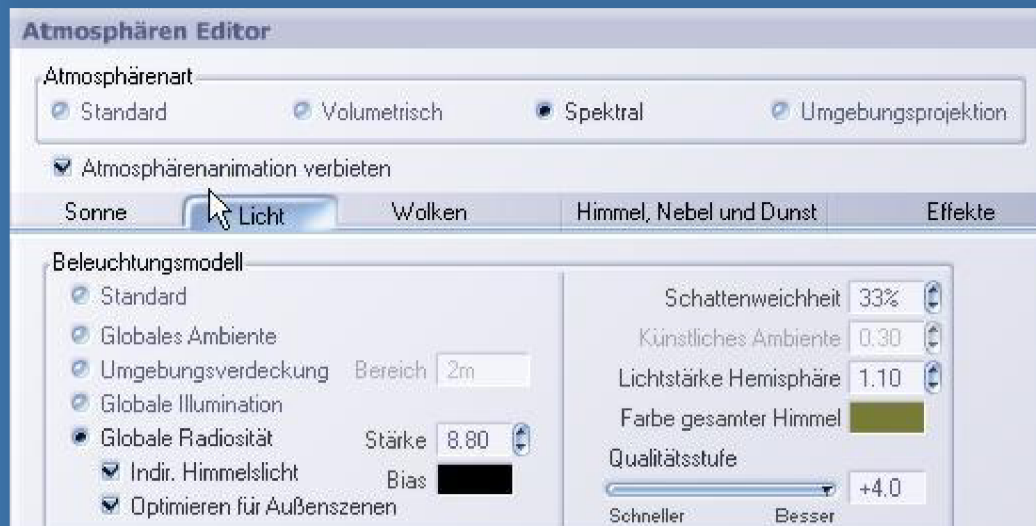


# ***Skybox Tutorial***

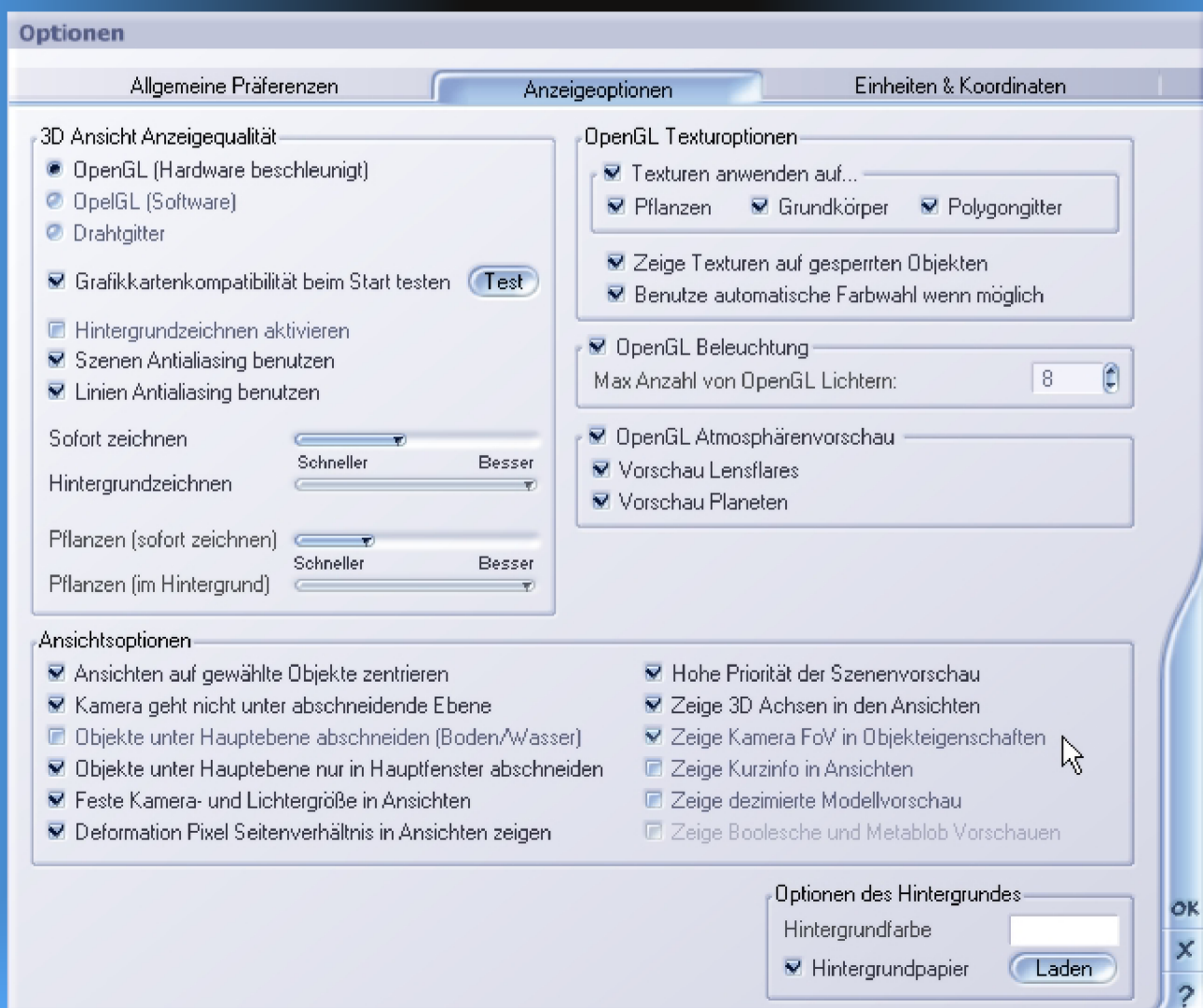
Erstellt von Tobias Klimmeck  
Website: [www.3dmasterplan.de](http://www.3dmasterplan.de)

