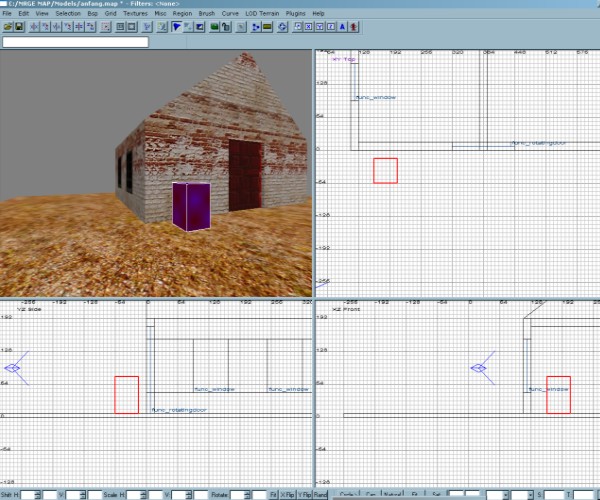
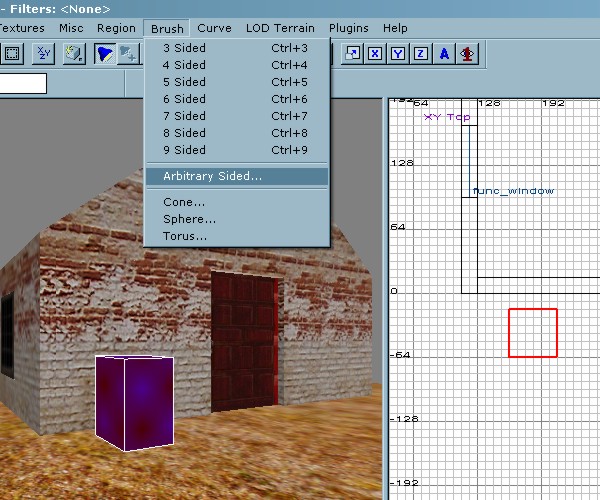
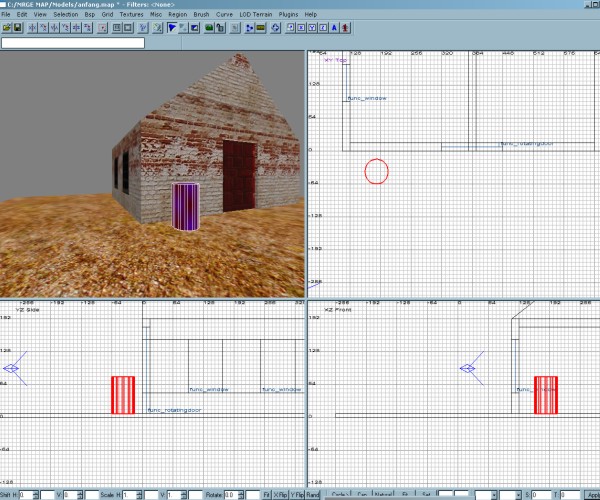
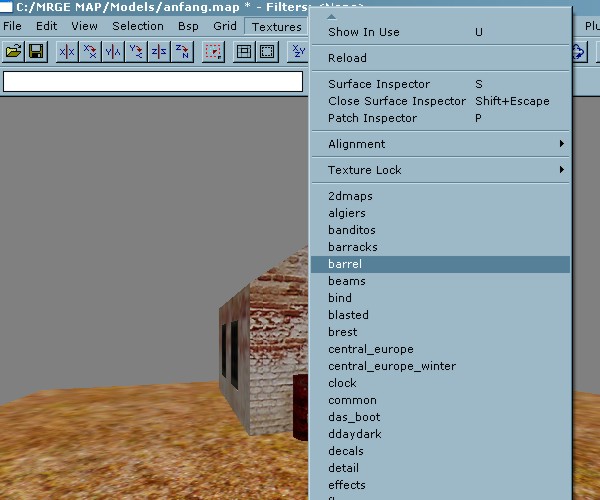
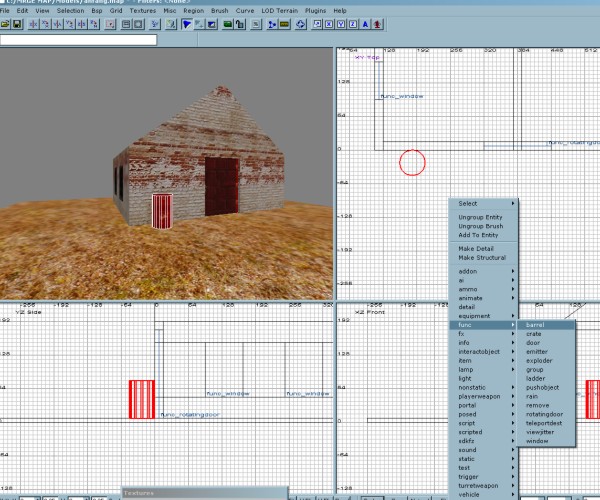
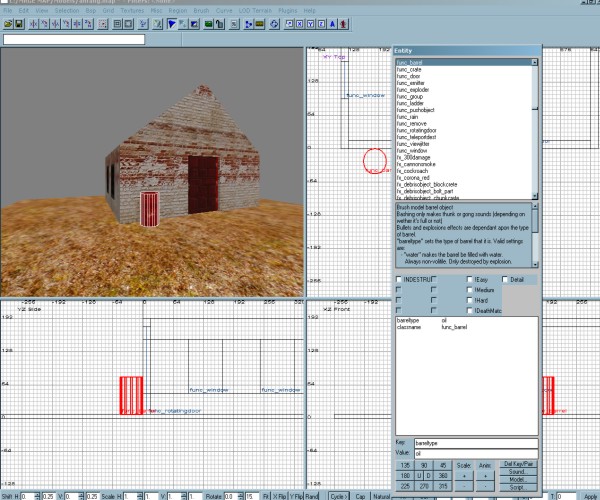
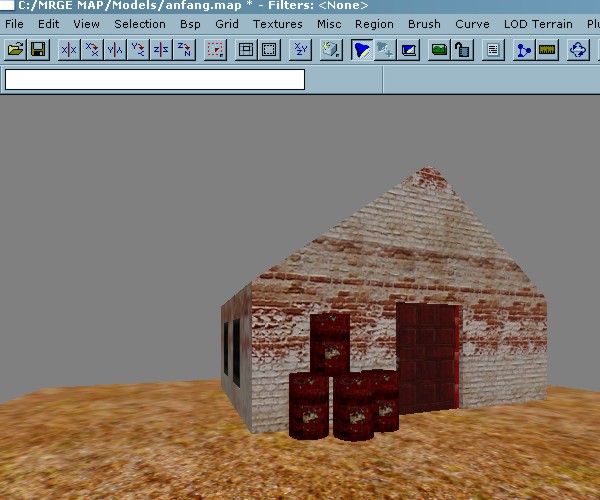
Fass (4)  
28.12.2005 von [Sturmi](http://www.bb-mapping-designs.de/community/include.php?path=userinfo&id=1)

