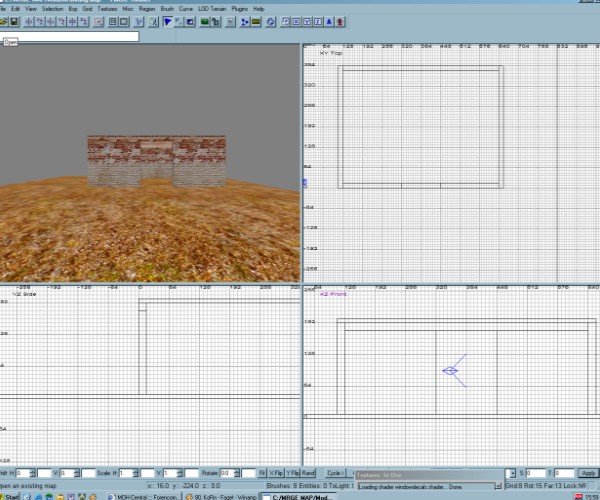
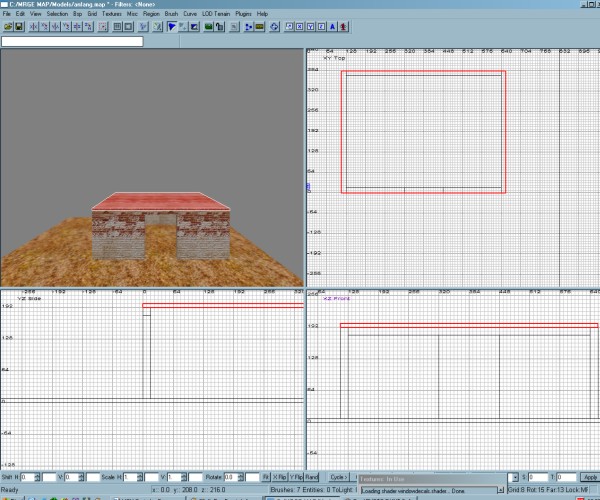
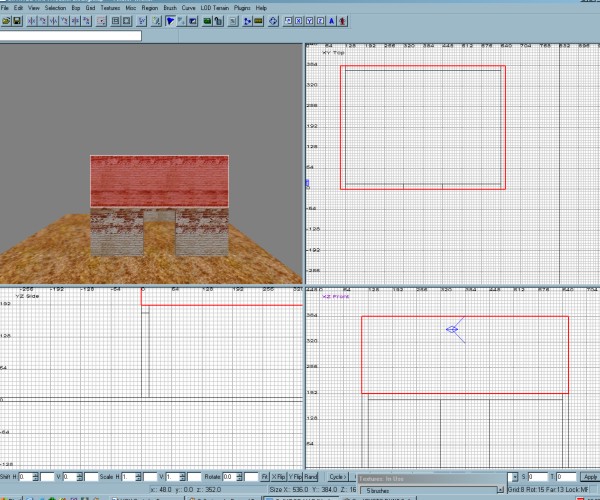
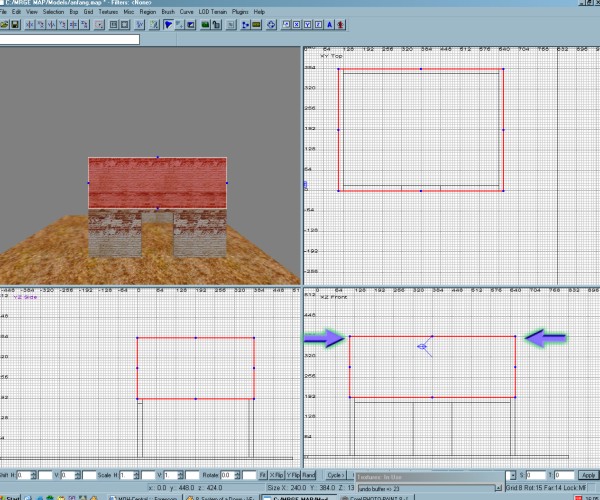
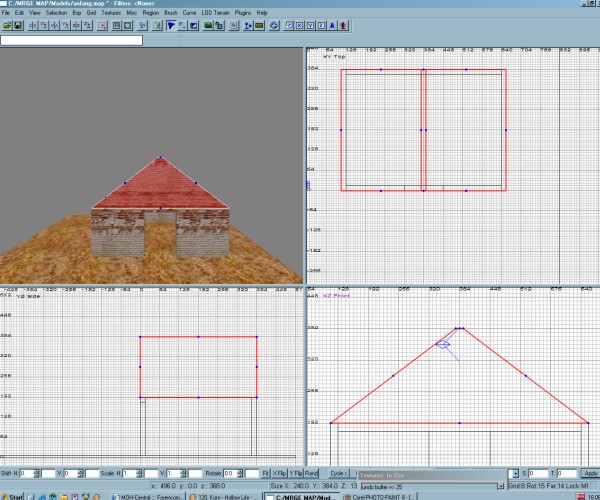