# Einfaches Panorama Level erstellen

Eine Skybox kann man mit jeder Vue Version Rendern. Es werden folgende Einstellungen vorgenommen. Wenn eine Szene in Vue erstellt wurde muss als erstes im Atmosphären Editor unter den Einstellungen Licht das Häkchen Atmosphärenanimation verbieten gesetzt werden, um eine Lichtveränderung der nächsten 5 Frames zu verhindern.



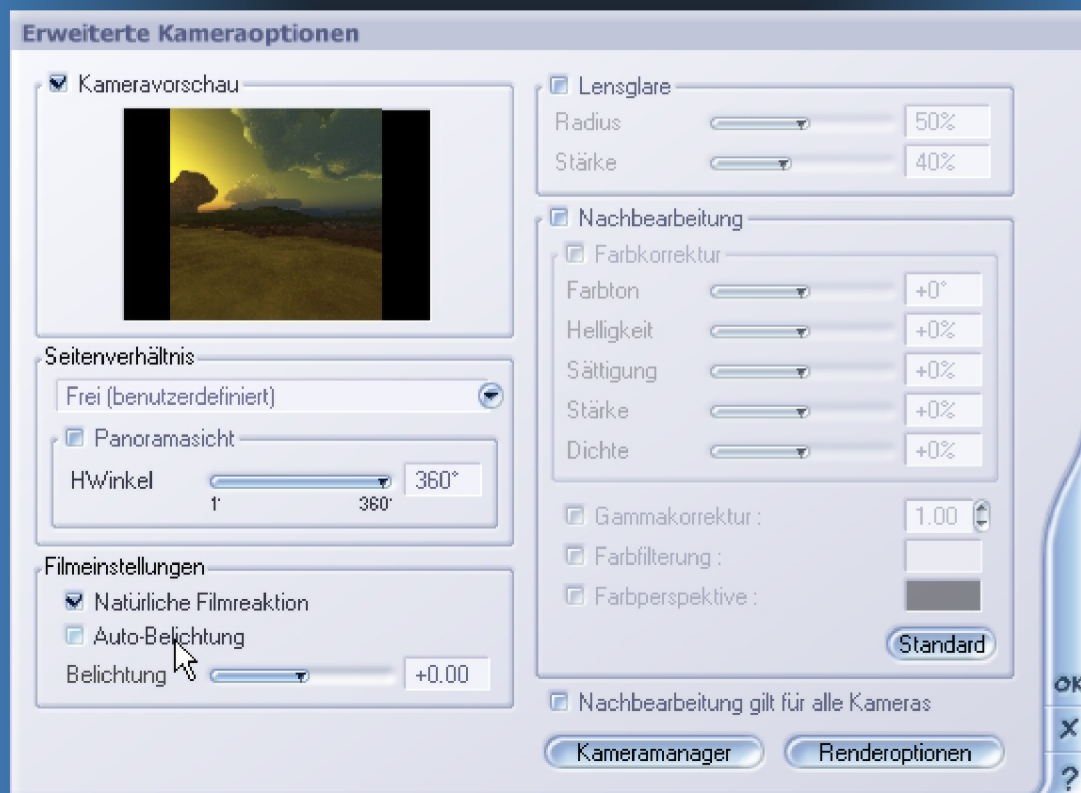
Als zweites wird die Kamera eingestellt. Sehr wichtig ist der FoV Wert dieser muss zuvor in den Optionen Aktiviert werden damit man ihn in den Objekteigenschaften einstellen kann. Also in die Optionen gehen und das Häkchen bei Zeige Kamera FoV in Objekteigenschaften setzen und OK.



So sehen die Objekteigenschaften der Kamera aus. Jetzt wird der FoV Wert auf genau 90 eingestellt.

