

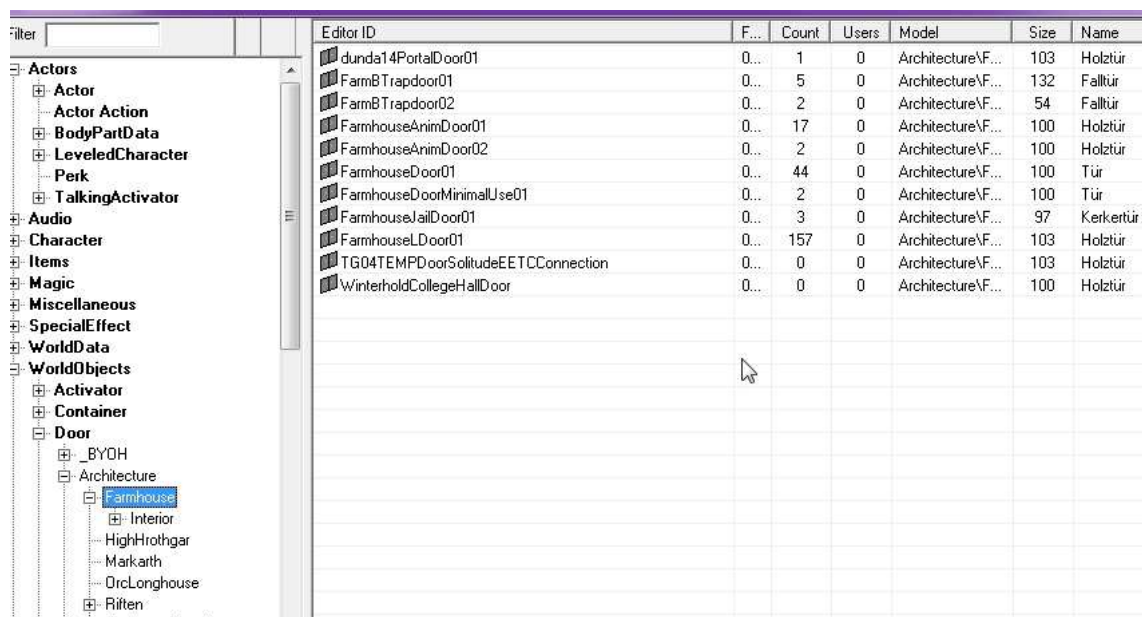
Mein eigenes Heim in Skyrim erstellen Teil 2 (22.12.2014 CKomet)

Nachdem wir nun unser Haus in die Landschaft platziert haben, müssen wir einen Innenraum erzeugen, den wir betreten können. Zuvor brauchen wir aber noch eine Tür, durch die wir später das Haus betreten können. Wir richten das Renderfenster nun so aus, das wir die Eingangstür gut sichtbar vor uns haben.

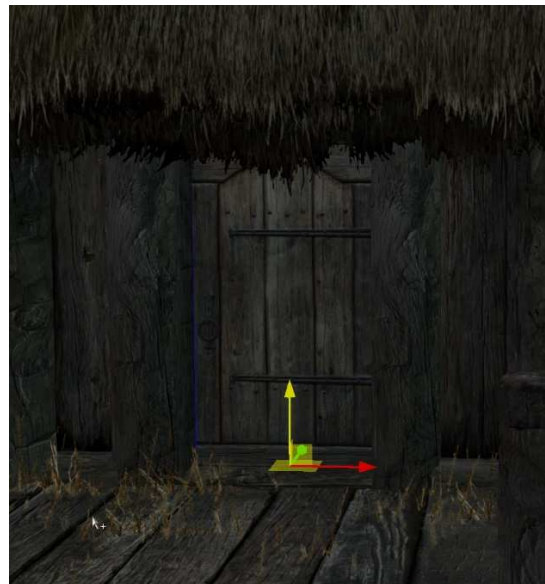


Dann suchen wir im Object Fenster unter Worldobjects/Door eine passende Tür. Da ich ein Farmhaus erstellt haben gehe ich weiter unter auf Architecture/ Farmhouse.

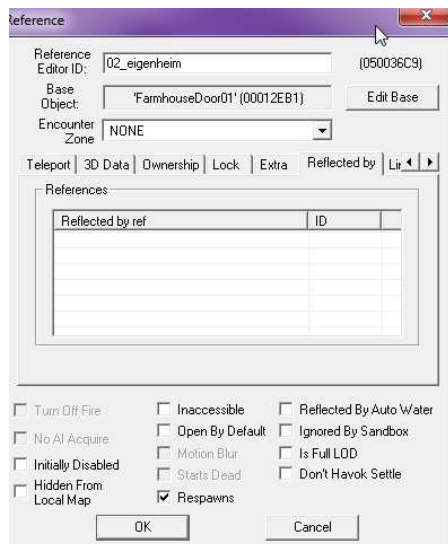
Da im Vorhandenen Gebäude schon eine Tür eingesetzt ist, würde eine animierte Tür nicht gut aussehen, also tut es die einfache FarmhouseDoor01.



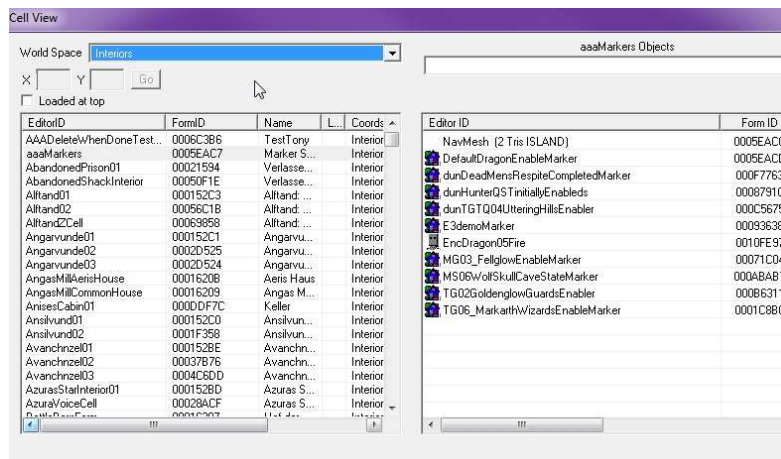
Diese ziehen wir wieder in unser Renderfenster hinein. Anschließend platzieren wir sie so vor der vorhandenen Tür das sie direkt davor steht.