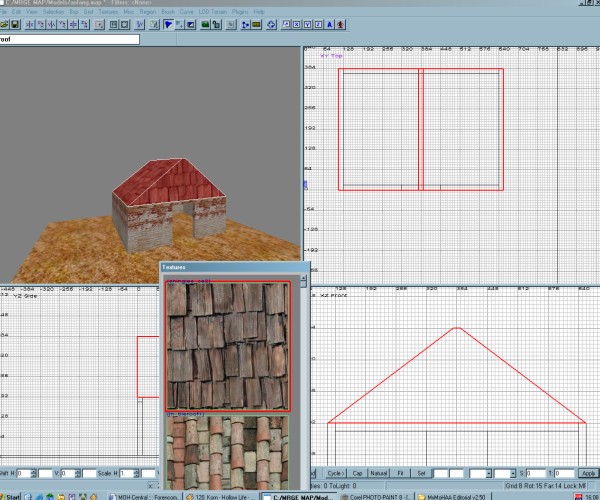
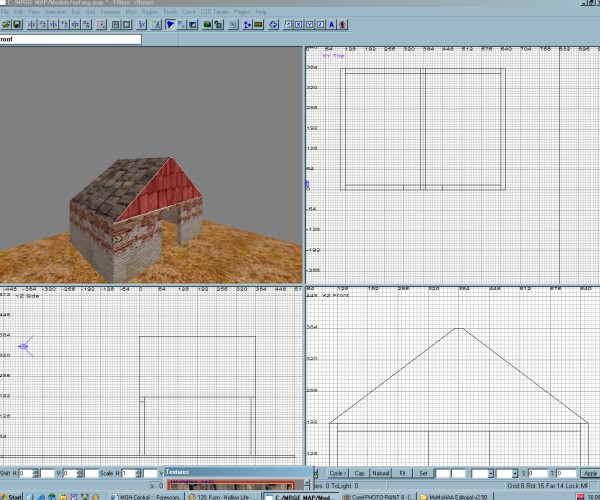
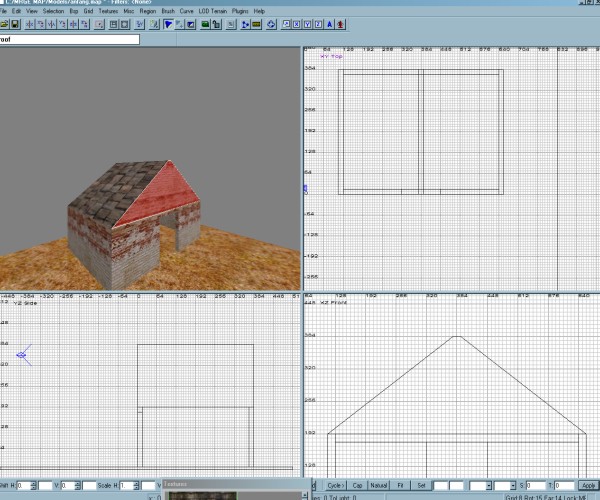
Dach (3)  
28.12.2005 von [Sturmi](http://www.bb-mapping-designs.de/community/include.php?path=userinfo&id=1)