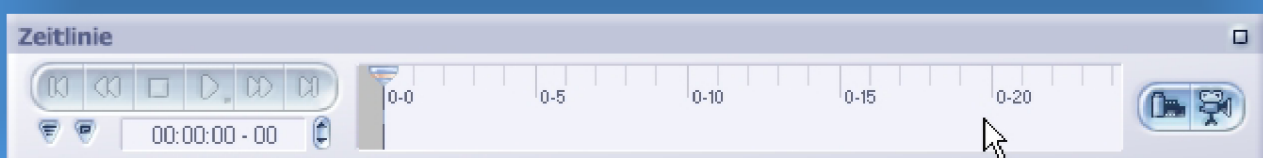


Danach ein Doppelklick auf die Hauptkamera. Nun öffnet sich folgendes Fenster. Hier muß die Autobelichtung deaktiviert werden. Mit Ok bestätigen.



Jetzt kommen wir zur Zeitleiste. Über das Menü Anzeige Zeitleiste und Zeitleiste zeigen öffnet sich der Animationsassistent. Auf den gehen wir aber weiter nicht ein und nehmen das Häkchen bei Assistent bei Erstellung einer neuen Animation zeigen weg und Schließen den Manager wieder.

So soll die Zeitleiste aussehen.



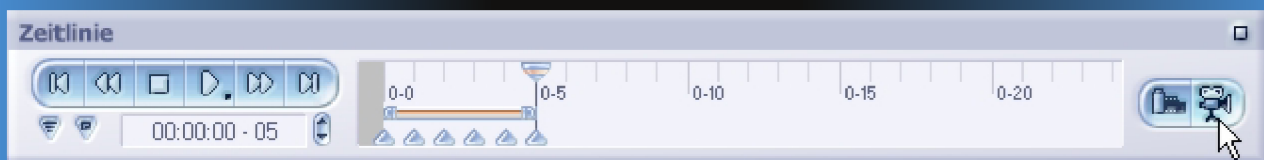
Da diese Skybox für das 3DGS aus sechs fortlaufenden Bildern besteht (Animation) werden auch sechs Frames in der Zeitleiste angelegt, oder man rendert die Bilder einzeln das geht auch. Die Zeitleiste steht auf (Frame 0). Man geht wieder in die Objekteigenschaften der Kamera diesmal in ihre Richtungen Eigenschaften.



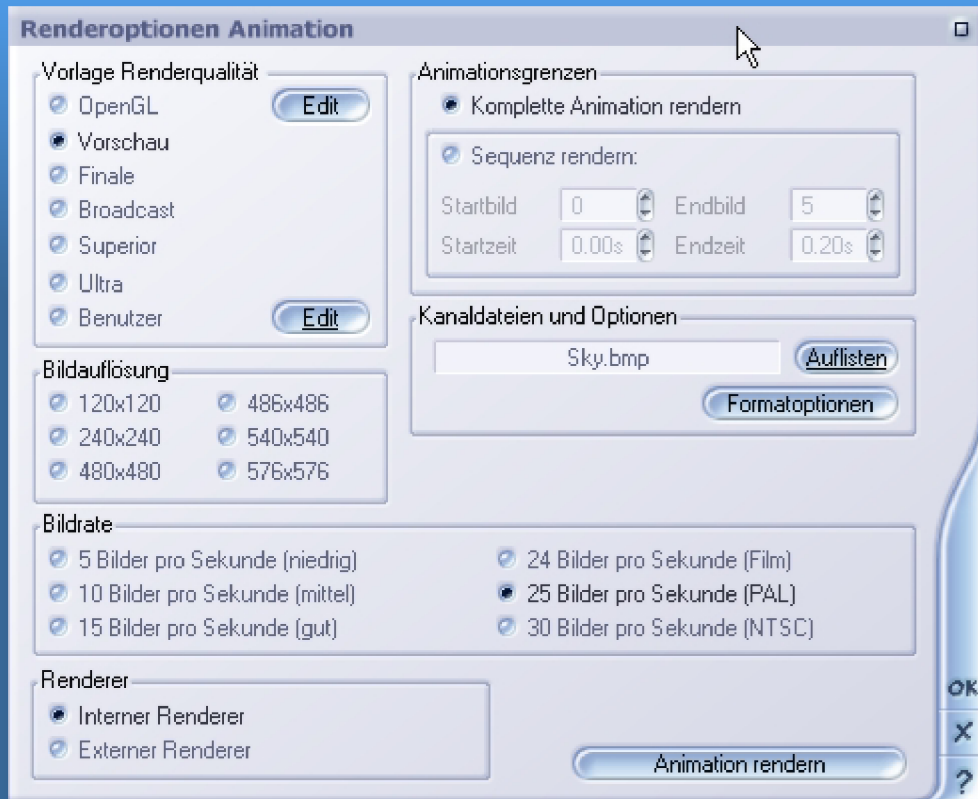
Ich habe die Werte schon mal in diese Tabelle eingetragen. Man muß sie nur Nummerisch in die Eingabefelder Neigen, Gieren und Rollen eintragen Frame für Frame. Man schiebt den Timeslider immer um ein Frame weiter und nimmt die nächsten Einstellungen vor bis alle 6 Frames so übereinstimmen wie in dieser Tabelle unten.

