

Runde Hügel

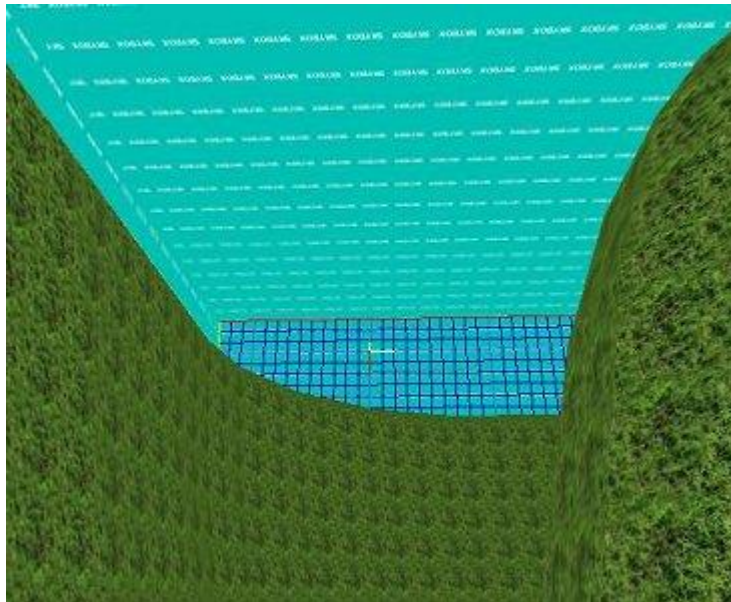
by Dr.Hoshi <Dr.Hoshi@aonmail.at>, 20/12/02

Vorwort

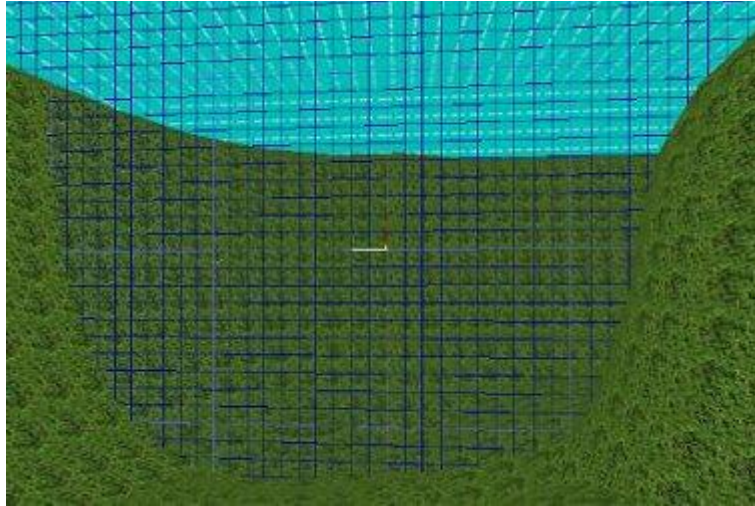
In diesem Tutorial werde ich vorzeigen, wie man einen schönen, runden Hügel für eine MP-Landschaft macht. Leider ist so was schwierig zu erklären, aber ich werde es so gut wie möglich versuchen.

Einstellungen

OK, als ersten Schritt, sucht ihr den Hinterteil eures Raumes und positioniert mit „F4“ und „a“ dort das Grid. Das schaut dann in meinem Raum in etwa so aus:

