zu machen, allerdings finde ich die Beschriebene recht leicht und verständlich. Für bessere Möglichkeiten bin ich immer offen.

Einzigster Nachteil ist das Setzen der character\_collision -Textur, damit MP nicht so ruckelt.

## Grundriss

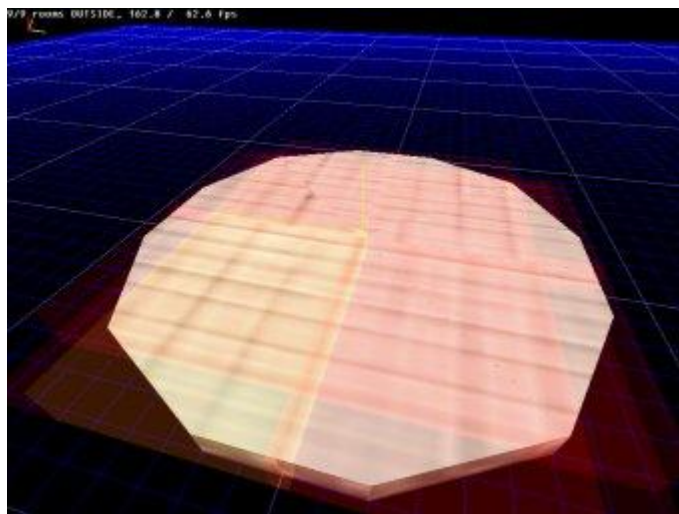
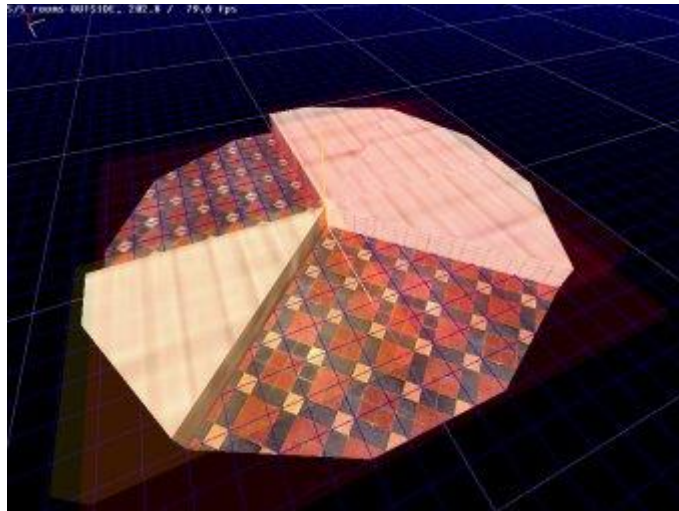
Als erstes brauchen wir einen Grundriss damit wir wissen wie die Treppe einmal von oben Aussehen wird.



Es empfiehlt sich hier kein zu kleines Gitternetz zu nehmen, da man sonst im nächsten Schritt Probleme bekommt. Erstellt jetzt am besten einen Kreis und macht daraus nur ein Polygon F3 + Kreis zeichnen + Shift-rechte MT.

## Treppenstücke

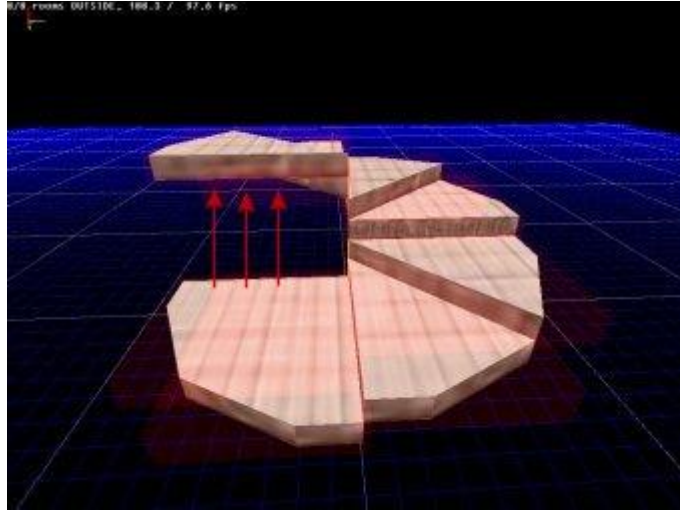
So jetzt zu unserer Treppe. Macht jetzt Tortenstücke die mit dem Umriss übereinstimmen. Unterteilt den Kreis dabei am besten in 8 Teile. Platziert die Kreisstücke in einem Winkel von 22.5° (2x1 Kästchen) oder wie am Screenshot 45° (Diagonale).



Macht die Höhe der Teile nicht allzu groß, da man schwer die character\_collision einbauen kann. Die Teile am Screenshot dienen nur Präsentationszwecken, sind also viel zu hoch. Merkt euch, je niedriger die Teile sind desto mehr braucht ihr, da sich sonst Max den Kopf stoßen würde.

### **Anheben**

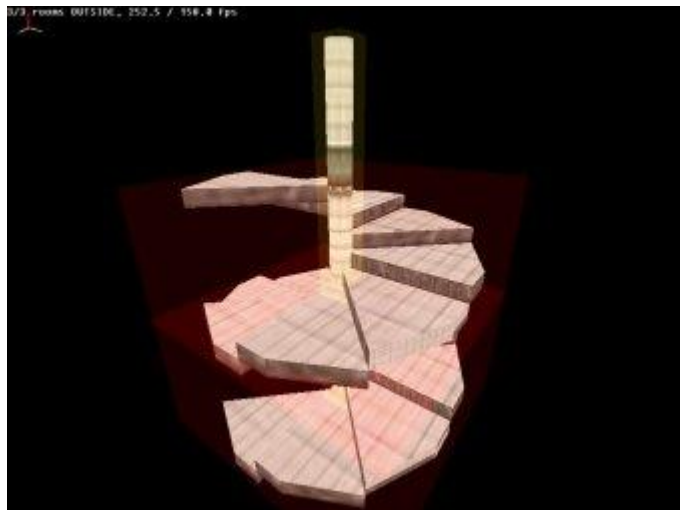
Durch das Anheben der Stücke um immer 1x höher ist eure Wendeltreppe fertig.



Jetzt könnt ihr auch das Polygon unterhalb wieder löschen.

### ***Nachwort***

So wer jetzt noch eine höhere Treppe haben will, kopiert sie einfach und fügt den neuen Teil wieder ein. Die Treppe sieht dann auch noch besser wenn sie eine Säule oder Derartiges in der Mitte hat.



© 2001 \*rrr\*bbb\*, MPM