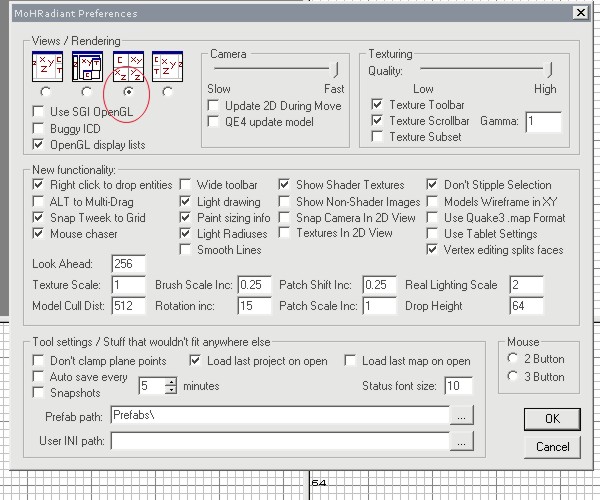
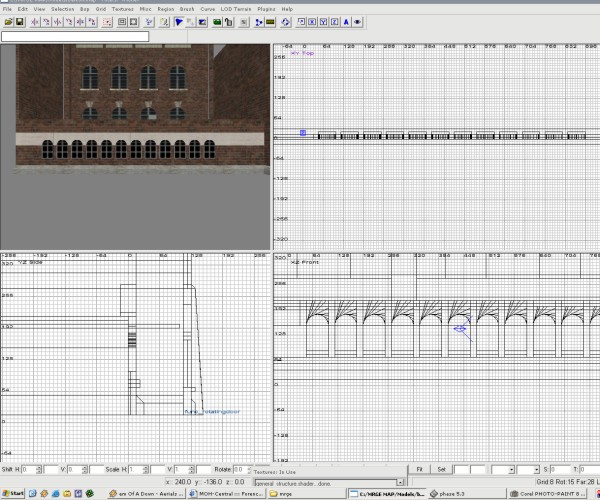
Basic (1)  
28.12.2005 von [Sturmi](http://www.bb-mapping-designs.de/community/include.php?path=userinfo&id=1)  
  
Daher ich selber weiß wie schwer es ist,ohne Hilfe für Mohaa eine Map zu erstellen,werde ich hier nach und nach mehrere Tutorials veröffentlichen.   
Bevor ihr überhaupt mit dem Mappen beginnt braucht ihr mindestens 2 Programme,ohne die rein garnichts läuft!   
Das wäre zum einen der MohRadiant und der MBuilder.   
Den MohRadiant benötigt ihr zum erstellen der Map und den MBuilder zum Compilen,also zum unwandeln der .map dateien in .bsp dateien.   
  
  
(Beide Programme findet ihr hieruns im Downloadbereich)   
Sobald ihr dann diese Programme auf dem Rechner habt,kann es losgehen!   
(Wer Probleme oder Fragen zum Installieren hat,kann sich jeder Zeit bei mir im ICQ melden (NR. : 327686745 ) )   
  
  
Öffnet nun den Radianten.   
Es müssste sich nun folgendes Fenster öffnen wenn ihr den Radiant zum ersten mal öffnet :   
(Achtet darauf das ihr die gleichen Einstellugen wie ich setzt,sonst kann es später zu Missverständnissen kommen,besonders bei den Rot Markierten bereichen!!!)



Danach geht ihr auf ok und nun kann das eigentliche Mappen beginnen!   
Ihr müsstet nun das Bild in 4 Bereiche eingeteilt sehen!   
  
  
Oben links = 3D Ansicht   
Oben rechts = Draufsicht   
Unten rechts = Frontsicht   
Unten links = Seitensicht   
  
  
Um das ganze zu verdeutlichen habe ich einen Screen von meinen Arbeiten am Balkon der Schule gemacht!  
Man erkennt so sehr schön die einzelnen Bereiche :



Soweit zum grobaufbau des Radianten!   
  
  
Um nun eine Map zu erstellen benötigt ihr nun aber eine ganze menge!   
Wie eine Map aufgebaut ist und was ich alles benötige erkläre ich im nächsten Tutorial.   
Hier erstmal noch ein paar wichtige Grundlagen die man auf jeden fall beherrschen sollte :   
  
1.Brushes :   
  
Brushes sind die wohl wichtigsten Elemente im Radiant!   
Man benötigt sie um Wände/Mauern/Häuser usw zu erstellen!   
  
  
Um einen Brush zu ziehen klicht ihr einfach mit der linken Maustaste in das obere rechte Fenster   
(oder auch in die unteren beiden,aber in diesem geht es am besten) und zieht während gedrückter Maustaste die Maus in irgendeine Richtung! Wie ihr seht ist nun aufeinmal ein Rotes Viereck im Bild.   
Dieses Viereck ist euer Brush.   
Indem ihr die jeweilige Seite nach oben oder zur Seite zieht könnt ihr den Brush weiter Verändern.  
  
  
2.Tastenbelegungen :   
  
Wie bereits erklärt zieht ihr mit der linken Maustaste Brushes!   
Um diese zu deselektieren klickt ihr Escape .   
  
  
Um einen Brush wieder anzuwählen drückt ihr Shift und wählt mit der linken Maustaste gleichzeitig eueren gewünschten Brush!   
  
  
Um Brushes wieder zu löschen selektiert ihr den Brush und drückt dann Backspace!   
  
Mit der Taste "T" öffnet ihr die Texturenauswahl   
. Mit der Taste "S" gelangt ihr zum Surface Inspector.  
Den benötigt man z.B. zum fitten von Texturen (das heißt zum Anpassen an der Textur an den Brush , mehr dazu dann demnächst).  
  
  
Mit der Taste "N" gelangt ihr ins Entity Menü!   
Das wird zum eintragen von eigenen Einstellungen und Scripts benötigt.   
  
  
Wofür die ganzen Befehle in der oberen Leiste im Radianten stehen erkläre ich dann in einem anderen Tutorial.   
  
  
Wenn ihr dieses Tutorial gelesen habt müsstet ihr nun alle Grundlagen besitzten um eine erste "Map" erstellen zu können!   
  
Und wie das genau funktioniert erfahrt ihr im nächsten Tutorial ...