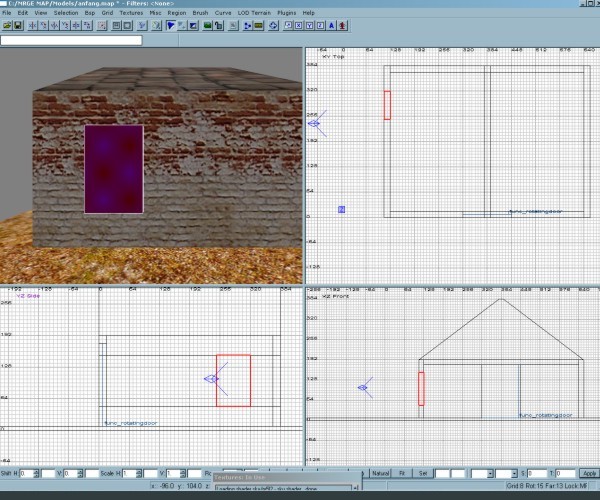
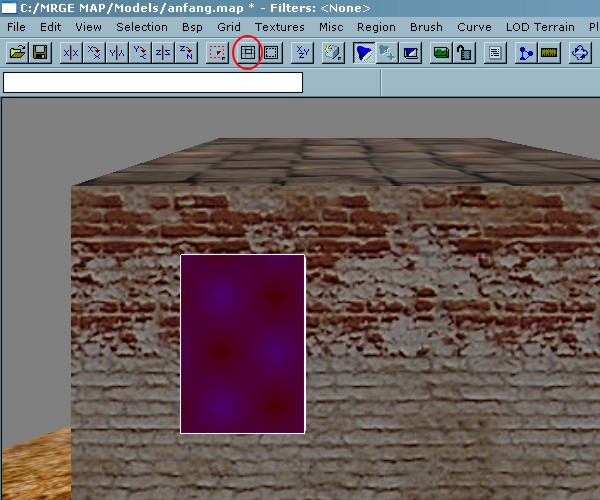
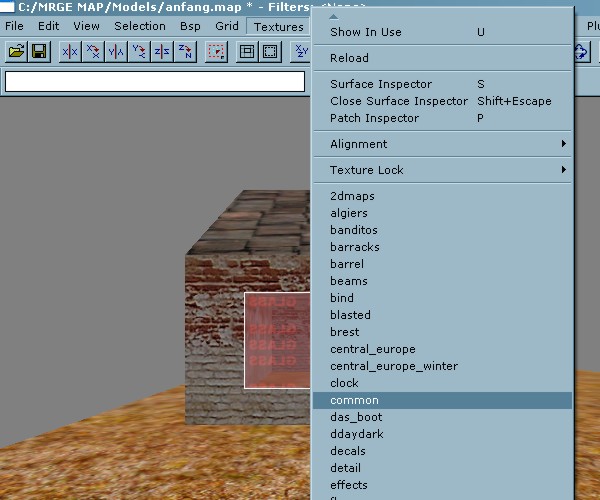
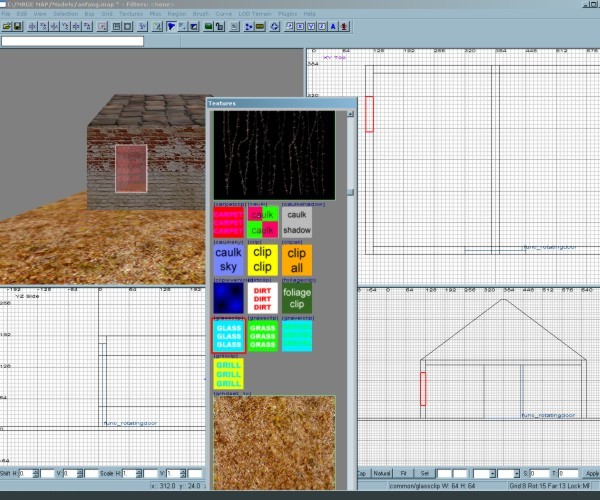
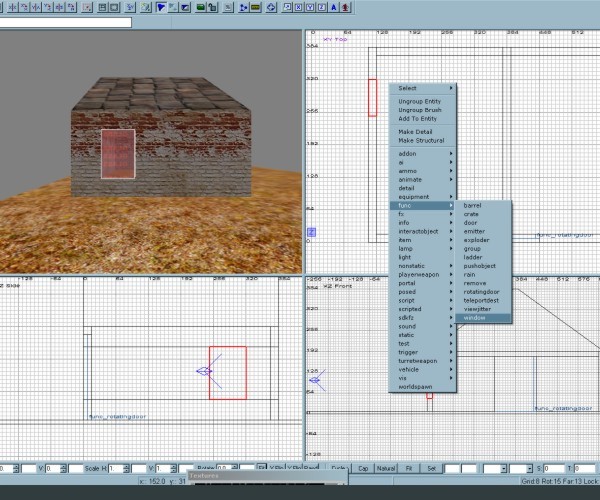
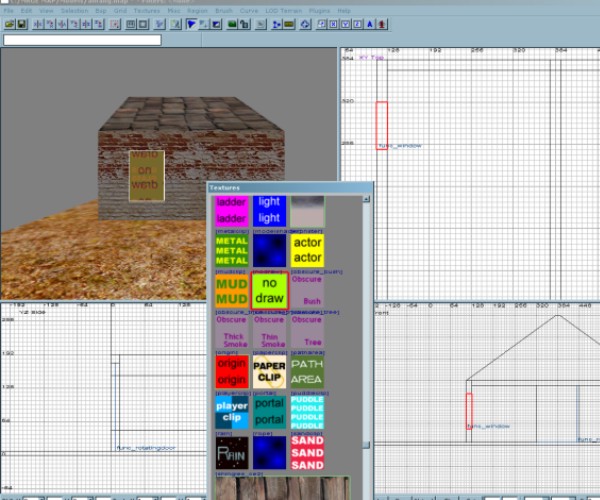