Um die Tür später besser wiederfinden zu können, wenn wir sie für den Teleport ins Haus nutzen wollen, sollten wir der Tür einen eindeutigen Namen geben. Dazu öffnen wir das Reference Fenster der Tür (rechte Maustaste auf die Tür und dann Edit auswählen) und geben oben bei Reference Editor ID einen eindeutigen Namen ein und schließen das Fenster dann wieder mit OK.



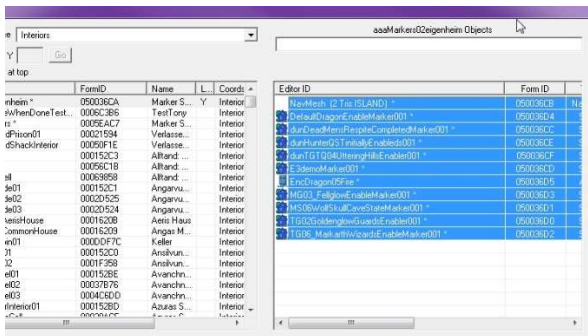
Nun gehen wir ins Cell View Fenster und gehen bei World Space auf Interiors.



Wir kopieren nun dort den aaaMarkers (rechte Maustaste draufgehen und dann duplicate Cell auswählen). Dann benennen wir die neue Zelle sinnvoll um. Ich benennen sie „aaa02eingenheim“. Wir öffnen jetzt mal diese Zelle und sehen dort verschiedenen Marker (sofern man diese nicht mit taste M deaktiviert hat.)

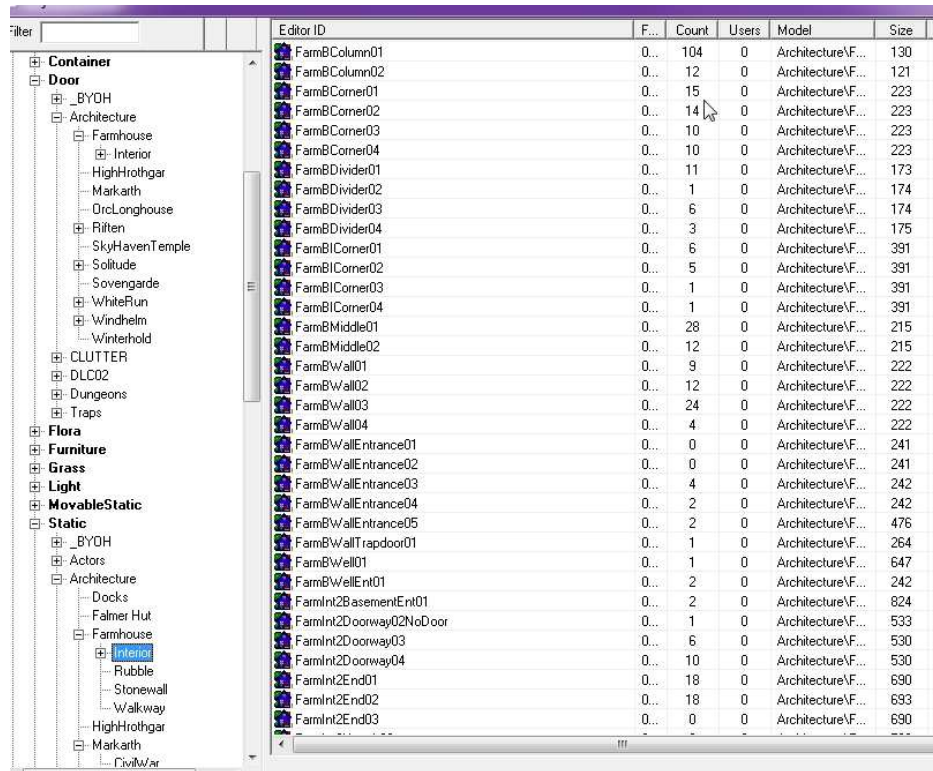


Da wir diese Marker nicht brauchen löschen wir sie im Cell View Fenster.