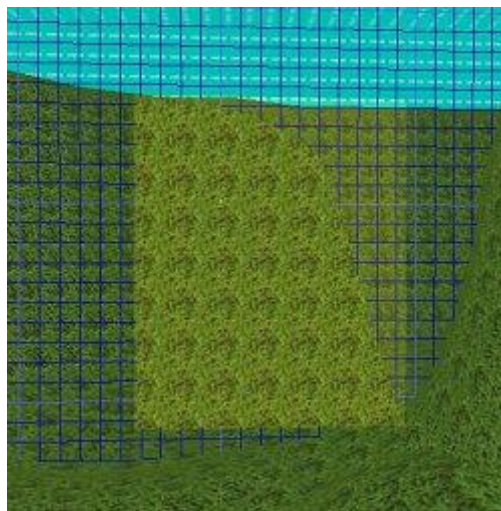
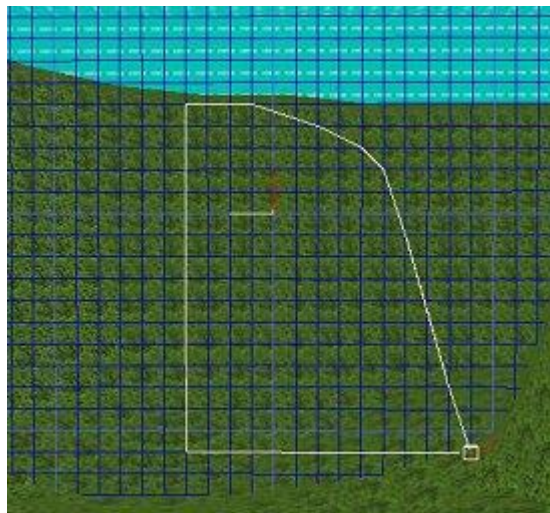


Die Gridsize wäre für einen normal großen Hügel am besten 0.250 Meter. Nun müsst ihr den Grid im F12-Modus mit den Tasten „Bild-auf“ & „Bild-ab“ an eine geeignete Stelle im Raum schieben, wo noch genug Platz ist. Bei mir ist das in der Mitte.

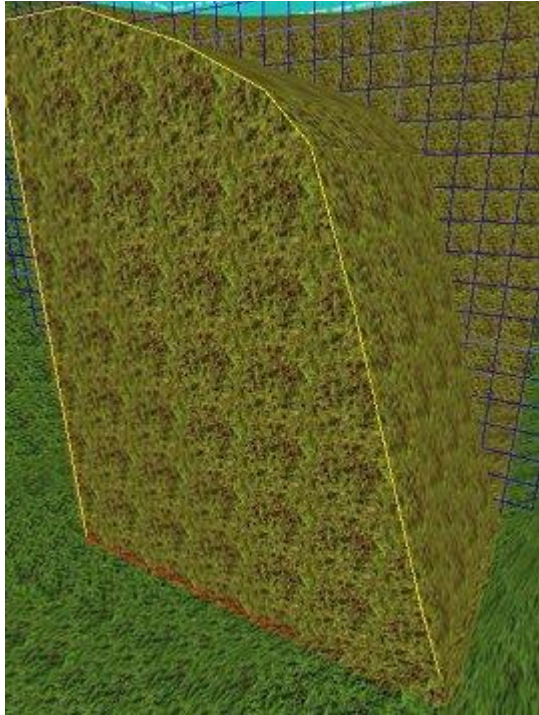


Rohteil erstellen

Hier muss man nun die (halbe) Form des Hügels im F3 Modus machen. Ich brauche einen eher breiteren Hügel, deshalb werde ich auch einen breiteren Hügel als Beispiel nehmen:

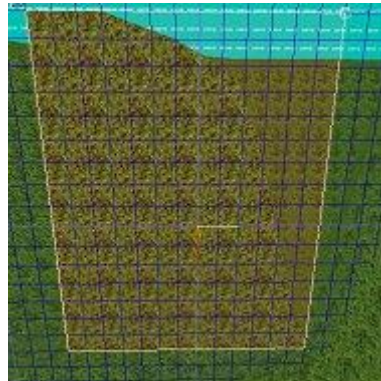


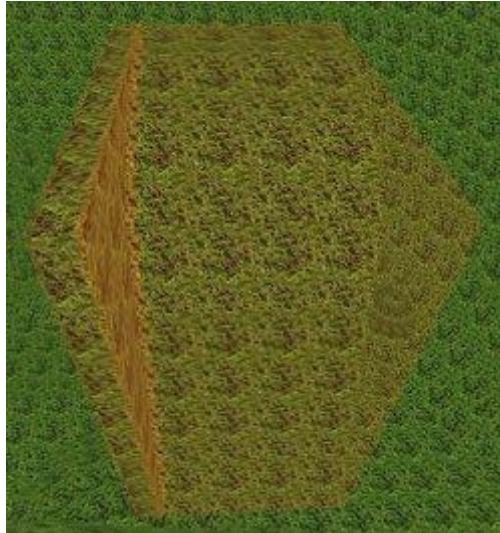
Im F4 Modus machen wir diese Scheibe noch etwas breiter...



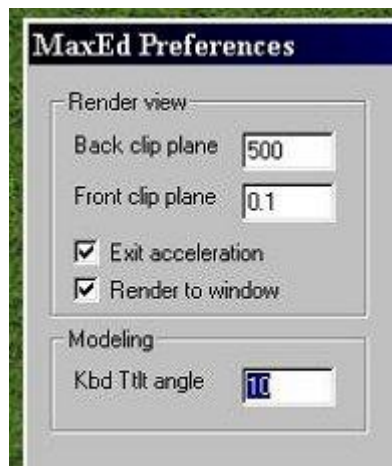
Hügel modellieren

Mein Hügel ist jetzt einmal 2 Meter breit, das sollte reichen. Nun muss man wieder den Grid auf den vorderen Abschnitt bringen. Anschließend muss man ein Rechteck mit den äußeren Ausmaßen des Hügelabschnitts darauf machen. Dieser wird dann auch in etwa 2 Meter breit gemacht...