Richtungen	Frame 0	Frame 1	Frame 2	Frame 3	Frame 4	Frame 5
Neigen	90	90	90	90	180	0
Gieren	270	180	90	0	180	180
Rollen	0	0	0	0	0	0

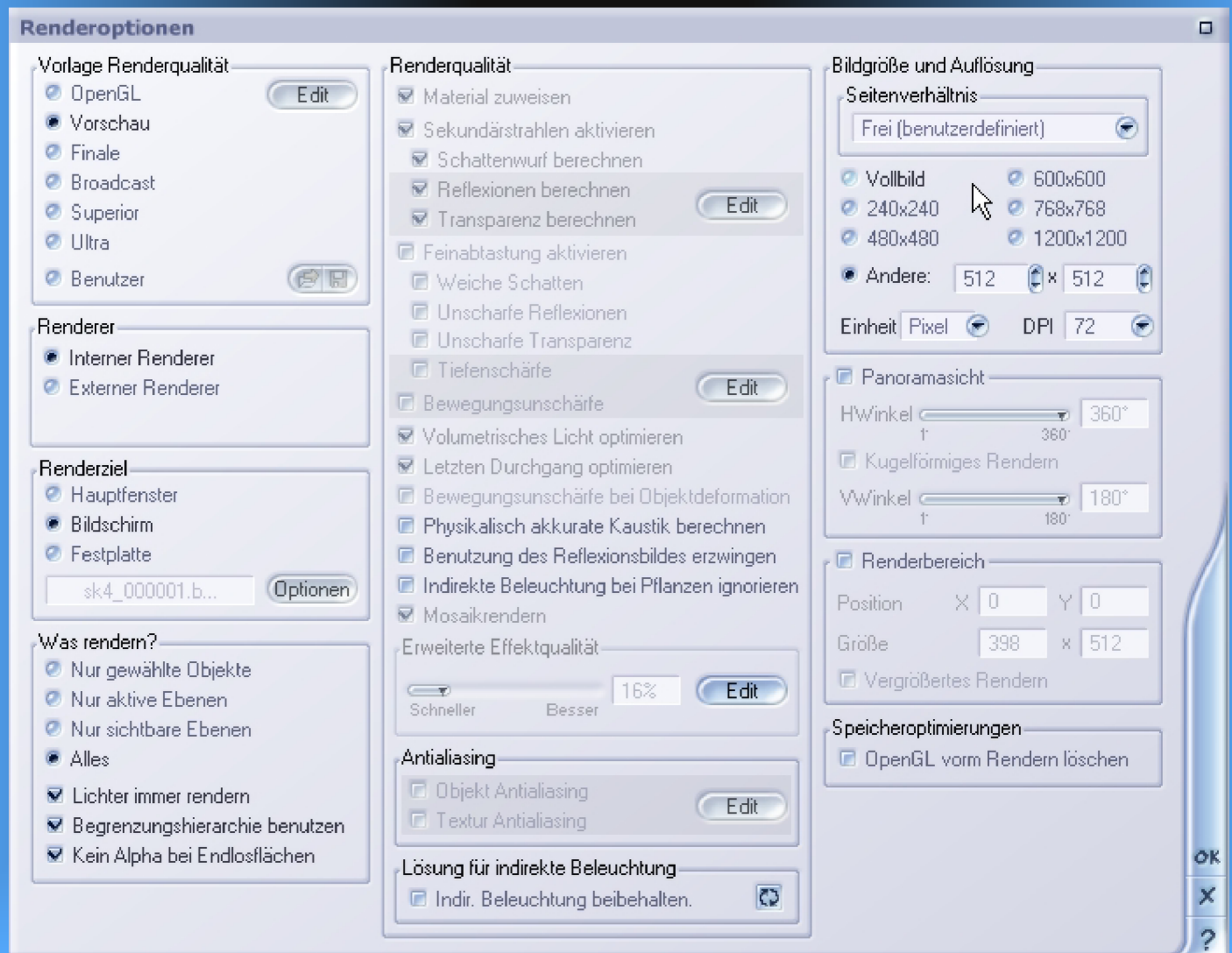
Nun sollte die Zeitleiste so aussehen.



Bei der Zeitleiste muß man jetzt den Button mit der Kamera anklicken. Dann öffnet sich das Fenster Renderoptionen Animation.



Als nächstes den Button Edit klicken dan öffnet sich die Renderoptionen von Vue. Sehr wichtig hier ist die Einstellung der Bildgröße und Auflösung also des Seitenverhältnis vorzunehmen. Die Werte müssen gerade Zahlen und durch zwei teilbar sein z.b. 128, 256, 512, 1024, 2048 u.s.w. Also gute Werte wie 512x512 oder 2048x2048 Pixel. Dazu eignet sich das Seitenverhältnis Frei (benutzerdefiniert). Wie unten im Bild gezeigt wird.