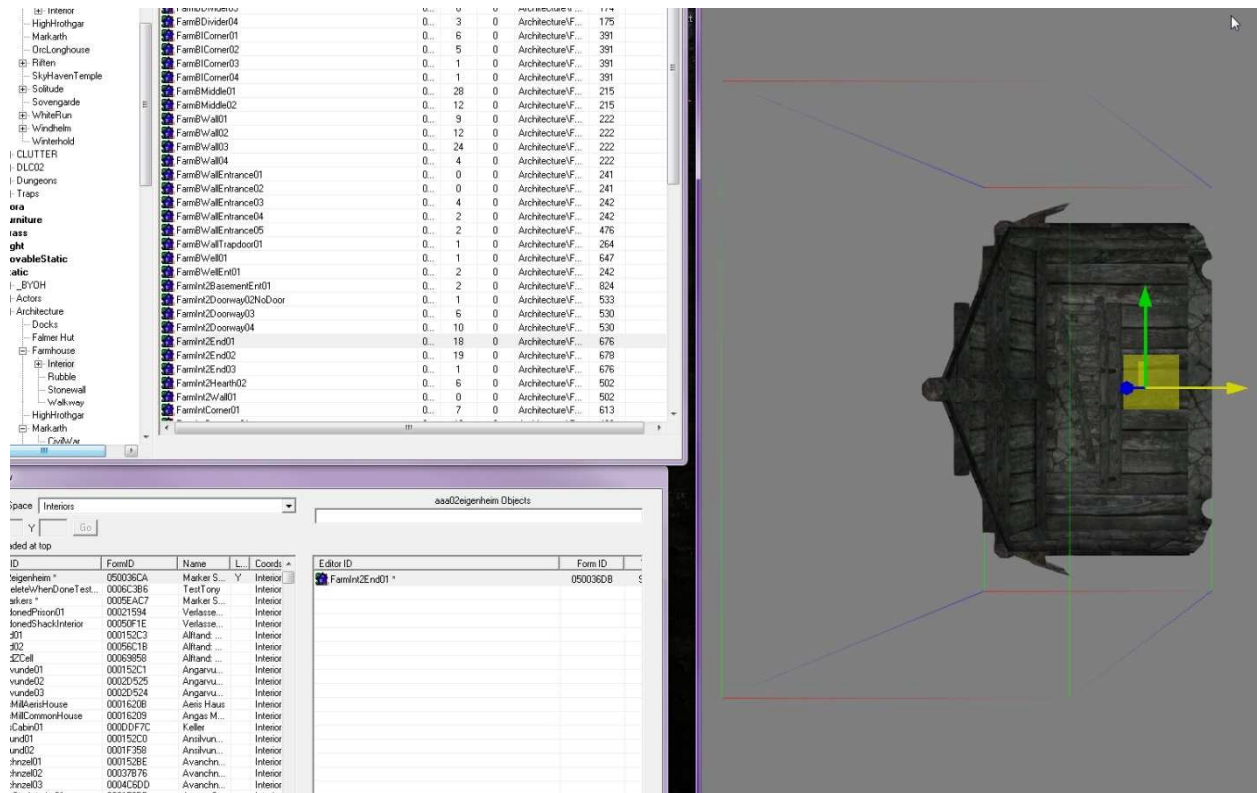


Dazu markieren wir alle und löschen sie dann mit entf. Da sie nicht sofort verschwinden wechseln wir einmal die Zelle und gehen dann wieder zurück auf unsere neu erstellte. Nun sollten alle weg sein.

Jetzt können wir das Innere unseres Hauses erstellen. Da wir ein Farmhaus genommen haben sollte auch das Innere dem entsprechen. Wir gehen ins Object Fenster und gehen da auf WorldObjects/Static/Achitecture/Farmhouse/Interieur

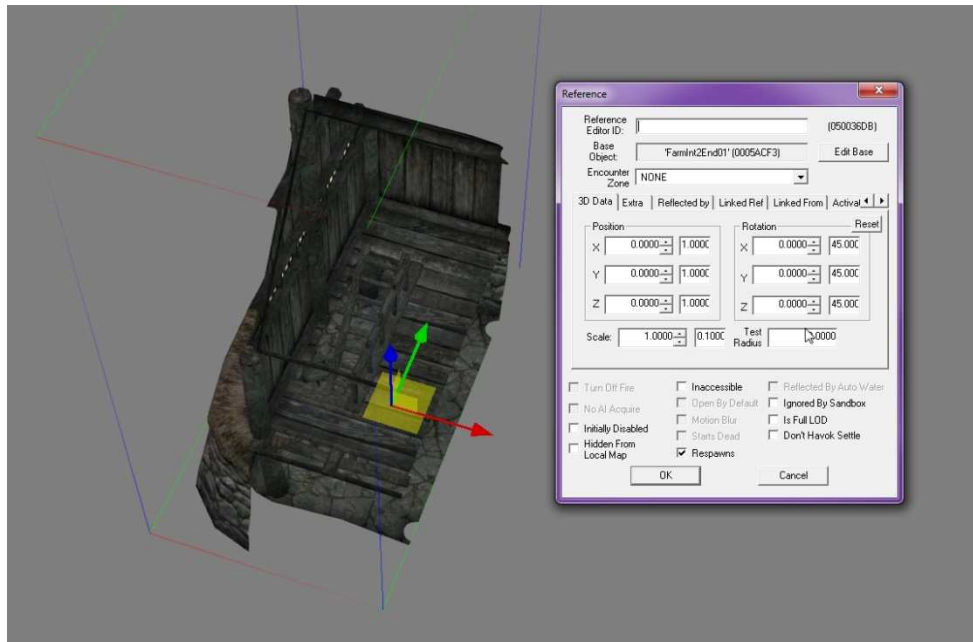


Nun muß man erst mal ein wenig schauen, welche Teile am besten passen würden. Ich entscheide mich als erstes für Farm2IntEnd01. Dieses ziehe ich in mein Renderfenster.



Um nun die weiteren Teile einfacher platzieren zu können, passen wir erst mal die Koordinaten im Reference Fenster an. (rechte Maus aufs Objekt/ Edit)

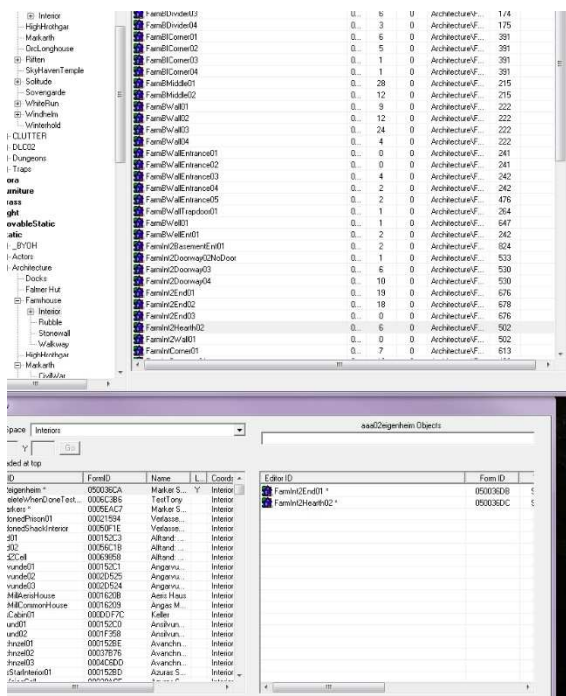
Unter dem Reiter 3D Data passen wir die X/Y/Z Werte an und setzen sie alle auf 0.



