

Richtig Mappen mit MEd

Dieses Tutorial erklärt, wie man mit dem Mapeditor MEd v0.32 mappen kann.

Schritt 1: Vorbereitung

Ihr benötigt den MEd Mapeditor

Download @ GTAvision:

- [Mapeditor MEd](#)

Schritt 2: Erklärungen

IDE:

In den IDE-Dateien werden Objekte definiert. Hier bekommen sie eine ID zugewiesen, außerdem werden die Texturen und die 3D-Modelle verlinkt.

IPL:

In diesen Dateien wird die Map gespeichert. Wichtige Angaben in IPL-Dateien sind Objekt-ID, Position, LOD-Werte und andere.

LOD:

Sicherlich kennt ihr die Tatsache, dass Texturen von Objekte in weiter Entfernung sehr unscharf sind und erst bei Annäherung vollständig geladen werden. Grund hierfür ist die LOD-Textur, die viel ungnauer, kleiner und somit schneller zu laden ist.

MAP:

Die Map-Dateien sind in mehrere IPL-Dateien aufgeteilt. Die Namen der IPL-Dateien geben eine grobe Auskunft über den jeweiligen Kartenausschnitt.

Interior-ID:

Es gibt Gebäude, in die man hineingehen kann. Wichtig ist hierbei, dass bei Inneneinrichtung die richtige Interior-ID gewählt wird, sonst werden die Objekte nicht richtig angezeigt.

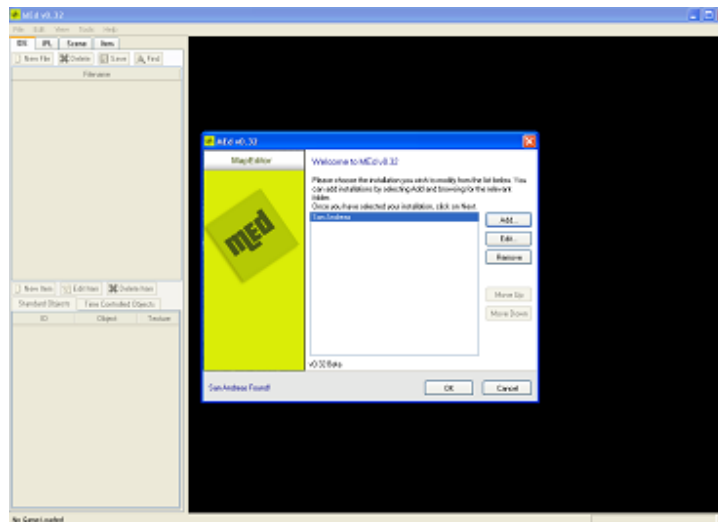
Hinweise zur Handhabung von MEd:

Zur Benutzung können euch das *Scrollrad* sowie die *Pfeiltasten* sehr nützlich sein. Gleichzeitiges Drücken der *SHIFT*-Taste verschnellert die Bewegung.

Schritt 3: Durchführung

Hinweis: Sichert euch eine Kopie des *data/maps* Ordner!

Öffnet den Mapeditor.



Klickt ihr auf *Add*. Wählt den Pfad zu eurem GTA SA –Verzeichnis, z.B *C:/Programme/Rockstar Games/Grand Theft Auto San Andreas*. Den Namen könnt ihr frei wählen. Diesen Vorgang müsst ihr nur beim ersten Öffnen erledigen.

Nun könnt ihr den Dialog durch Klicken auf *OK* schließen. Wenn es fertig geladen hat, werden links die Pfadangaben und Namen der IDE-Dateien angezeigt. Ihr könnt die Daten bearbeiten, indem ihr eine *IDE* auswählt und dann im unteren Menü die Daten ändert. Dies ist im Normalfall allerdings nicht nötig. Man braucht die IDEs, um neu erstellte Objekte zu definieren.

Mit Klick auf den Reiter *IPL* werden alle IPL-Dateien angezeigt. Wählt nun die IPL-Datei aus, in die eure Änderungen gespeichert werden sollen. Ihr könnt auch eine neue IPL-Datei erstellen.