Wenn das erledigt ist auf OK klicken. Nun kommt man wieder zurück in die Optionen der Renderoptionen Animation. Als letztes werden die Kanaldaten und Optionen -Auflisten auf das Ausgangsformat Windows Bitmap -BMP .bmp Speichern 16 M Farben eingestellt und gibt das Zielverzeichnis an und bestätigt mit OK.

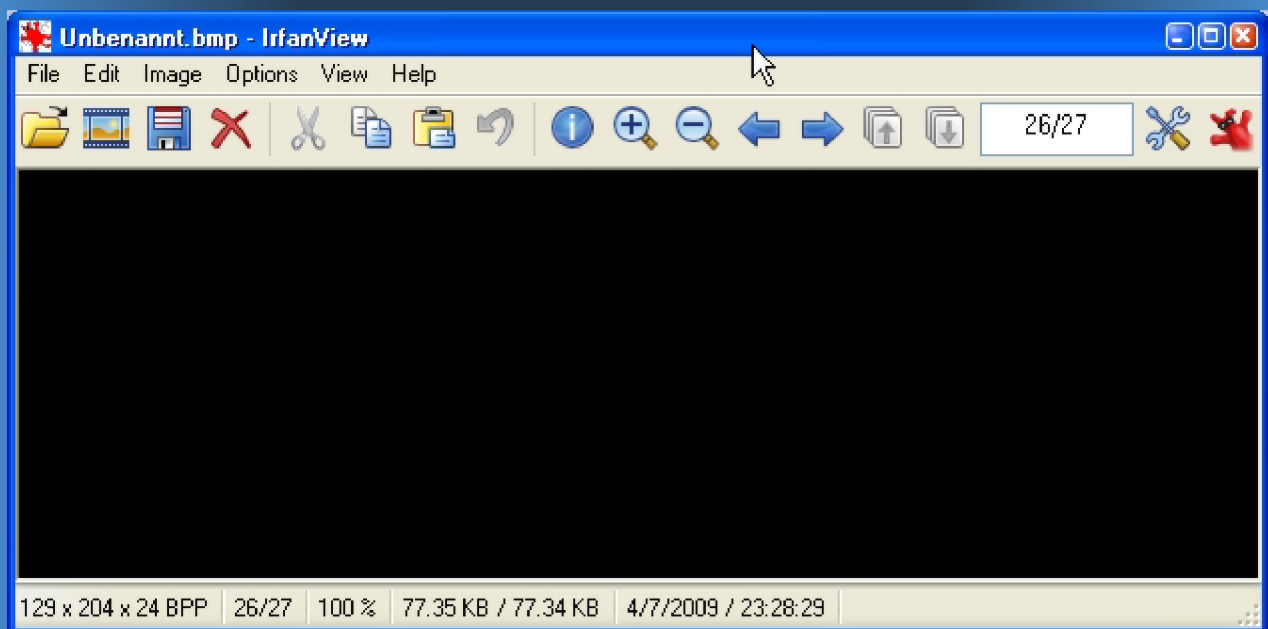
Und zum Schluss den Animation Rendern Button klicken. Fertig.

Etwas Warten bis der Renderprozess fertig ist.

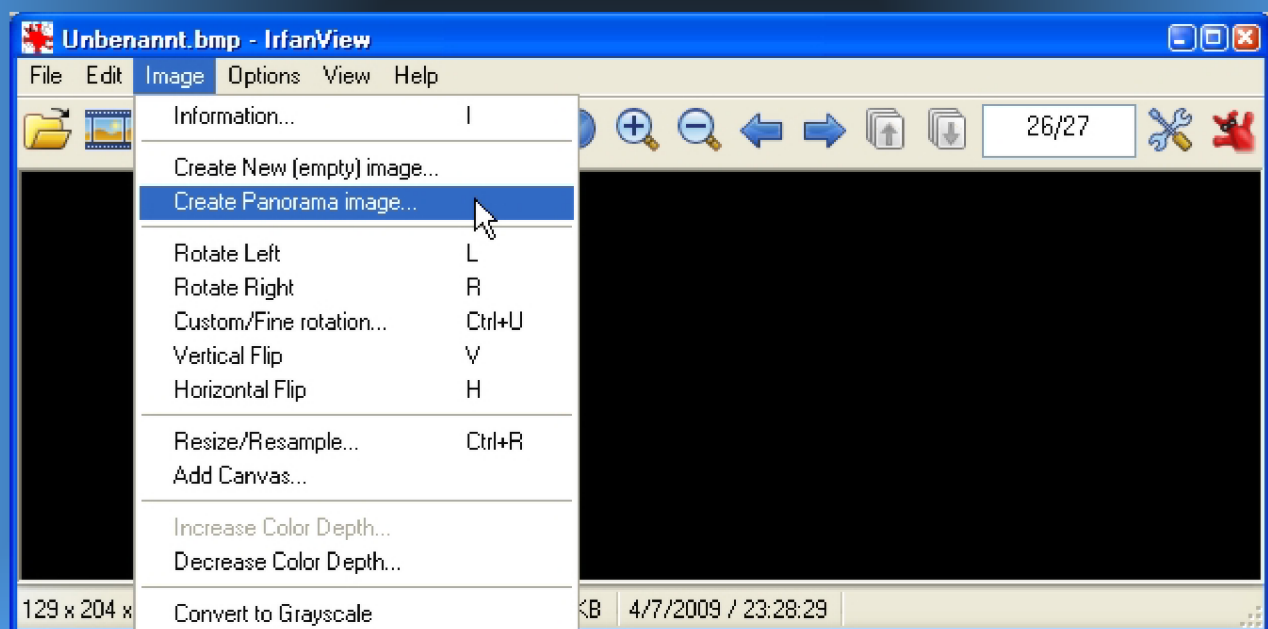
Nun wird das Freeware Programm IrfanView benötigt.

