

Räume Detaillieren

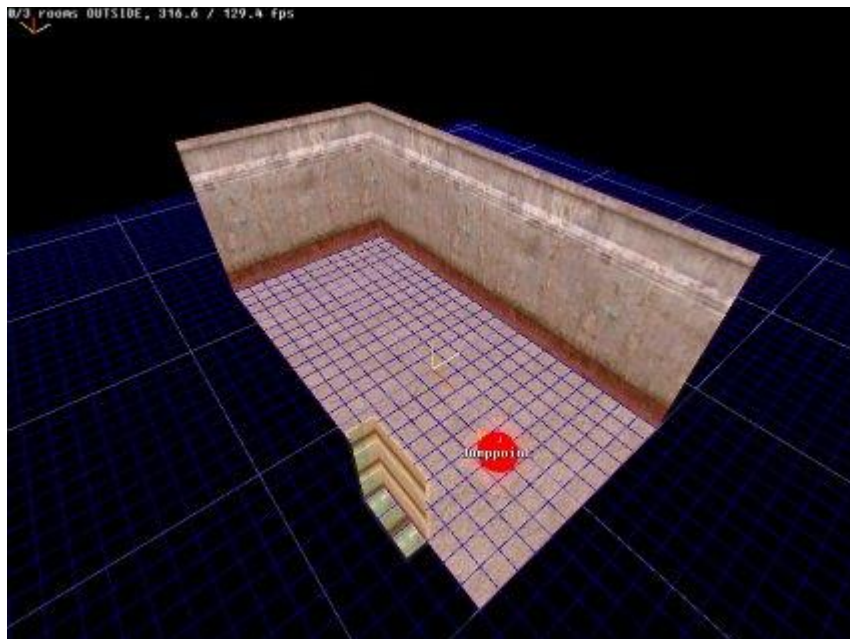
by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 19/11/01

Vorwort

Was macht eine Map spielbar und spaßig??? Sicherlich ein cooles Gameplay, wobei damit jetzt nicht unbedingt 1000 Gegner auf einem Fleck gemeint sind. Als 2ten wichtigen Punkt würde ich die Architektur des Levels und Spezialeffekte nennen. Wer mag schon unbedingt in 4-eckigen Räume herumirren, von denen einer wie der andere aussieht. Naja im Tutorial werde ich Schritt für Schritt einen kleinen Ablageraum bauen und detaillieren. Los geht's...

Der Raum

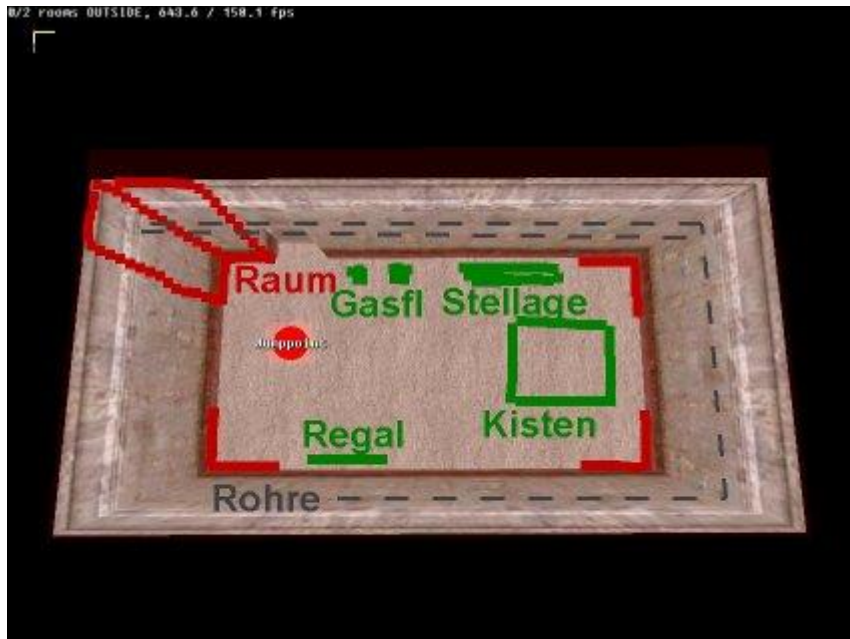
Zuerst erstellen wir unseren Raum. Am besten 12x6x5 Meter. Ich hab zusätzlich noch eine kleine Tür simuliert.



Belegt den Raum mit richtigen Texturen und positioniert diese richtig.