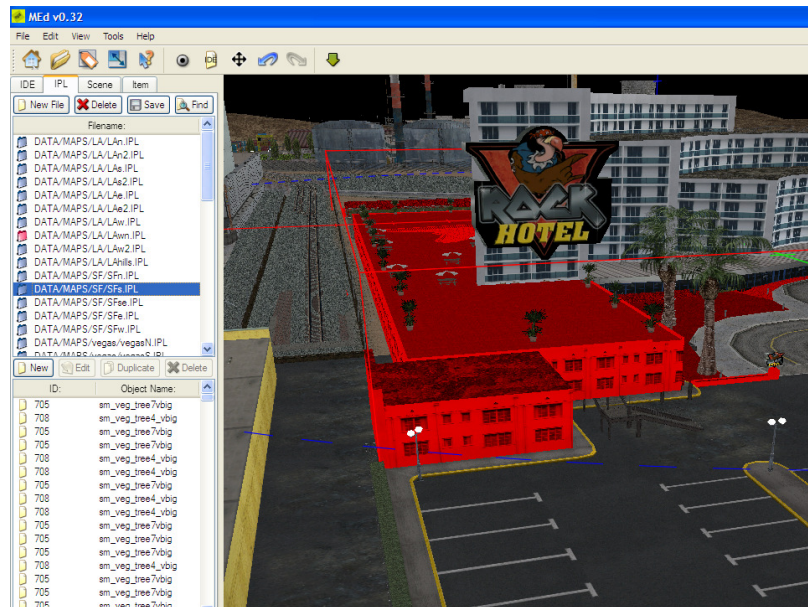
Als nächstes wählt den Reiter *Scene*. Nun könnt ihr euch Mapausschnitte anzeigen lassen. Um euch ganz *Las Venturas* anzeigen zu lassen, setzt bei den vier Dateien *vegasN.ipl*, *vegasS.ipl*, *vegasW.ipl*, *vegasE.ipl*.

Tip: Wählt nicht zu viele Dateien auf einmal, die Performance lässt stark nach.

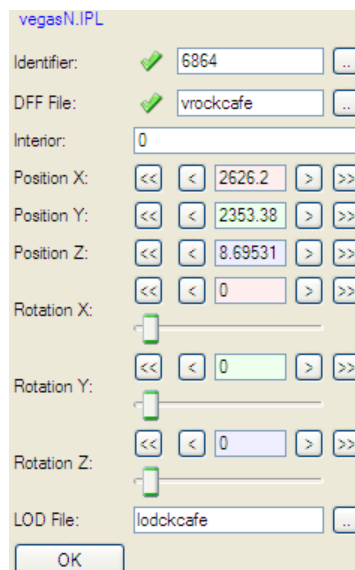
Ist die Map geladen, so könnt ihr verschiedene Aktionen durchführen:

Objekte ändern:

Klickt mit Doppelklick auf das Objekt, das ihr ändern wollt. Es wird nun rot markiert. In der linken Leiste könnt ihr nun manche Einstellungen ändern.



Position x, y, z: Bestimmt die Position in X, Y und Z Richtung.
Rotation x, y, z: Bestimmt die Ausrichtung des Objektes.
Interior: Interior-ID des Objektes.
LOD-File: Textur der LOD.