Ps. Ich nutze seit Jahren dieses Program und muß sagen es ist Super und hat mir auch nie irgendwelche Schwierigkeiten bereitet.

So sieht es aus.

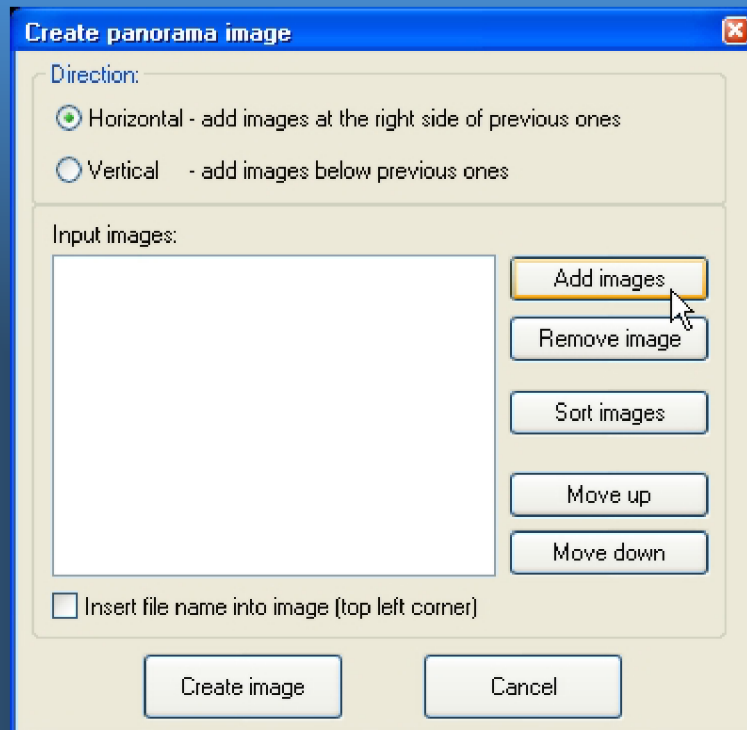


Jetzt auf Image gehen und den Befehl Create Panorama Image klicken.