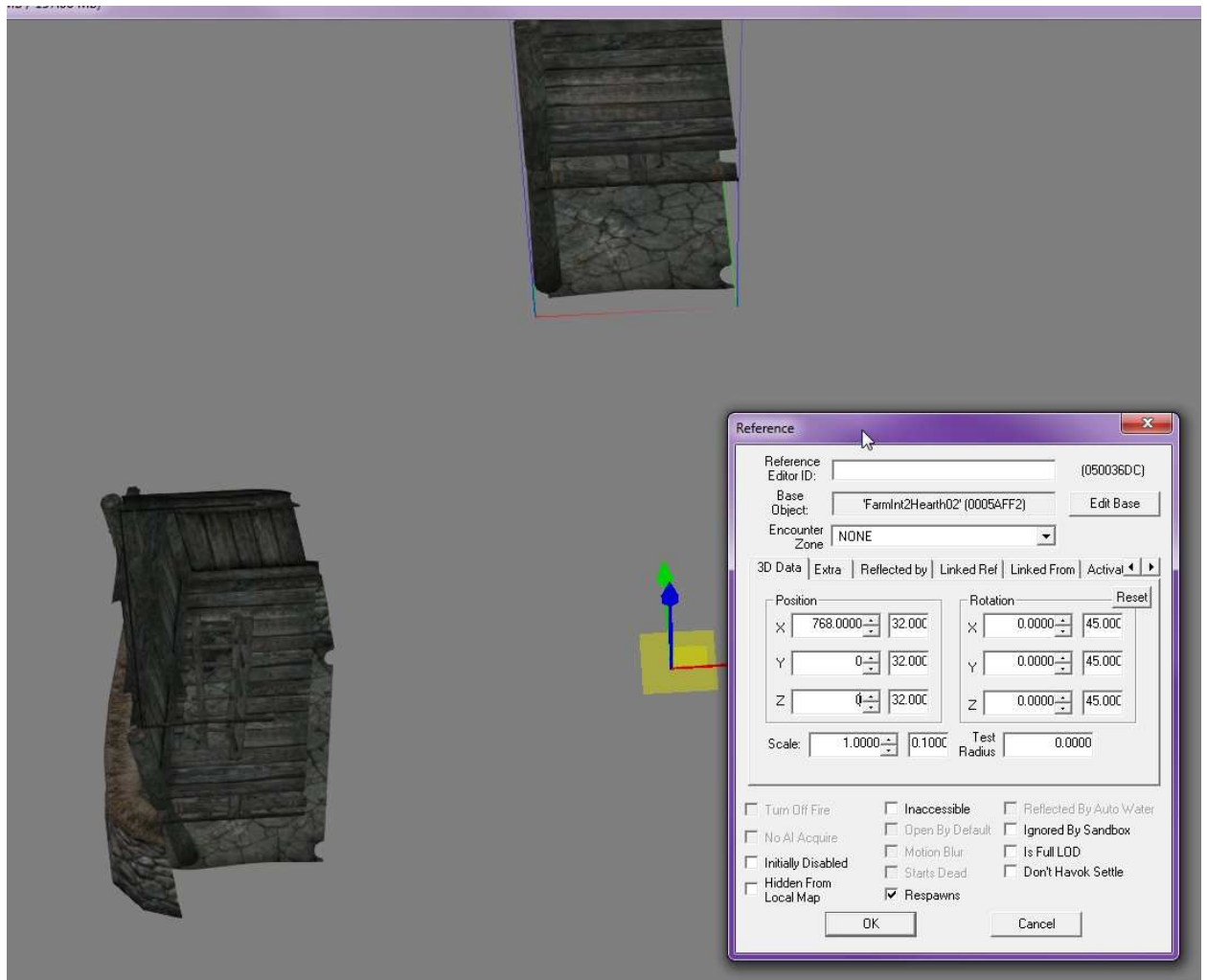
Des Weiteren sollten diese beiden Buttons oben in der Menüleiste aktiviert sein. Damit wird es einfacher Objekte zueinander auszurichten, da man sich nun in vorgegebenen Schritten entlang der Achsen gerade bewegt bzw. in bestimmten Winkeln dreht.



Als nächstes schieben wir aus dem Object Window Das nächste Teil (FarmInt2Hearth02) ins Render Fenster.

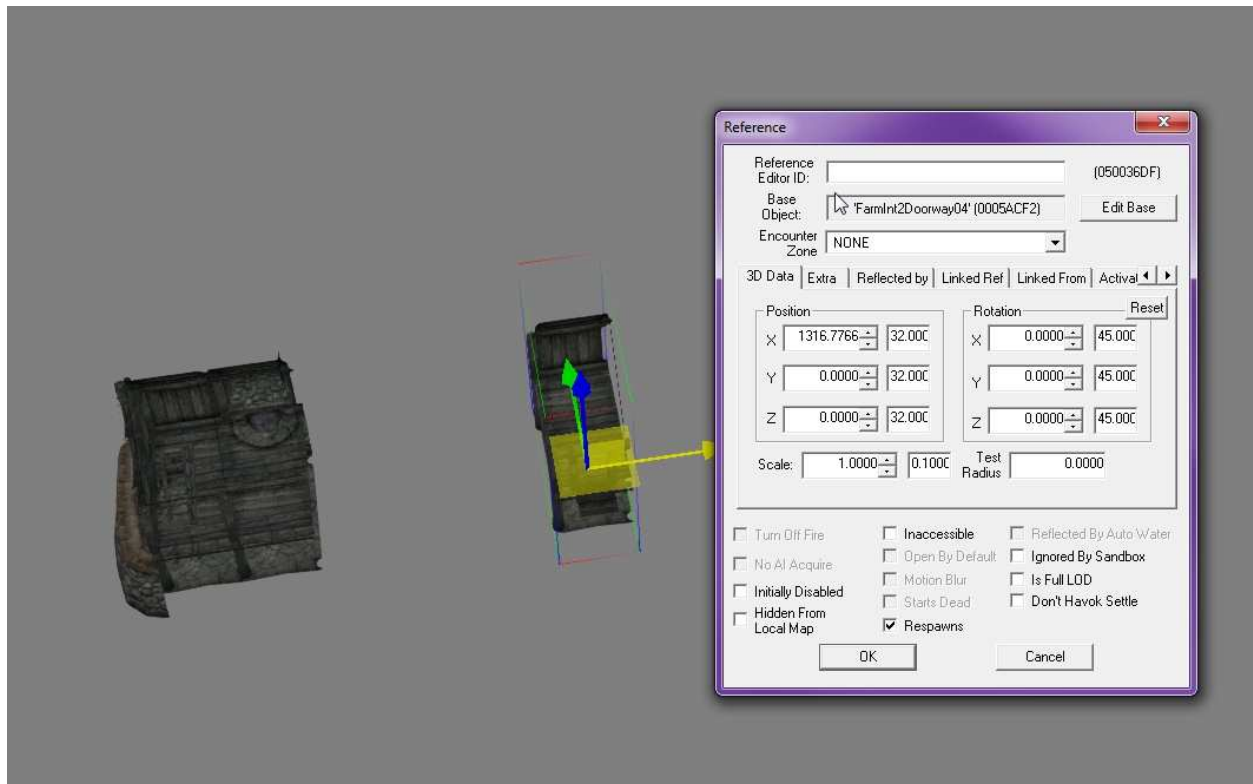


Wir gehen nun bei dem neuen Objekt wieder in Reference Fenster und passen schon mal die Werte für Z und Y an und setzen diese auf 0.