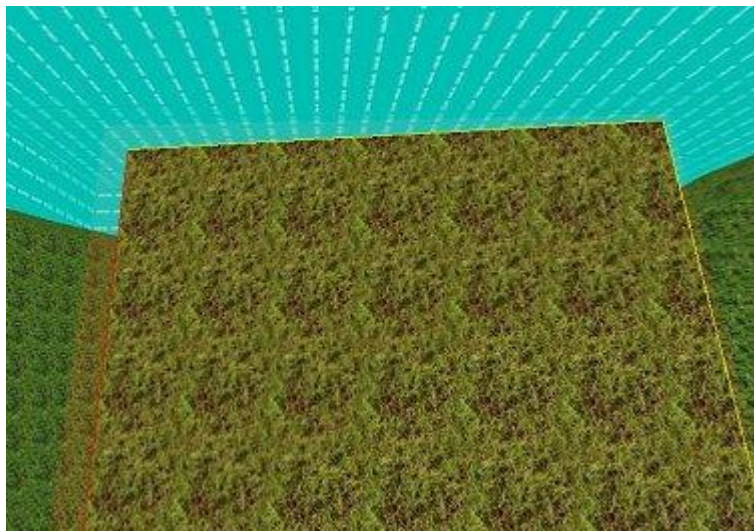




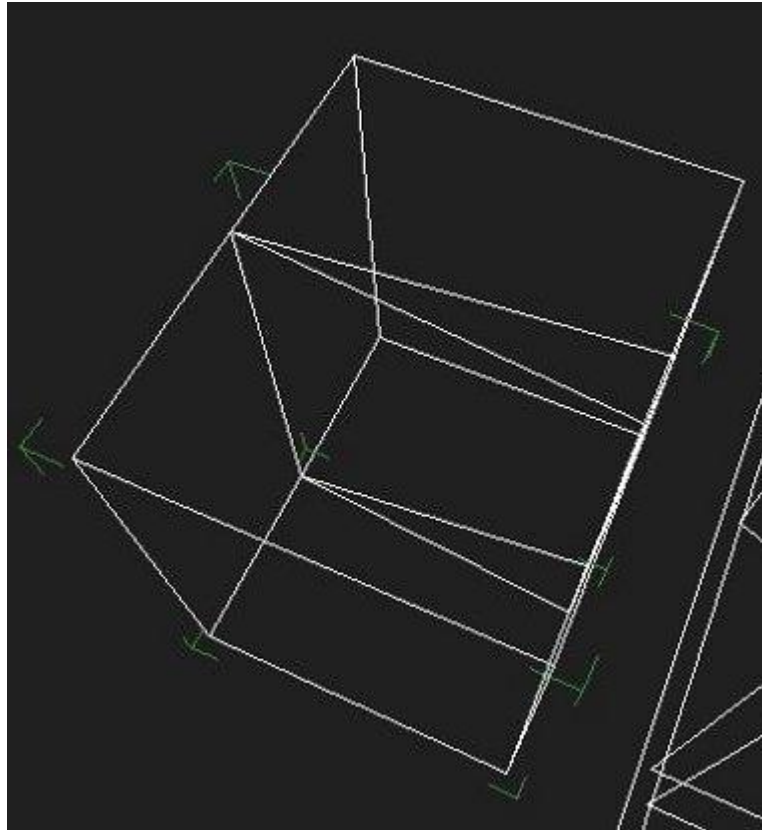
Hier ist das zwar schlecht zu erkennen, da schon alles grün ist, aber ich hoffe ihr habt es soweit verstanden, den jetzt kommt der etwas schwierigere Teil... In den Preferences müsst ihr jetzt noch die Winkelveränderung auf 10° stellen.



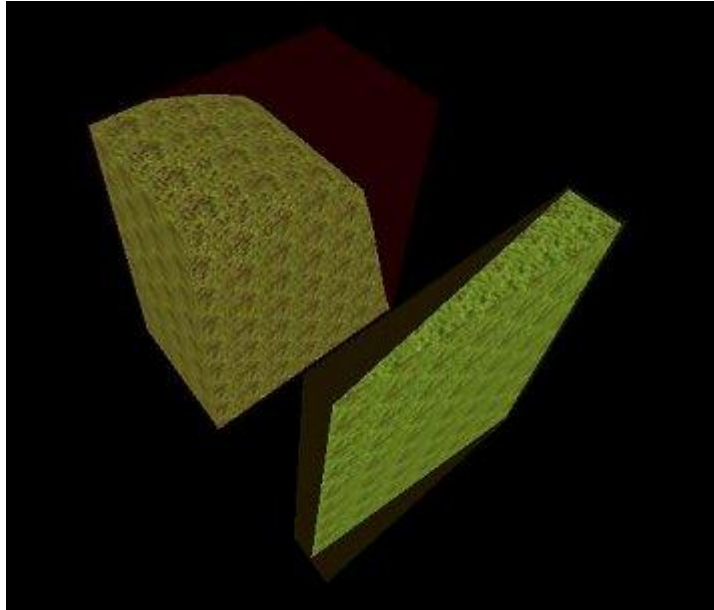
Nun müsst ihr die innere Kante des Rechtecks auf 10° nach außen verlängern.



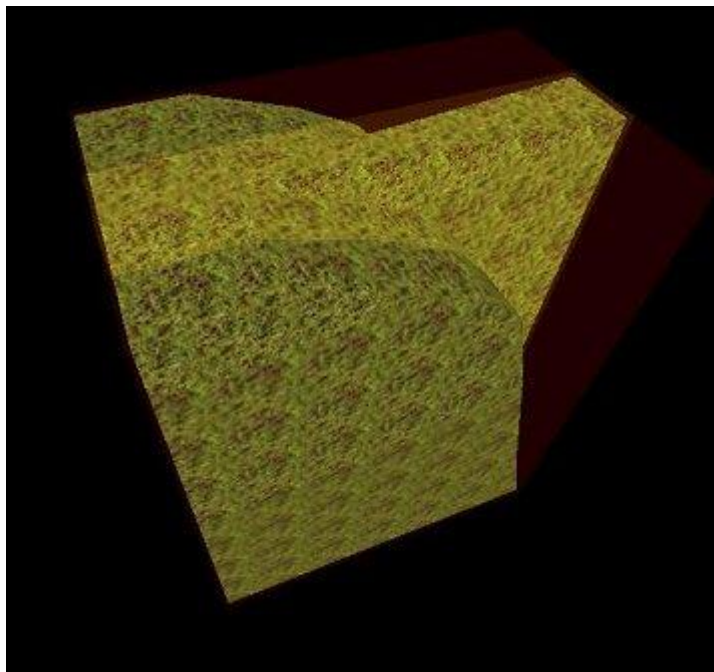
Soweit so gut. Nun muss man dieses seltsam aussehende Rechteck kopieren und an der inneren, oberen Ecke (bei mir links oben) im F5 Modus mit der „3“ Taste nach oben ziehen. Also sollte das 2. Rechteck 180° über dem anderen stehen. Jetzt muss man das obere Rechteck nach unten verschieben, damit wieder beide auf einer Höhenlinie sind. Wenn alles richtig gemacht worden ist, sollte das jetzt so aussehen, dass sich die beiden Rechtecke so schneiden:



Nun muss man die Intersect-Funktion des Editor's nutzen. Also klickt man zuerst auf eines der beiden Rechtecke, drückt auf „I“ und klickt auf das andere. Im Folgenden Dialogfeld einfach auf OK gehen. Nun hat man einen schönen Keil vor sich und noch immer den einen Teil des Hügels:

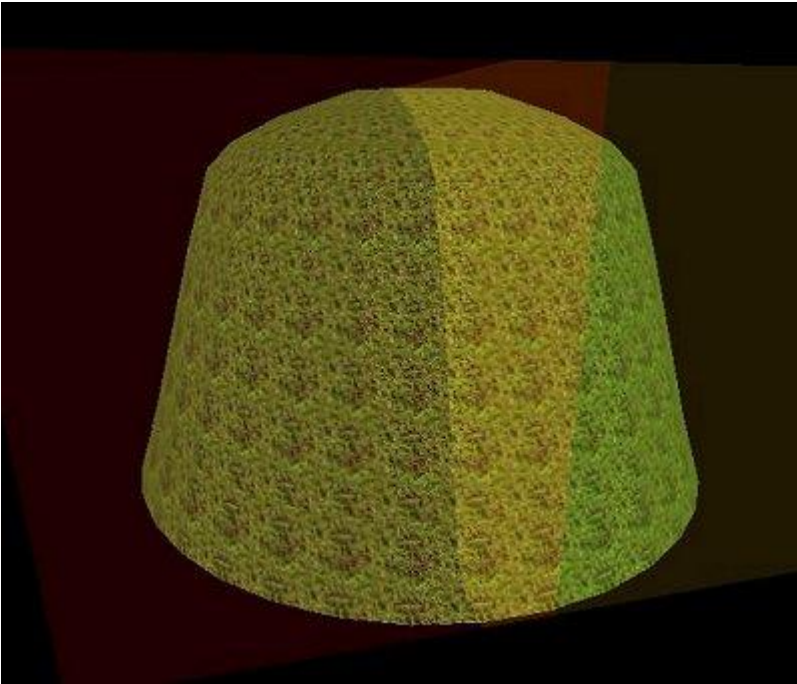


Anschließend wird noch der Keil über den Teil des Hügels geschoben, dass sich beide schneiden.



Jetzt setzt man auch bei den beiden die Intersect-Funktion ein, wie schon vorher beschrieben. Das Ergebnis ist: eine kleine Spalte des fertigen runden Hügels! Nun muss man diese Spalte nur mehr im F5 Modus kopieren und mit der „2“ Taste nach links oder rechts verschieben. Das Resultat ist ein echter, runder Hügel!

Nachwort



Das war's! Es kann übrigens auch passieren, dass das Dialogfeld „Kill floating faces“ erscheint. Ich weiß leider noch nicht, was man dagegen machen kann. Ich hoffe euch gelingt der Hügel besser, meiner sieht ja mehr wie eine Glocke aus! :D

© 2002 Dr.Hoshi, MPM