

Runde Rohre

by Dr.Hoshi <Dr.Hoshi@aonmail.at>, 18/02/03

Vorwort

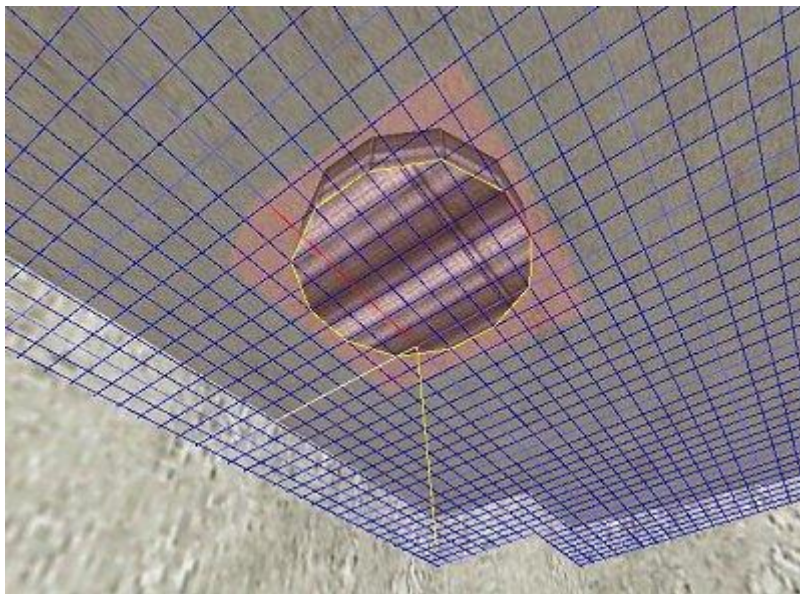
In diesem Tutorial werde ich Schritt für Schritt vorzeigen, wie ihr eure Map mit runden Rohren erweitern könnt.

Los geht's

Zuerst braucht ihr mal einen Raum, am besten mit viel Platz. Bei einem runden Rohr braucht man viel Platz für diverse Kamerafahrten.

Bei meinem Beispiel werde ich das Rohr von der Decke hängen lassen. Also platziere ich einmal das Grid auf die Decke. In meinem Fall ist das Grid auf 12,5 cm pro Einheit eingestellt, das hängt jedoch nur von euch ab, wie groß ihr das Rohr haben möchtet.

Anschließend nehme ich eine passende Rohrtextur und forme auf der Decke die allererste Scheibe.

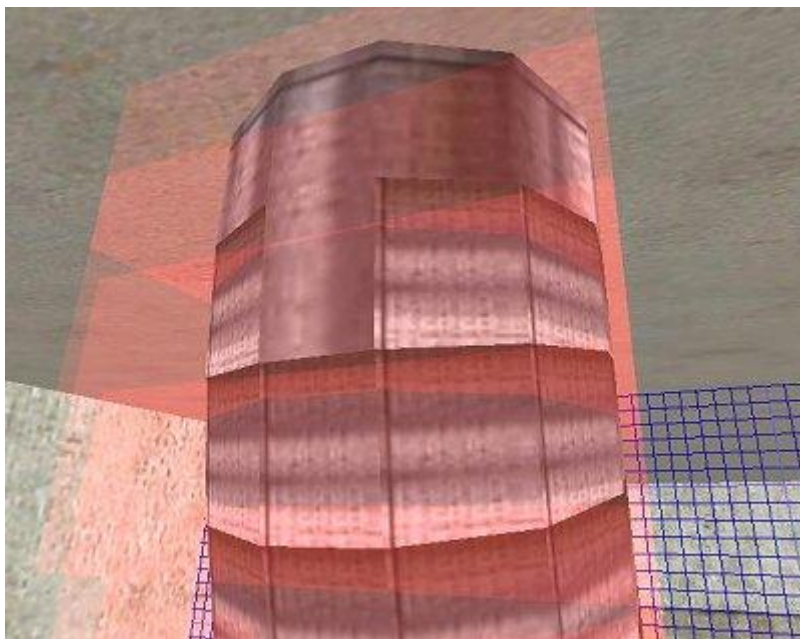


Das Rohr biegen

Nun verlängert ihr das Rohrstück nochmals ein wenig (bei mir ist es jetzt 25cm tief) und geht in den F4 Modus. Ihr müsst jetzt die Maus nur auf die unterste Fläche des Rohres richten, nämlich so, dass der rote Strich an einer geraden Linie ist. In diese Richtung drehen wir das Rohr jetzt mit einem Druck auf die linke Cursortaste. Jetzt hat man also ein schräges Rohrstück vor sich.

