

Außen -/ Innenlevel verbinden

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 28/11/01

Vorwort

So nach dem Tutorial wie man Außenlevels macht kommt das Tutorial mit dem man es mit einem Innenlevel verbindet. Ich habe die Map aus dem -> [Außenlevel-Tutorial](#).

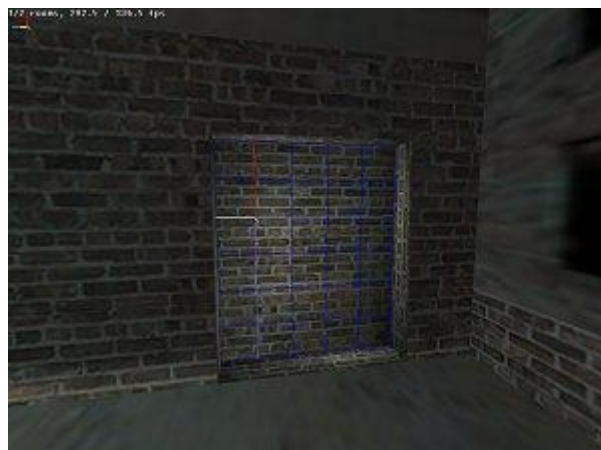
Türrahmen

So zuerst brauchen wir einen Türrahmen. Man kann jetzt zwar das Ganze auch ohne machen, doch mit sieht's besser aus.

Richtet das Gitter an einer beliebigen Außenwand des Levels aus (Extrude-Mode über Poly und A). Eine Tür in Max Payne hat als Standardbemessung 1,5x2,5 Meter. Erstellen wir einen Mesh mit den Abmessungen 2,5x3 Meter, lassen also auf jeder Seite 0,5m Platz.



Versetzt jetzt den Mesh um die dicke nach hinten, sodass er an den Level angrenzt. Per Union verbinden wir ihn nun mit dem Level und richten das Gitter abermals aus.

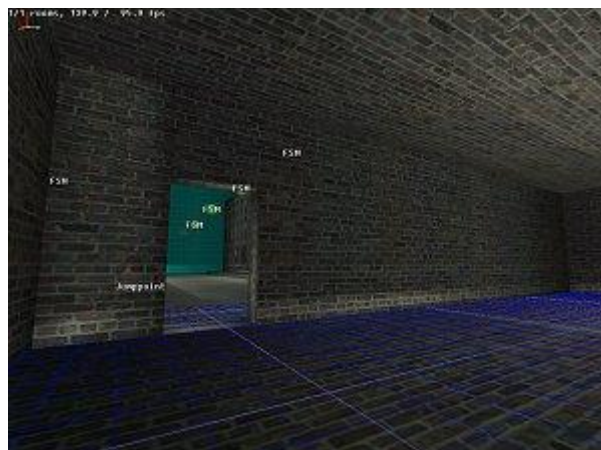


Jetzt kommt der Eingang. Hierzu einen Mesh mit 1,5x2,5 Metern in die Mitte erstellen, wieder nach hinten verschieben und mit dem Raum verbinden.



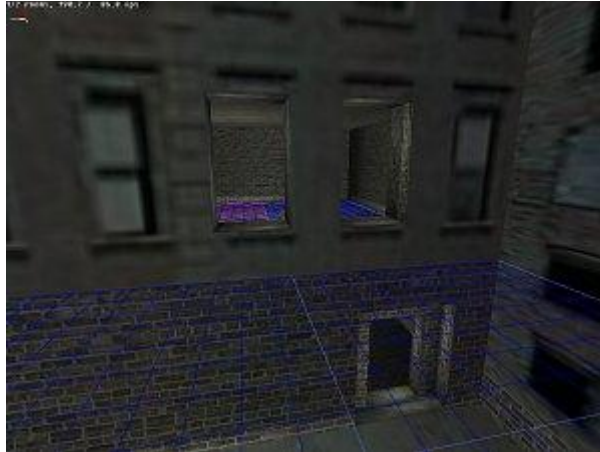
Raum erstellen

Nachdem wir den Eingang hätten, machen wir einen Raum anliegend an den Eingang. Dieser wird nun wieder mit Union mit der Außenmap verbunden und tada wir haben schon eine Verbindung zwischen Außen und Innen.



Fenster erstellen

Zuerst machen wir 2 Fenster die ein Stockwerk über dem Eingang liegen. Wieder Grid ausrichten, 2 Fenster machen (doppelt so dick wie die beiden Meshes beim Eingang waren), diese nach hinten verschieben und mit Union wieder mit der Außenwelt verbinden.



Dann erstellt ihr wieder einen Raum und mit Union mal wieder verbinden.

Final

Zum Schluss werden die beiden Räume auch wieder mit einem Zwischenraum verbunden und vielleicht eine Stiege gemacht. Dann noch Exits setzen und ihr seid fertig.



© 2001 *rrr*bbb*, MPM