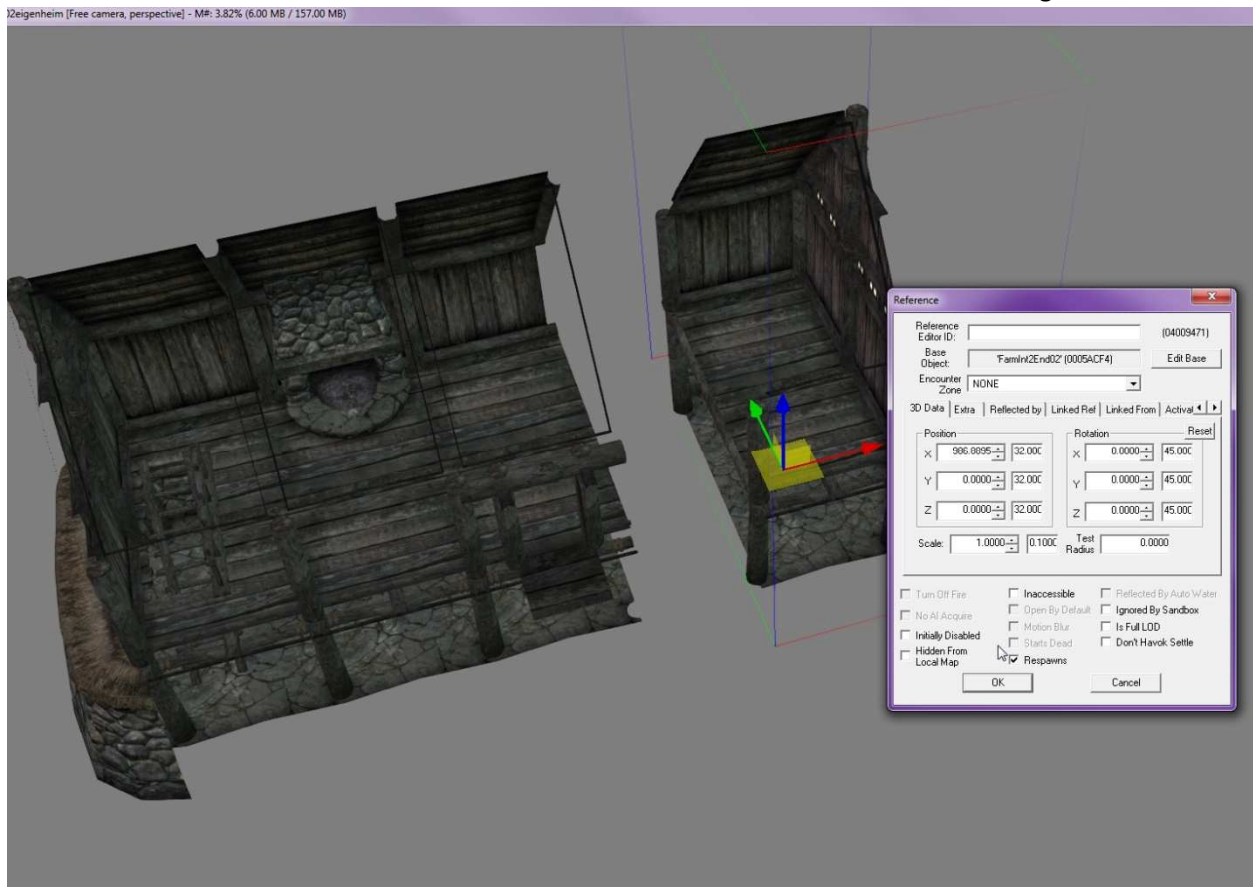


Nun schieben wir das Zwischenstück entlang der X Achse bis es an der richtigen Stelle neben dem ersten Teil ist.

Weiter machen wir mit dem nächsten Objekt. Das wird „FarmInt2Doorway04“ werden. Wir zeihen es wieder ins Renderfenster und richten es wie schon das zweite Teil aus.



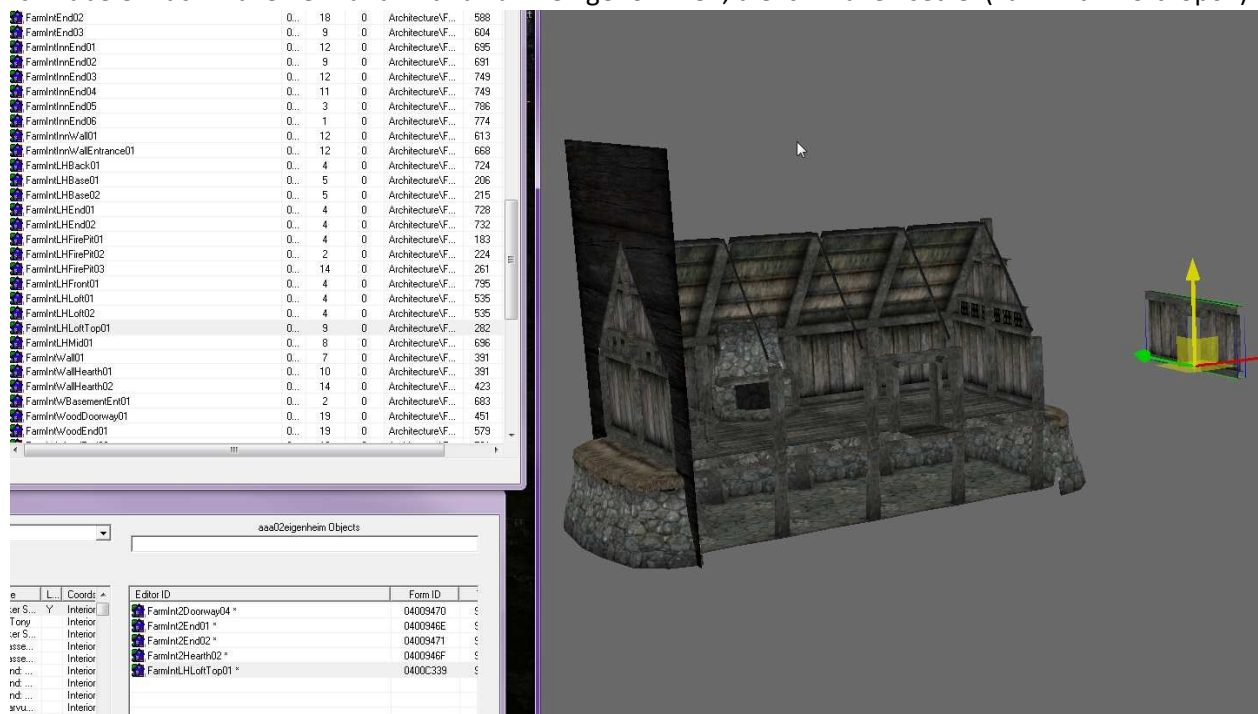
Als letztes brauchen wir noch das Endstück und dann ist unser neues Heim soweit fertig.