Einfache Raumverbesserung

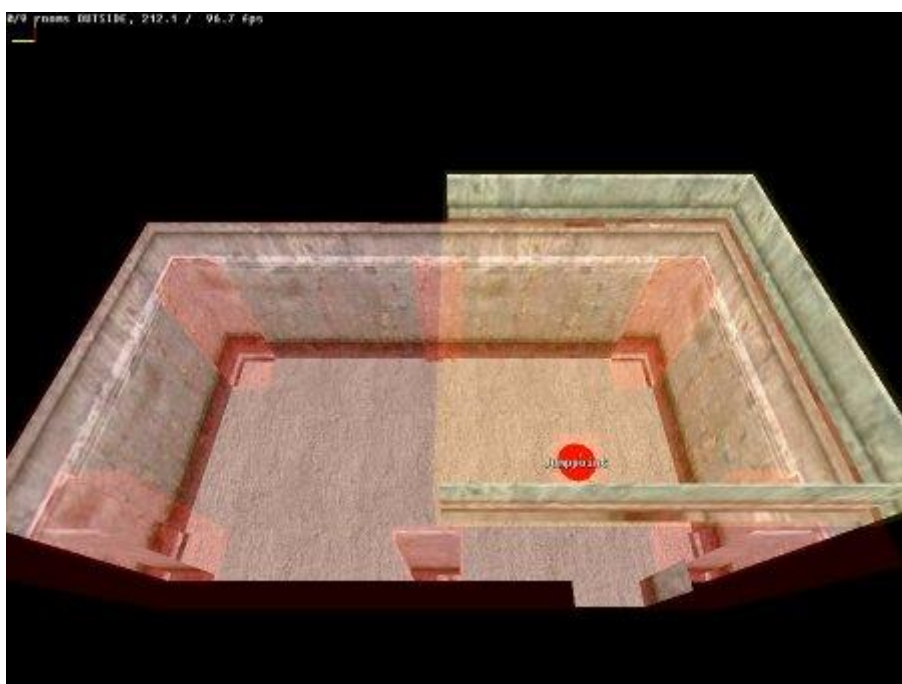
Unser Raum alleine sieht jetzt aber noch relativ kahl aus. Nach der folgenden Skizze wollen wir ein paar Details hinzufügen (rote in diesem Abschnitt) :



Also zuerst detaillieren wir unsere Struktur des Raumes ein wenig. Dazu baut in jeder Ecke eine kleine Ausbuchtung mit 1m in jede Richtung. Die Höhe bis 1m unter die Decke also 4m. Macht das jetzt für alle 4 Ecken des Raumes und erstellt anschließend auf beiden Längsseiten in der Mitte eine 1x4 Meter Ausbuchtung.

Hierbei ist zu beachten, dass die so erstellten Meshes nicht zum Raum gruppiert werden bzw. geflippt werden, weil wir die Teile im Anschluss vom Raum mit dem Befehl Subtract herausschneiden.

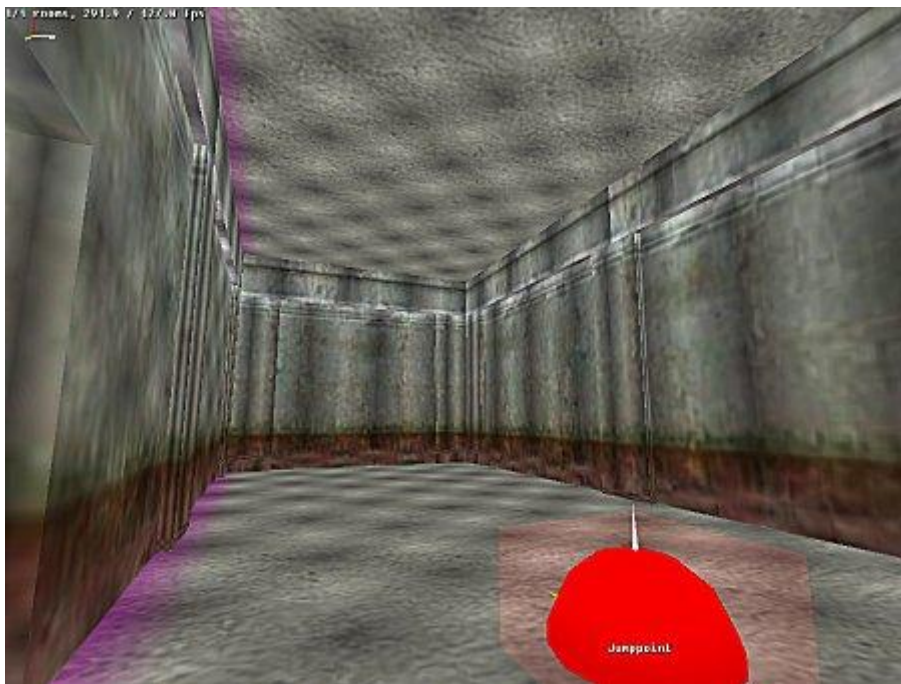
An der Decke erstellt ihr nun eine Ausbuchtung, die um den halben Raum geht, mit 1m Höhe.



