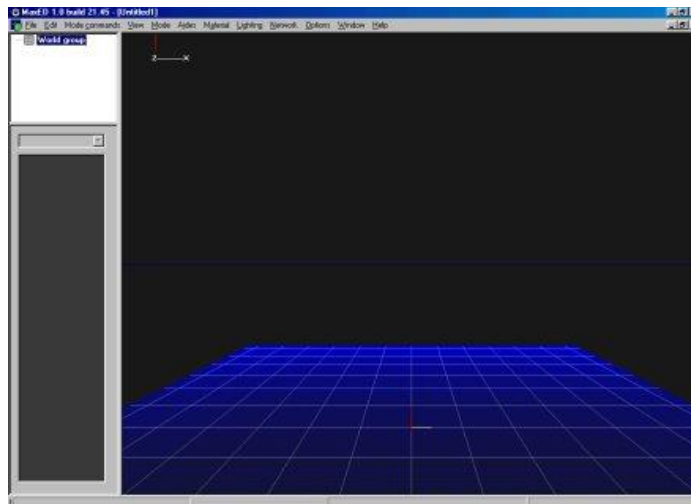


MaxED Übersicht

by Crazy <crazy@maxpaynearea.de>, 09/12/01

Übersicht

In diesem Tutorial werden die Funktionen des Hauptfensters vom MaxEd beschrieben



In der Mitte haben wir das Hauptfenster, in diesem Fenster baut ihr Level, macht Keyframes und andere Funktionen. Oben ist die Status Leiste vom MaxEd. Habt ihr keinen Level geladen, dann gibt es nur allgemeine Funktionen. Habt ihr allerdings einen Level geladen, dann könnt ihr, je nach Modus in dem ihr seid, hier oben sehr viel einstellen.

Meshübersichtsfenster: (links oben)



In diesem Fenster sind alle Objekte aufgeführt, sowie dynamische Objekte (mit einem Zahnrad vor dem Namen). Hier könnt ihr z. b. dem Namen von Objekten oder bei Triggern die Art und die Größe einstellen.

Das Fenster links unten bis mitte:

In diesem Fenster könnt ihr z. b. neue Textur Kategorien einfügen oder aber den Texturen einen Alpha Layer einfügen (es gibt natürlich noch viele andere Funktionen).

Die Statusleiste:



In dieser Status Leiste könnt ihr bestimmte Fähigkeiten vom MaxEd auswählen und benutzen. Ihr könnt z. b. euren Level speichern oder

exportieren. Oder ihr ändert etwas an den Texturen.

© 2001 Crazy, MPM