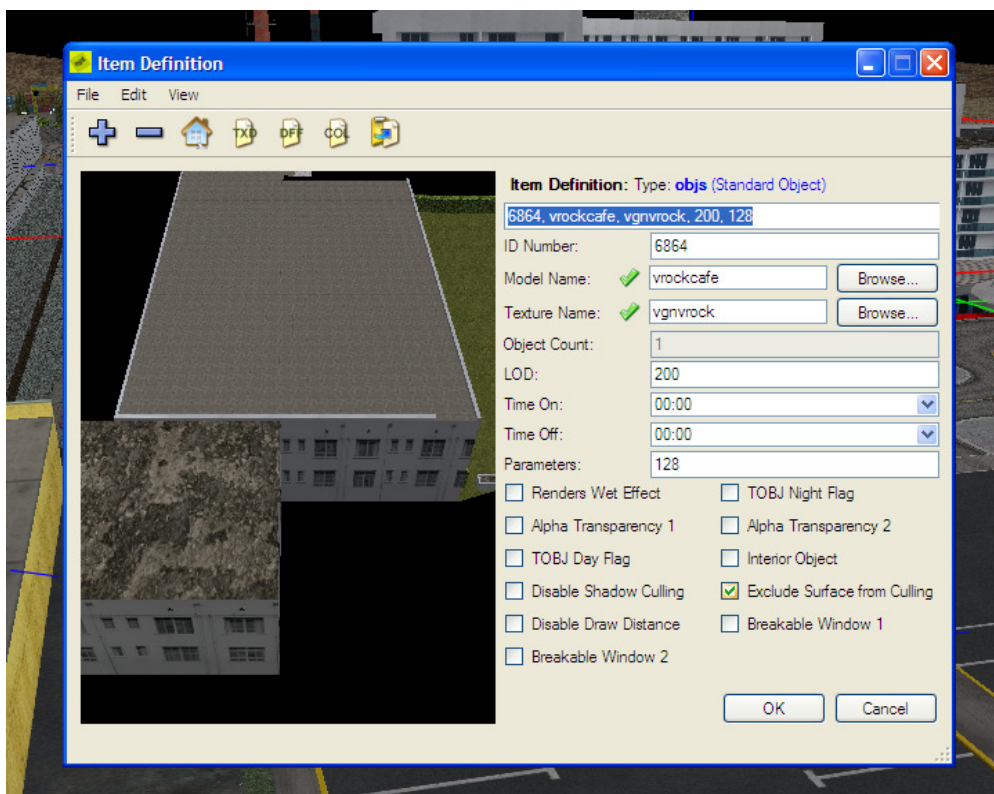
Neues Objekt:

Klickt mit rechts auf die Map und wählt *New*. Nun wählt die *IDE*, in der sich das Objekt befindet und anschließend das Objekt selbst. Bestätigt mit *OK*. Ihr könnt nun die *Position*, *Rotation*, *Interior-ID* und *LOD-File* wie oben gezeigt ändern.

Grundeigenschaften eines Objektes ändern:

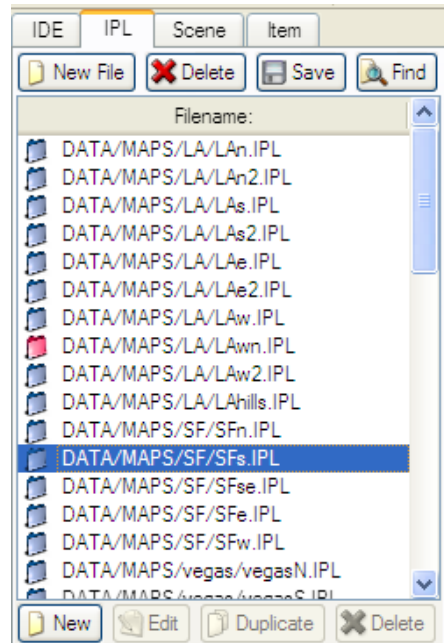
Nach Doppelklick auf das gewünschte Objekt wählt aus der oberen Symbolleiste das IDE-Symbol. Nun könnt ihr weitere Einstellungen vornehmen, z.B. den LOD-Wert ändern oder Uhrzeiten angeben, wann das Objekt sichtbar sein soll und wann nicht.

Achtung: Alle hier geänderten Eigenschaften ändern sich bei jedem dieser Objekte, z.B. : Wenn ihr einer Palme einen neuen LOD-Wert zuweist, haben alle Palmen dieser Art diesen LOD-Wert.



Änderungen Speichern:

Geht vor dem Beenden nochmals auf den IPL sowie auf den IDE – Reiter und speichert die geänderten Dateien. Geänderte Dateien haben ein rotes Ordnersymbol vor ihrem Dateinamen. Nach dem Speichern wird der Ordner grau.



Weitere Funktionen:

Objekte können dupliziert werden, indem man sie mit Rechtsklick auswählt und die entsprechende Funktion wählt.

Autor: Nico – GTAVision.com

Email: nico@gtavision.com

Support: <http://www.forum.gtavision.com>

Mit Erlaubnis des Autors wurde dieses Tutorial auf <http://www.gtavision.com/> hochgeladen. Weitere Tutorials rund um GTA findet ihr dort im Tutorialbereich.