Im vorherigen Tutorial hatten wir ja ein "haus" mit eingang und dach erstellt!  
  
In diesem und in folgenden Tutorials wollen wir uns dann langsam mal an die Verschönerung des Hauses wagen,so das es auf den ersten blick wie ein haus aussieht ! :)  
  
Also werden wir in diesem Tutorial als erstes das hässliche Flachdach entfernen und ein ordentliches Spitzdach mit passender Textur auf unserer Häuschen setzen !  
  
So ungefähr sah unser "Haus" ja nach dem letzten Tutorial aus :  
  
  
  
Als erstes werden wir das alte "dach" entfernen!

Hierzu einfach das Dach selektieren (Shift + linke maustaste,wer es immer noch nicht weiß ) :  
  
  
Und wenn wir das dach selektiert haben löschen wir es einfach,daher wir es nicht mehr brauchen (backspace) .  
  
Danach ziehen wir einen ordentlichen Brush über unser Haus,so groß wie das dach war,nur wesentlich höher,sagen wir 192 WE .  
  
  
  
Das sieht zwar erstmal sch\*\*\*\*\* aus aber das letztendliche ergebniss kann sich sehen lassen. ;)  
  
Lasst den Brush selektiert und drückt die taste "e" .  
Es müssten nun an allen ecken blaue punkte zu sehen sein.  
  
Uns interessieren aber nur die 2 oberen,äußeren punkte :  
  
  
  
Ihr klickt nun einfach mit linker maustaste auf den linken blauen punkt und schiebt ihn nach rechts (also gedrückt halten) .  
  
Schiebt ihn nicht ganz in die mitte da es in den meisten fällen zu problemen kommt beide punkte auf einen zu legen.  
  
Also lasst einen kleinen abstand zur mitte und macht dasselbe mit dem rechten punkt.  
Auch diesen nicht ganz in die mitte,am besten so wie den linken,im selben abstand zur mitte platzieren.  
  
So das es letztendlich schön symetrisch ausschaut,ungefähr wie hier :  
  
  
  
Sieht doch schonmal ansatzweise wie ein dach aus.  
Deselektiert den Brush nun erstmal (escape),so das er wieder schwarz angezeigt wird und die blauen punkte verschwunden sind.  
  
Wählt den Brush nun erneut an und gebt in das eingabefeld für die texturen "roof" ein.  
  
Nun werden alle Texturen die man für ein dach nehmen könnte gesucht.  
  
Wenn er fertig geladen hat sucht ihr euch eine schöne textur raus , ich habe in diesem fall einfach mal die erste genommen.  
  
  
  
Aber so ganz überzeugt das auch noch nicht,die vorderseiten vom dach stören da diese ja nun die selbe textur wie das dach haben.  
  
Also wieder deselektieren und nun per tastenkombi "strg"+"shift"+"linke maustaste" die vorderseite und die rückseite des daches anwählen.  
  
Mit dieser tastenkombi wählen wir nur die vorderseite an,so wie hier :  
  
  
  
Daher wir ja nun die selbe textur wie unsere wände haben wollen,lassen wir diese eben angewählten seiten selektiert und bewegen unseren cursor einfach auf die wand mit der gewünschten textur und daraufhin klicken auf unser mittleres mausrädchen.  
  
Nun müssten unsere angewählten teile die selbe textur wie die wand besitzen :  
  
  
  
Einfach deselektieren und fertig.  
  
Ist zwar nun nicht ganz ein spitz dach,aber die 2WE abstände zwischen den ecken werden wohl kaum auffallen :rolleyes:  
  
Wer will kann sein haus ja nun wieder compilen und hat schonmal optisch einen besseren eindruck von seiner map !  
  
In den nächsten Tut's werden wir dann mal anfangen eine Tür,Fenster,Einrichtungsgegenstände etc einzufügen.  
  
Also bisdahin,viel spaß beim basteln !grosses Lachen