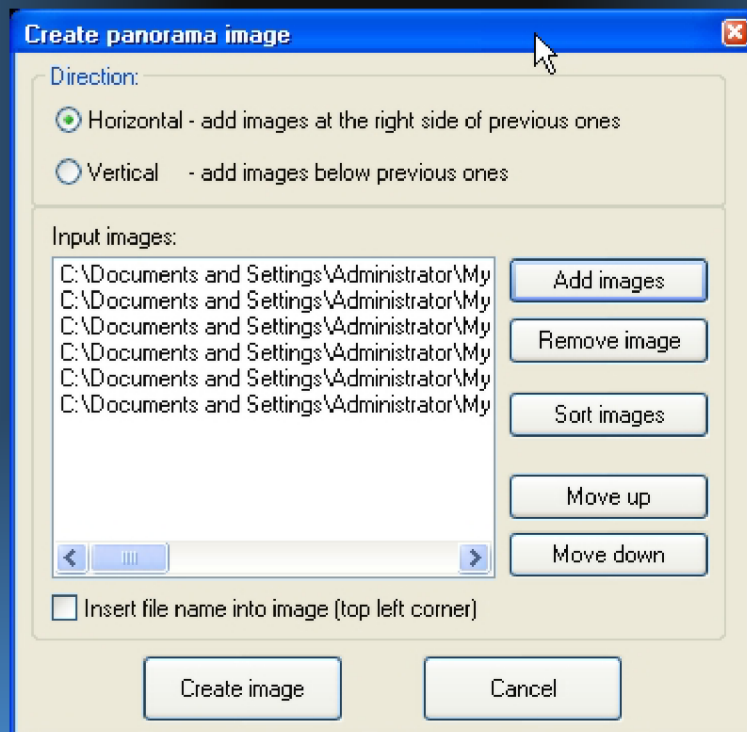




## Weiter mit Add Images.



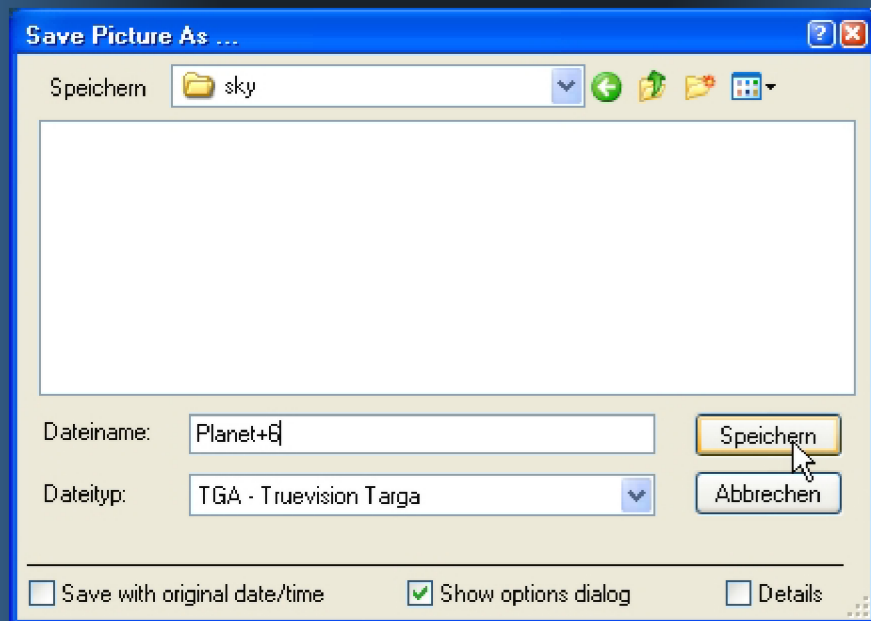
Geht in das Verzeichnis wohin die Bilder von Vue gerendert wurden. Markiert alle sechs Bilder und klickt auf öffnen. Beim nächsten Fenster sieht man die Bilder aufgelistet. Es werden hier keine weiteren veränderungen vorgenommen, außer man hat vorher die Kameraanimation in Vue einen falschen Ablauf oder Werte eingegeben. Hier hat man die Möglichkeit die Positionen zu ändern mit move up und move down.



Nur noch den Button Create Image klicken. Fertig. So sollte die Skybox aussehen.



Nun speichert man das Bild als TGA Datei ab. Man sollte ganz wichtig immer hinter den Namen des Bildes die +6 angeben. In meinem Fall nenne ich es Planet+6.tga.