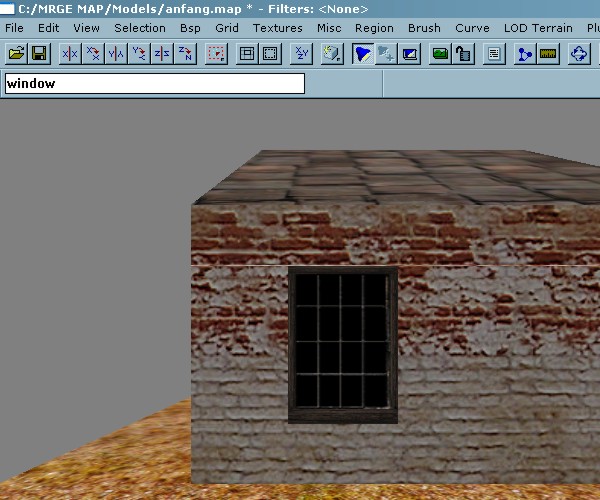
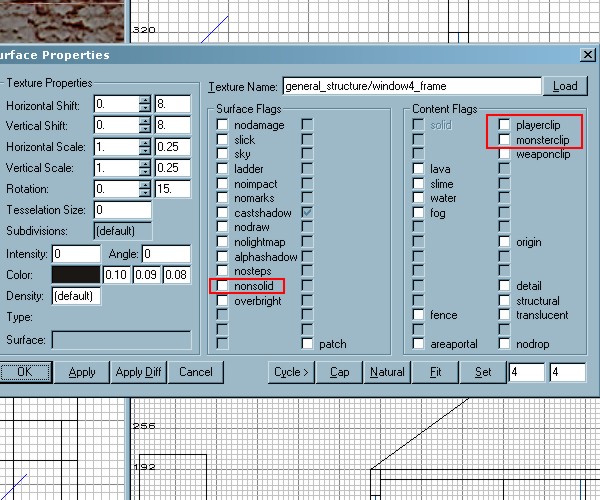
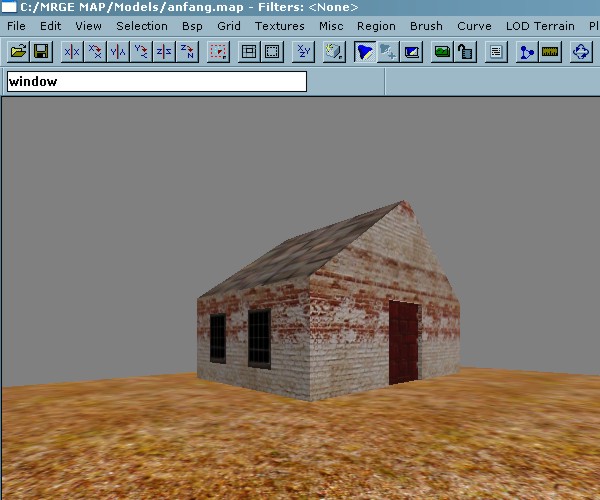
Fenster (6)  
28.12.2005 von [Sturmi](http://www.bb-mapping-designs.de/community/include.php?path=userinfo&id=1)