Um mal ne kleine Abwechslung zu den "schweren" sachen zu bringen machen wir jetzt mal was ganz einfaches was in 5 min erledigt ist.  
Beim 2.ten mal braucht ihr sicher sogar wesentlich weniger zeit ;)  
  
Wir erstellen eine simple Tonne wie sie in jeder guten MoH Custommap zu finden ist.  
  
Dazu ziehen wir einfach einen Brush der später in etwa die ausmaße unserer Tonne haben soll.  
Also experimentiert einfach ein bisschen mit den maßen.  
  
  
  
Da unserer Tonne ja üblicher Weise rund ist,gehen wir in die Menü leiste und "Brush" und wählen den punkt "Arbitrary Sided".  
  
  
  
Gebt dort nun eine beliebig hohe Zahl ein ( Zahl entspricht der Anzahl der Seiten die der Radiant dann verwendet um einen runden Brush zu erzeugen.)  
  
Also ich empfehle 24 , aber wer natürlich mehr will kann das gerne tun,es sieht halt immer runder aus wenn ihr höhere Zahlen verwendet.  
Allerdings braucht ihr auch eine hohe Rechnerleistung für hohe Zahlen ;)  
  
Also ich sage mal bei standartmäßigen Rechnern ist 96 schon eine gute zahl 8)  
  
Dann müsste das letztendlich so aussehen :  
  
  
  
Öffnet nun das Texture Package "Barrel" indem ihr wieder in die Menüleiste geht und unter Textures "barrel" wählt :  
  
  
  
Sucht euch eine schöne textur raus und wenn ihr eine gefunden habt geben wir unserem Brush noch die "Func\_Barrel"  
  
-> 2x rechte maustaste -> func -> barrel   
  
  
  
Lasst die Tonne immernoch selektiert und öffnet das Entity Menü und macht folgenden Eintrag :  
  
Key: barreltype   
Value: oil   
  
  
  
Damit machen wir also eine standartgemäßge MoH Tonne die beim einschiessen ausläuft oder bei Granaten kaputt geht.  
  
Wenn ihr lieber Wasser rauslaufen lassen wollt dann macht den eintrag hier :  
  
Key: barreltype   
Value: water   
  
Und für ne leere Tonne :  
  
Key: barreltype   
Value: empty   
  
Das wars schon.Und?War doch einfach oder?  
  
Nun könnt ihr die Tonne einfach kopieren (STRG + C) und mit STRG + V auf eurer map beliebig oft einfügen.  
Bei mir schauts nun so aus : (Textur is nich die beste ;) )  
  
  
  
Viel Spaß