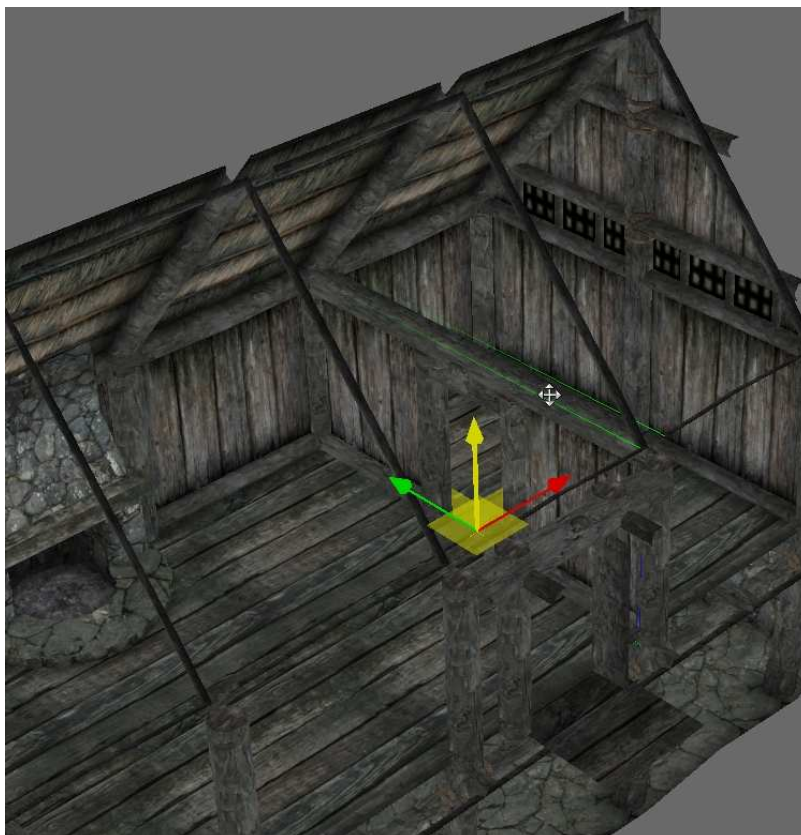
Wenn alles ausgerichtet ist sollte man spätestens mal wieder speichern.

Wenn man nun möchte kann man noch ein paar Wände ins Gebäude bringen um abgetrennte Räume zu erhalten. Leider gibt es keine Übersicht was man da an Objekten für verwenden kann, also bleibt einem nur ein wenig rumprobieren übrig.

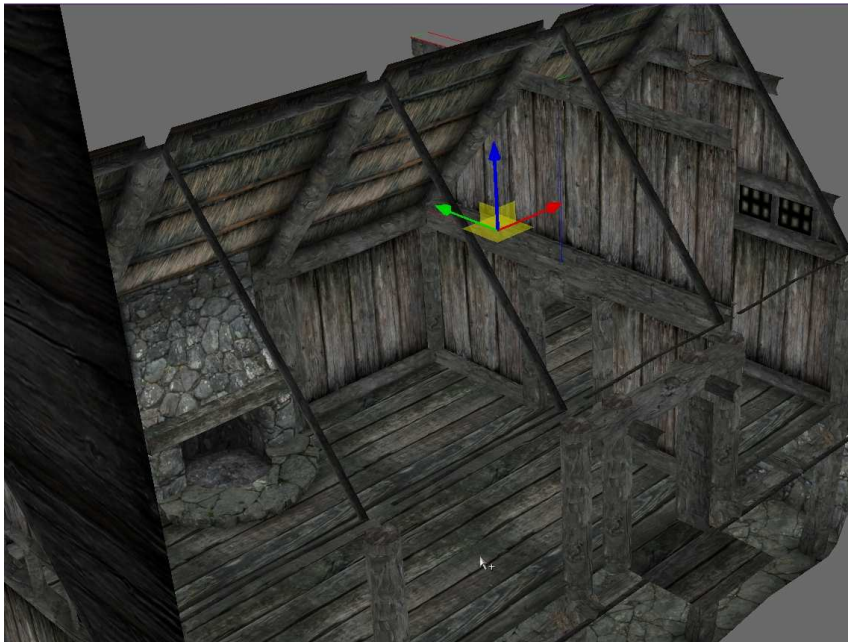
Ich habe einfach mal eine Wand mit Türrahmen genommen, die ich mal einsetze. (FarmIntLHLoftTop01)