Anschließend macht ihr dasselbe auf der anderen Seite bis die Ausbuchtung einen ganzen Kreis bildet. Platziert jetzt noch einmal alle Meshes genau um keine Fehler zu machen.



Jetzt zum Subtract. Wechselt in den Transform-Mode (F5). Klickt nun auf eines der Meshes drückt anschließend S und klickt auf den Raum. Im Dialog auf OK. Jetzt sollte die Ausbuchtung der Raum selbst sein. Macht den gleichen Vorgang mit den anderen Meshes auch.



Lüftungsröhre

So gut passend machen wir jetzt ein paar Lüftungsröhre in den Raum. Dazu richtet das Gitter an der von der Tür linken Breitenwand aus. Um das Gitter auszurichten **Extrude-Mode -> mittlere MT über Face -> Align Grid to Poly**. Zeichnet nun mit einem kleinen Abstand zur anderen Wand ein 8-Eck.



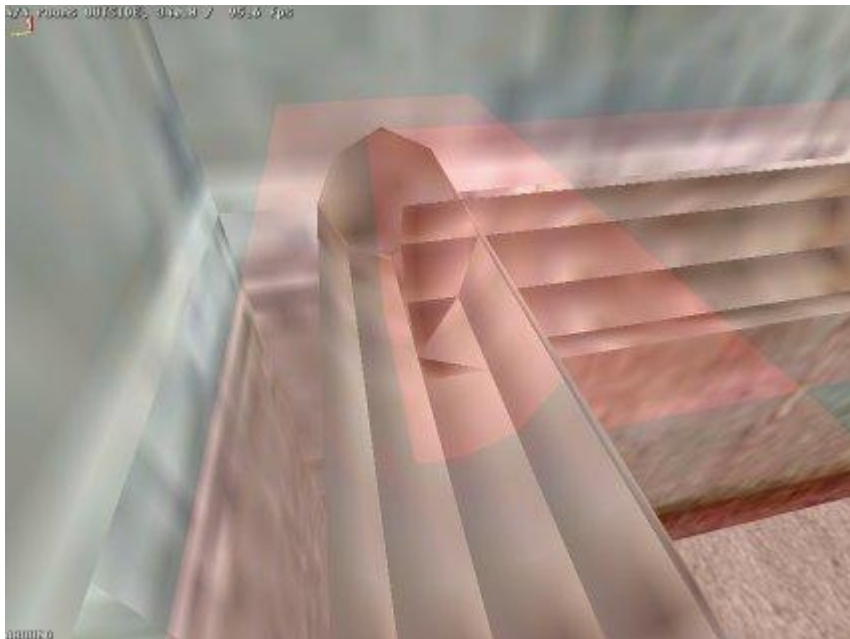
Zieht das 8-Eck im Extrude-Mode bis ans andere Ende. Erstellt gleich daneben ein 2. Rohr mit derselben Länge. Euch bleibt hierbei überlassen ob ihr **Subtract** anwendet oder die Rohre nur flipped. Das Flippen bietet sich hier mehr an da man dann auch polygroups adden kann oder man die Rohre vielleicht noch verschieben will.



Bauen wir jetzt noch ein Rohr der Breite nach, welches sich mit einem Rohr der Länge nach mit einem Lüfter am Ende, schneidet.



Bei dem Längsrohr ist darauf zu achten, dass es genau bis zur Mitte des Anderen geht. Anschließend verbindet man die beiden mit Union.



Jetzt kann man sich wieder zwischen Flippen und Subtract entscheiden.

Prefabs

Um dem Lagerraum richtigen Inhalt zu geben fügt ihr jetzt noch Prefabs wie z.B. Kisten, Stellagen, Gasflaschen ein.



Nachwort

Zu guter Letzt fehlt noch eine Lampe und das Rendern (am Screen schlechte Qualität)



Wie man sieht kann man einen einfachen eckigen Raum mit ein bisschen Zeitaufwand leicht detaillierter und grafisch sicher besser machen. Wichtig ist, dass ihr für die Raumdetails wie die Ausbuchtungen immer Subtract verwendet um Speed zu sparen. Einzelne Seiten von Prefabs die man nicht sehen kann, sollte man die **dummy**-Textur verpassen was wieder mehr Speed bringt.

© 2001 *rrr*bbb*, MPM