Nun wiederholt sich diese Prozedur also. Das Grid wird wieder auf die (diesmal schräge) Fläche positioniert, ihr baut ein neues Rohrstück mit denselben Umrissen darauf. Dieses muss dann nur mehr verlängert werden, gebogen und dann kann man schon das dritte Stück machen.

Diesen Ablauf macht ihr jetzt so lange, bis die Hälfte des Rohres fertig ist. Das sollte mit 18 Stücken erreicht sein.



Texturieren, Optimieren und Joinen

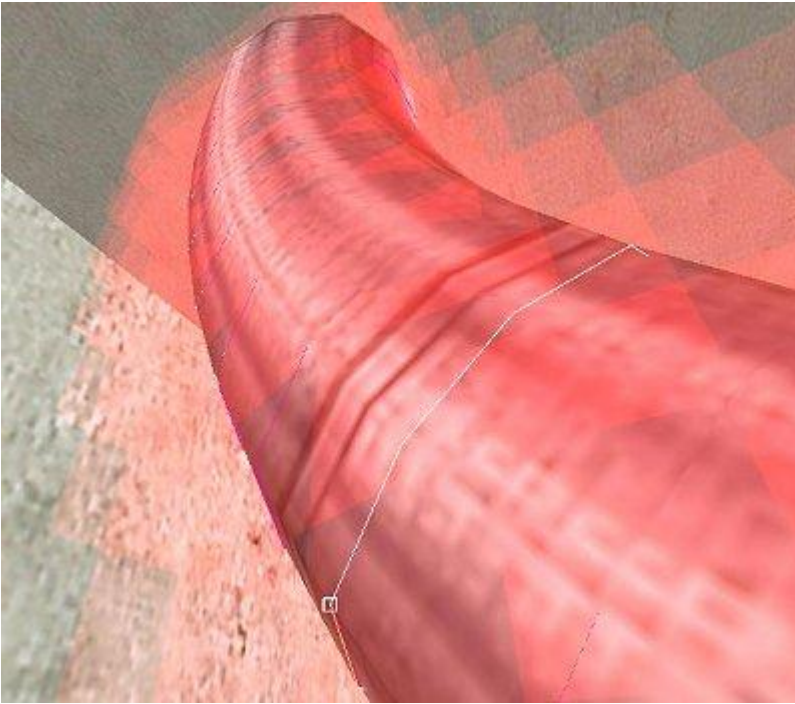
Nun müsst ihr nur mehr die Texturen richtig einstellen, das Rohr optimieren und im letzten Punkt spiegeln.

Also:

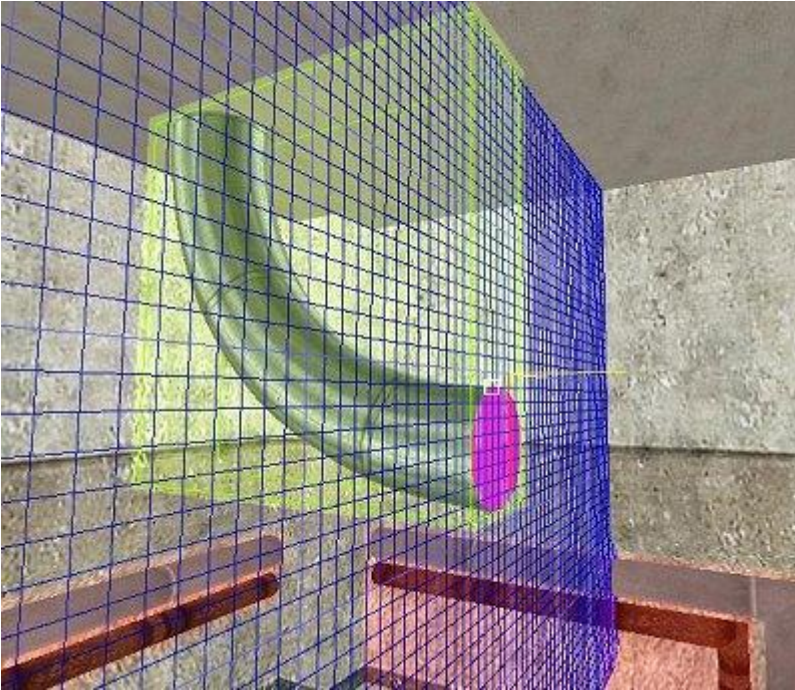
Die Texturen müsst ihr einfach nur beim ersten Rohr richtig anpassen und (im F6 Modus mit „c“) kopieren. Jetzt überträgt die Textur des äußersten Teils auf den darunter liegenden Rohrteil. Anschließend wird jetzt mit kopieren das nächste Stück richtig kopiert.

Wieder muss alles kopiert werden, das ist zwar etwas langwierig (in etwa 5 Minuten wenn man schnell ist), aber soviel Zeit braucht man halt für ein schönes Rohr.

Damit an den Zwischenstellen, den floating faces, nicht zuviel Performance hängen bleibt könnt ihr das halbe Rohr jetzt optimieren. Dafür nehmt ihr einfach die Dummy Textur und gebt sie auf alle nicht sichtbaren (oder kaum sichtbaren) Flächen.



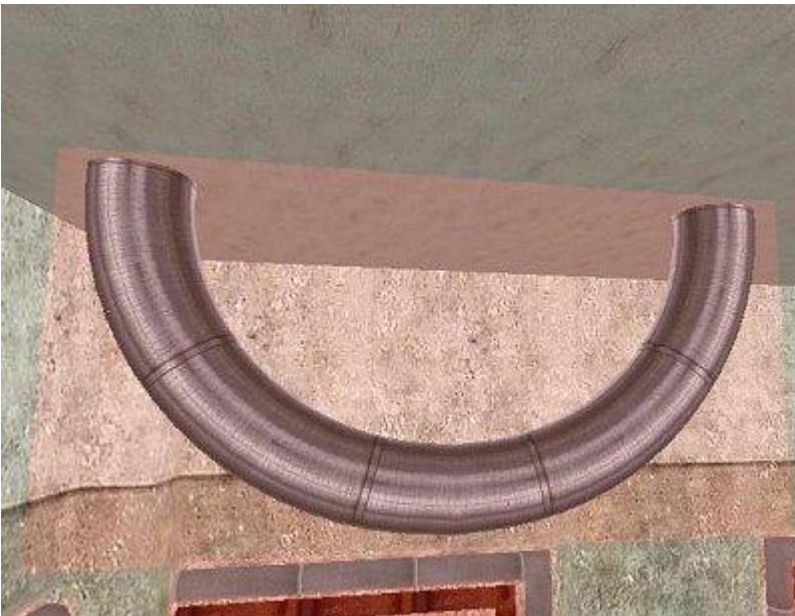
So, jetzt ist das Rohr schon fast fertig. Mit „J“ fügen wir es im F5 Modus noch zusammen, damit alle 18 Teile zu einem halben Rohr beisammen sind.



Spiegeln

Das Grid muss jetzt nur mehr auf das Endstück in der Hälfte positioniert werden, das Objekt kopiert ihr. Im F5 Modus drückt ihr jetzt „m“ zum spiegeln und fertig.

Die beiden Teile können noch zusammengefügt werden – wieder im F5 Modus mit „J“ und Polygroups können geaddet werden, aber sonst ist das runde Rohr fertig, und sollte so aussehen:



Das wars, ich hoff es war nicht zu schwer – als Einsteigertutorial war es aber sowieso nie gedacht. Wer noch Fragen hat, kann mir ja eine >[Mail](#) schreiben,

Dr. Hoshi

© 2003 Dr.Hoshi, MPM