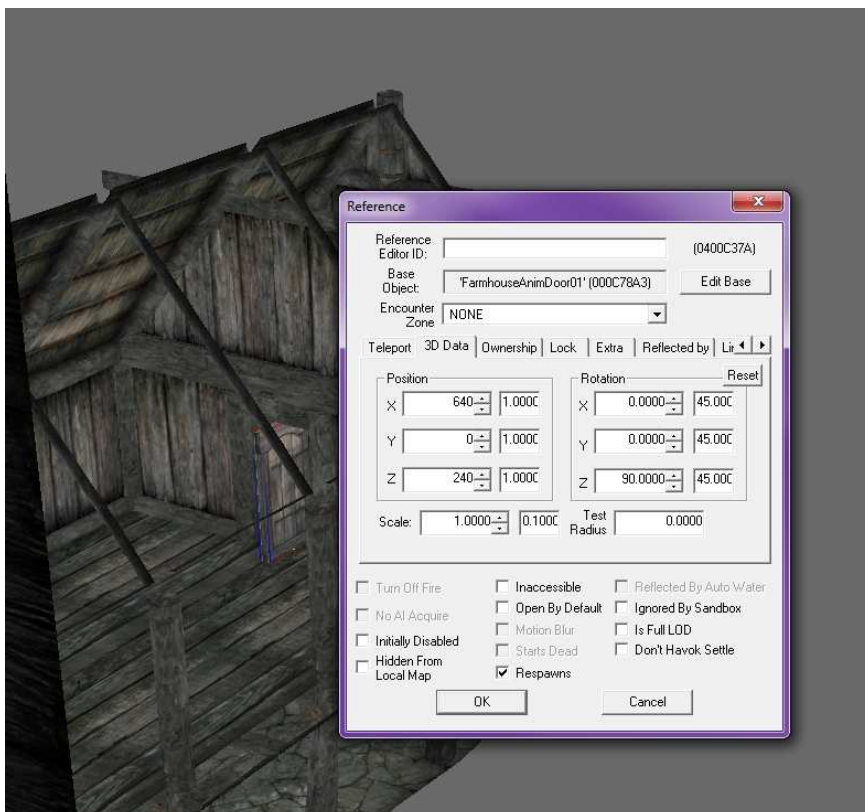
Ich schiebe die Wand nun zwischen die Pfosten neben der Tür.



Leider fehlt oben etwas im Bereich vom Giebel. Dafür benutze ich das Objekt „FarmBDivider01“ und setze es auf meine untere Wand. Da es zu schmal ist dupliziere ich es und setze zwei der Teile nebeneinander. Wenn sie außen überstehen ist das kein Problem. Im Spiel wird man das nicht mehr sehen 😊.



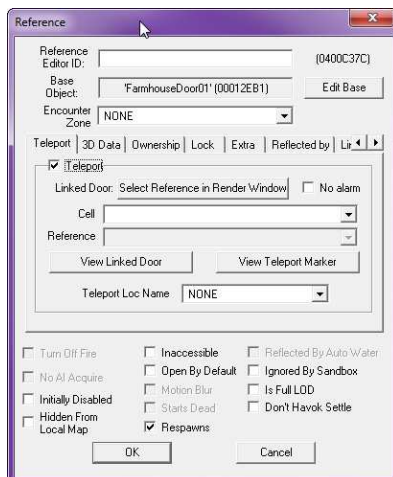
Nun hätte ich gerne noch eine Tür, die man öffnen und schließen kann. Dazu gehe ich wieder ins object Fenster und suche unter WorldObjects/Door/ Architecture/Farmhouse mir eine animierte Tür aus. (FarmhouseAnimDoor01). Mir Hilfe der Koordinaten der Wand kann ich jetzt meine Tür ganz einfach über das Reference Fenster plazieren.



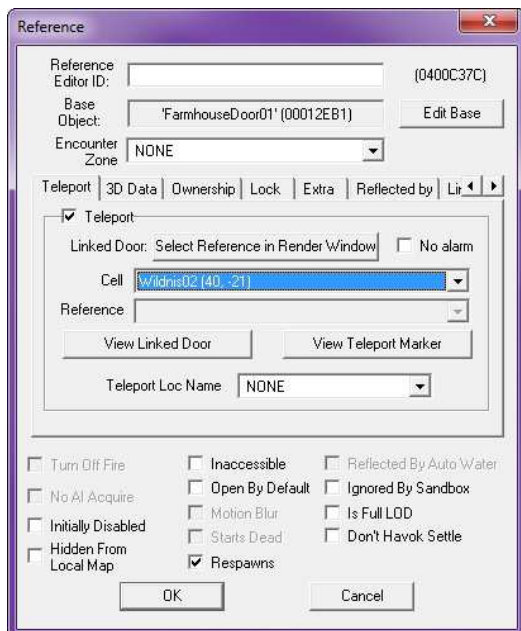
Wir wollen das Haus ja auch wieder verlassen können. Also müssen wir nun eine Tür in den Eingang legen, wie wir es zuvor auch schon im Außenbereich gemacht haben. Dafür nehmen wir wieder die „FarmhouseDoor01“. Wir drehen das Renderfenster dann so, das wir von innen den Eingang vor uns haben und schieben die Tür genau davor.



Nun öffnen wir wieder das Reference Fenster der Tür und gehen auf den Reiter Teleport. Dann setzen wir das Häkchen bei Teleport.



Jetzt müssen wir die Zelle angeben, wo wir hin teleportiert werden möchten. In meinem Fall ist das Wildnis02.

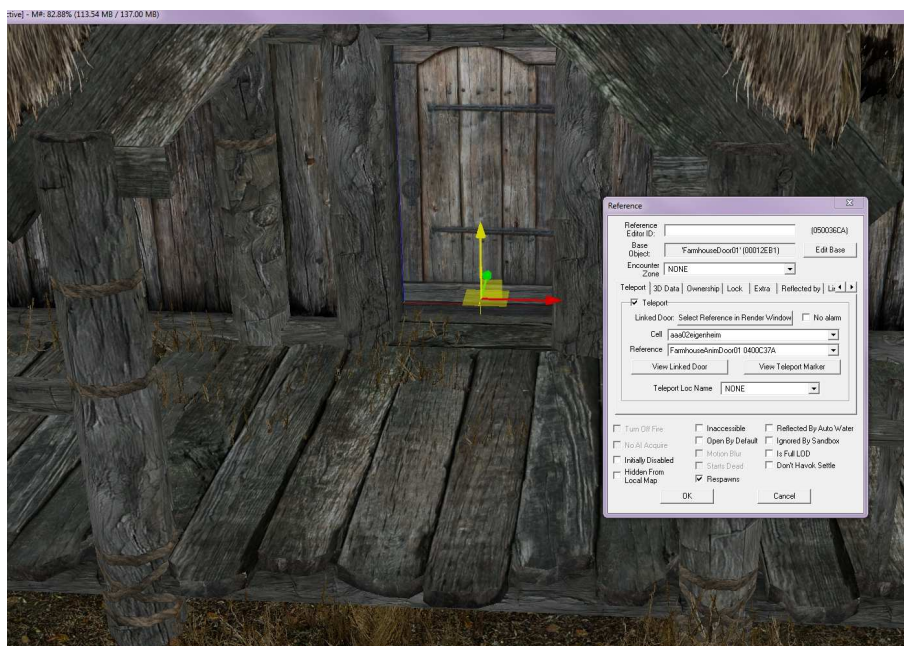


Das bestätigen wir dann mit OK. Spätestens jetzt mal wieder speichern.