So...  
Heiter gehts weiter an der Verschönerung unseres Häuschens...! =)  
  
Fangen wir an mal 1 oder 2 Fenster in unser Haus zu basteln.  
  
Dazu brauchen wir natürlich als erstes ein Loch in irgendeiner der 4 Wände unseres Hauses.  
  
Dazu brauchen wir natürlich erstmal ein loch in unserer Wand.  
Dies machen wir in dem wir einfachen ein Brush in beliebiger Größe (also je nachdem wie groß euer Fenster werden soll) in die Wand setzten.  
(Der Brush muss natürlich genauso breit sein wie die Wand,also in etwa wie hier :  
  
  
  
Daher wir ja jetzt ein LEAK erzeugen würden wenn wir den Brush so lassen würden,schneiden wir ein Loch in die Wand.  
Lasst den Brush selektiert und macht einen CSG Substract.  
  
Also dieser Button hier :  
  
  
  
Nun haben wir ein Loch in die Wand geschnitten was genauso groß wie der Brush ist.  
Lasst den Brush weiterhin selektiert und öffnet das Common Texture Package.  
  
Dies macht ihr indem ihr in der Menüleiste auf "Textures" geht und dort das Common package auswählt.  
  
Also so :  
  
  
  
Sucht nun in der Texture Box nach der "Glassclip" Texture und belegt euren Brush damit.  
  
  
  
Daher dies nun aber immernoch ein ganz normaler Brush ist und noch keinerlei Fensterfunktionen besitzt geben wir dem Brush nun die "func\_window".  
  
Dazu einfach 2x Rechte maustaste drücken,und dann unter "func" , "window" auswählen .  
(also Brush dabei noch immer selektiert lassen)  
  
  
  
Damit das Fenster aber auch eine gewisse Lebensdauer bekommt öffnen wir nun noch fix das Entity Menü und machen dort einfach den Eintrag :  
  
Key : health  
Value : 250 (mit dem wert könnt ihr natürlich selber rumexperimentieren)  
  
  
  
So ,jetz haben wir schonmal die halbe Miete für ein Fenster.  
Leider sind wir damit immer noch nicht fertig ;)  
  
Macht nun einen neuen Brush der genauso groß wie euer Fensterbrush ist und legt ihn genau über euren Fensterbrush.  
  
Gebt diesem Brush die Texture "No Draw" aus dem Commonpackage.  
  
  
  
Deselektiert ihn nun und wählt nur die Vorderseite bzw die Rückseite des "no draw" brushes an.  
  
Aber passt auch das ihr nicht die Glassclip texture anwählt :O  
  
Nachdem ihr das getan habt könnt ihr euch nun eine schöne Window Texture aussuchen und auf die Vorderseite bzw Rückseite legen   
  
  
  
So jetzt kommt was ganz neues für die meisten ;)  
  
Lasst die Vorderseite selektiert und drückt nun die Taste "s".  
Damit öffnet ihr den Surface Inspector.  
  
Den brauchen wir daher alle Texturen außer die "no Draw" texture solide sind -> man kann nicht durchlaufen etc.  
  
Also auch nicht durchschiessen usw , was wir ja machen wollen.  
  
Wählt also nun die 3 folgenden punkte an :  
  
  
  
Mit nonsolid macht ihr eine Texture durchläßig,Playerclip läßt den Spieler blocken und Monsterclip läßt die Ai blocken (also Bot's etc)  
  
Macht also an die 3 punkte häcken und schon haben wir eine für Geschosse und Granaten durchläßige, aber für Spieler undurchläßige Texture.   
  
Ich habe das ganze dann nochmal gemacht so das wir dann an einer Wand 2 Fenster haben.  
  
Aber das könnt ihr euch ja selbst einteilen.  
  
  
  
Also viel Spaß beim basteln :]