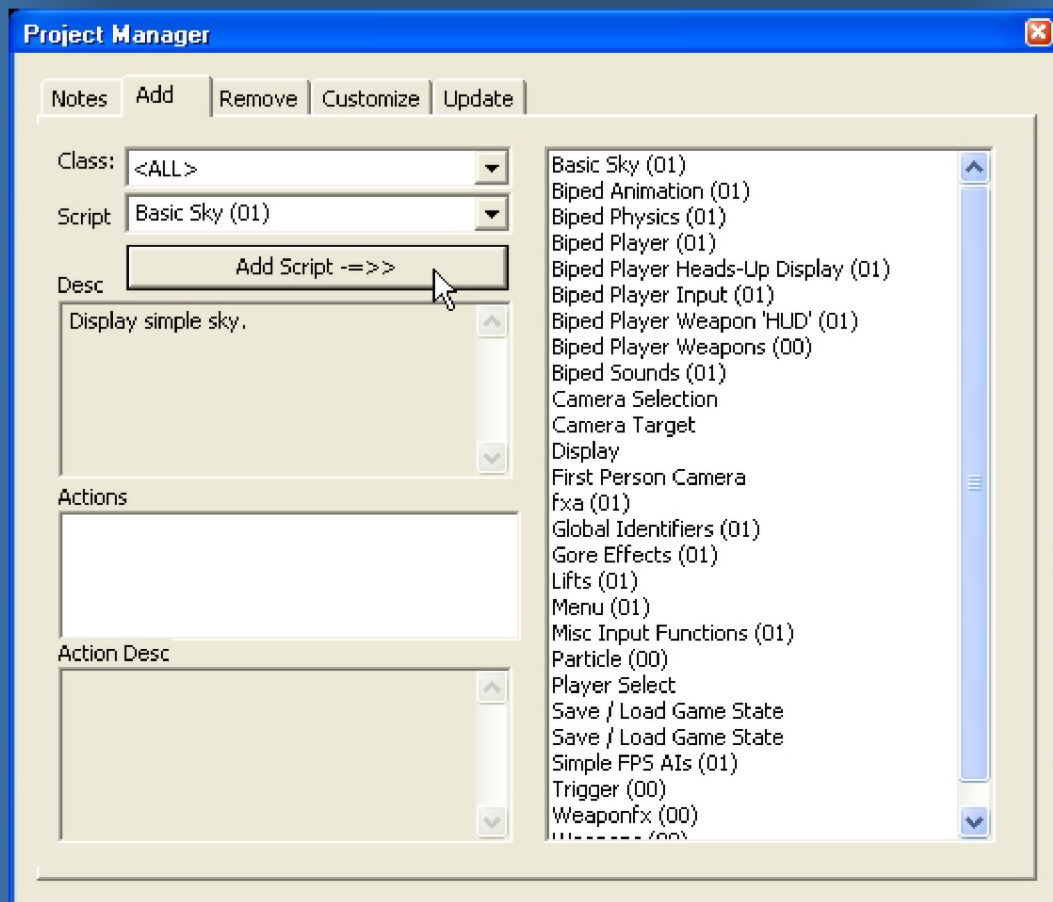




## Der Test.

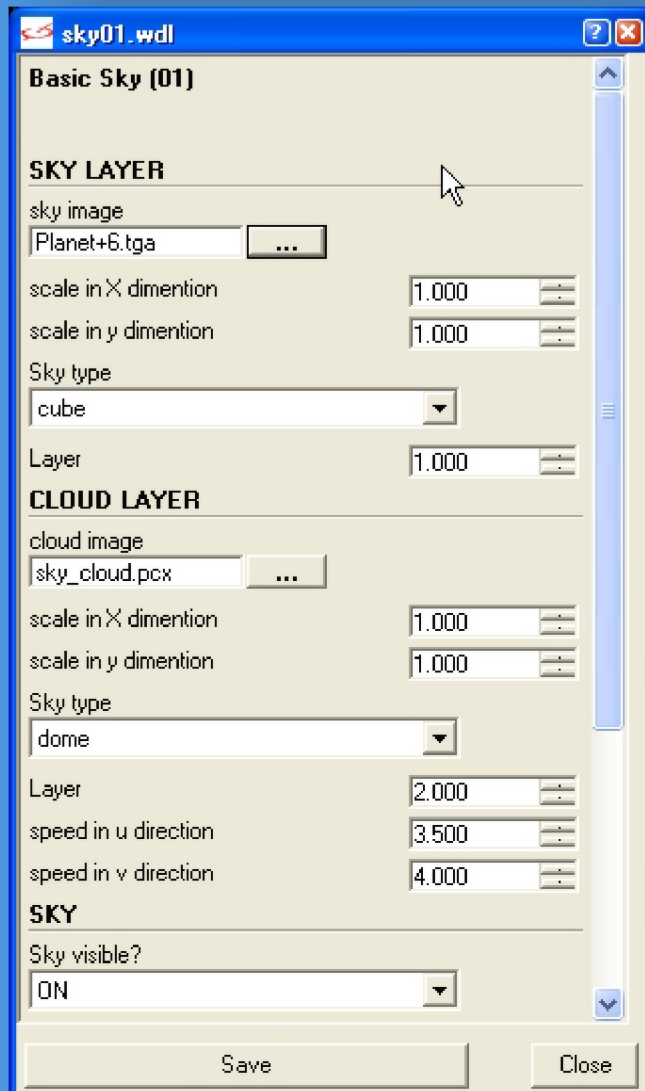
So jetzt erstellt man in WED ein Level ohne Blöcke nur eine Mdl Datei soll eingefügt werden ich nehme den guten alten Warlock und speichert das Level z. b als Test ab. Nun geht man in die Level Properties und unter Main Script New Script wird das Shooter Project ausgewählt und bestätigen mit OK. Als nächstes geht man zu den Model Properties des angewählten Warlock unter Behaviour im Actionfeld sucht man sich die Action PIBiped01 aus und bestätigt mit OK.

Jetzt geht man in den Projekt Manager unter Add wählt die Basic Sky (01) wdl Datei aus und unter Add Script fügt man sie in das Level hinzu. Danach den Projekt Manager Schließen.



Jetzt muß noch die erstellte Skybox in das Script geladen werden. Das wird so gemacht.

In die Ressource des Level's gehen und unter scripts files auf die Sky01.wdl mit rechter Maustaste drücken und auf Customize drücken es öffnet sich das wdl Eigenschaftsmenü siehe Bild.



Bei sky image wird die fertig erstellte Skybox aus den angelegten Verzeichnis gewählt. Wenn das erledigt ist wird die Customize wieder geschlossen. Fertig.

Speichert das Level ab. Jetzt noch das Level Builden. Run

Und Fertig