Jetzt wechseln wir noch mal zurück im Cell View Fenster auf Tamriel und suchen und den Platz wo unser Haus steht. Dort stelle ich nun fest, dass es nicht zum Innenleben passt, weil es zu klein ist. Ich könnte nun also meinen Innenbereich noch mal anpassen oder ich tausche einfach das Haus gegen ein größeres aus.

Ich entscheide mich für das größere Haus. Ich öffne nun zunächst das Reference Fenster vom zu kleinen Haus und notiere mir die Werte für X,Y und Z. Dann ziehe ich mein größeres Haus in mein Renderfenster. (Farmhouse06) und setze es genau auf die Positionen des kleinen Haus, das ich zuvor gelöscht habe.

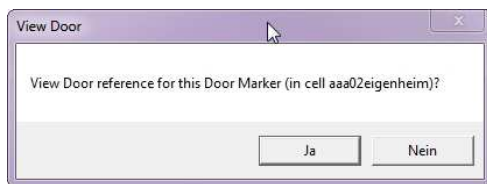
Nun müssen wir auch hier eine Tür einsetzen, die uns in das Haus Teleportieren kann. Dazu nehmen wir wieder die „FarmhouseDoor01“. Diese schieben wir wieder vor die Tür vom Haus und öffnen dann wieder das Reference Fenster. Dort gehen wir wieder auf den Reiter Teleport, setzen das Häkchen bei Teleport und suchen nun unsere Hauszelle. (in meinem Fall aaa02eigenheim)



Jetzt aktivieren wir mal die Marker-sicht (Taste M). Es sollte nun ein gelber Kasten im Bereich der Tür erscheinen. Den wählen wir mal an und schieben ihn etwas vor die Tür, auf die Stelle wo wir später rauskommen möchten. Die gelbe Pyramide zeigt die Richtung an, in der wir stehen (Blickrichtung).



Wenn wir nun mit der linken Maustaste einen doppelklick auf die Markierung machen, werden wir gefragt ob wir uns in unsere Innenzelle begeben möchten. Wir klicken auf Ja.



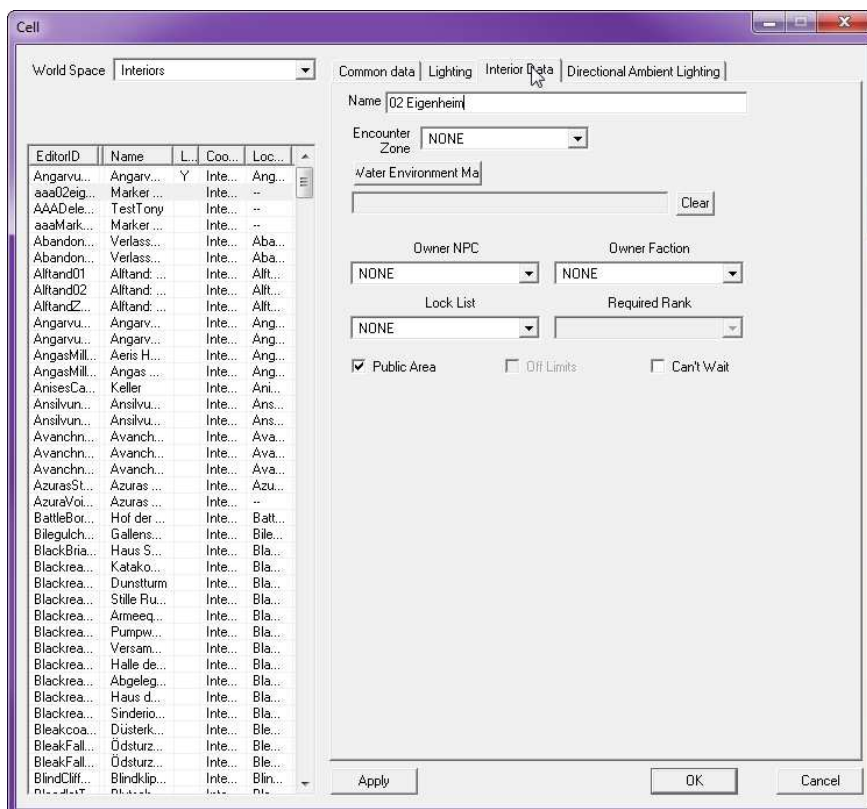
Jetzt müssen wir noch die Tür von innen ausrichten, damit wir da landen wo wir hinmöchten. Also aktivieren wir wieder den Marker der (innen-) Tür und schieben in die richtige Position und drehen ihn, so dass die Pyramide ins Innere des Hauses zeigt.



Nun wieder mal speichern und jetzt können wir mal im Spiel selbst testen, ob alles so funktioniert wie wir es uns vorstellen. Dummerweise ist noch die Bezeichnung, wenn wir das Haus betreten möchten nicht so optimal...



Um das anzupassen gehen wir mit rechter Maustaste im Cell View Fenster auf aaa02eigenheim (oder wie immer diese Zelle benannt wurde) und öffnen mit Edit das Cell Fenster. Hier wählen wir nun den Reiter Interior Data und passen den Namen nach unseren Vorstellungen an und bestätigen es mit OK. (ich wähle einfach mal 02 Eigenheim).



Wir speichern noch mal und testen sicherheitshalber das Ergebnis im Spiel. Jetzt sollte der von euch angegebenen Name erscheinen wenn ihr vor der Tür steht. Nachdem ihr eingetreten seid solltet ihr in etwas so stehen.



Und wenn ihr nun wieder nach draußen geh so:



Damit hätten wir es geschafft und unser neues Haus ist nun nutzbar. Jetzt kann es nach eigenen Vorstellungen eingerichtet werden.