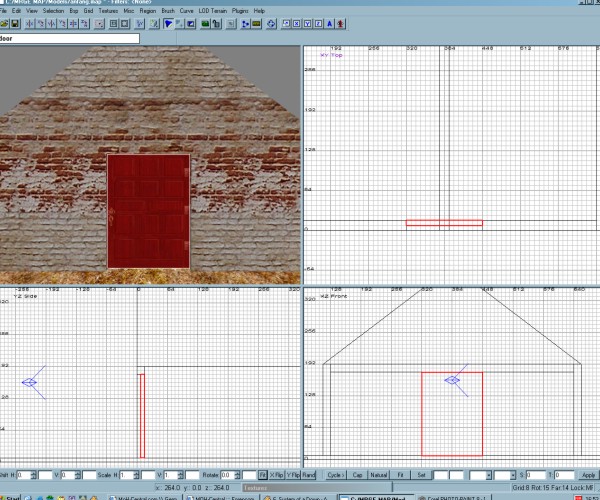
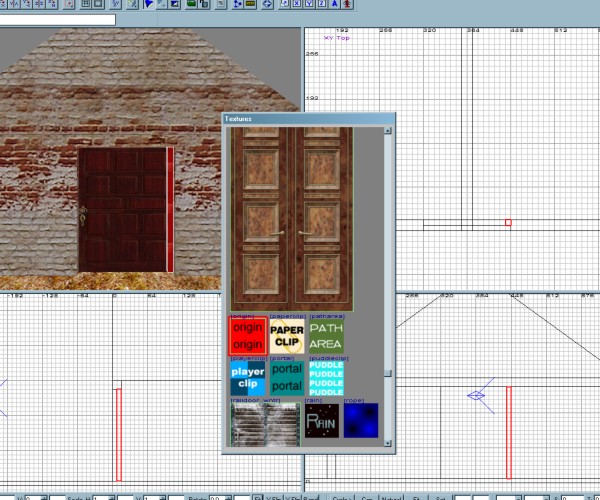
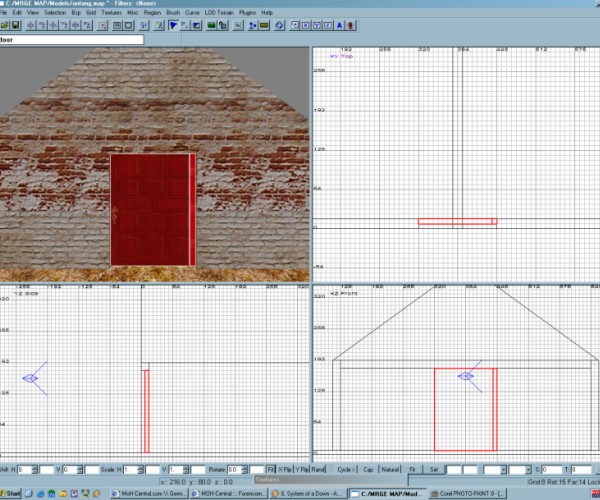
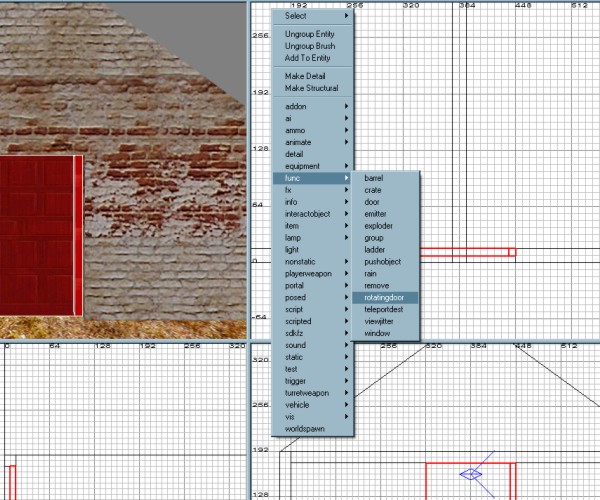
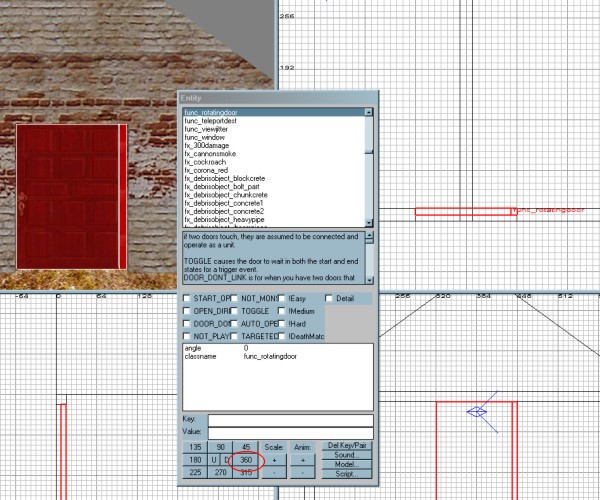
Tür (5)  
28.12.2005 von [Sturmi](http://www.bb-mapping-designs.de/community/include.php?path=userinfo&id=1)

Da ich grad voll im Tut schreiben bin , hier gleich das nächste... grosses Lachen  
  
Fangen wir an unseren eingang mit einer Tür auszufüllen.  
  
Dazu zieht ihr erstmal einen Brush der so groß wie das Loch ist,aber nich ganz so breit,also so wie hier in etwa :  
  
  
  
Lasst den brush gleich selektiert und gebt in das Textureneingabe feld den Begriff "door" ein.  
  
Sucht euch eine schöne tür-textur raus,und passt diese an den brush an (Selektiert lassen "STRG" + "F" )  
  
Damit wird die Textur gefittet,also an euren brush angepasst.  
  
Nun brauchen wir als nächstes eine Art Scharnier,also die achse der tür.  
  
Dazu zieht einen dünnen,kleinen brush der aber INNERHALB der tür liegt ! (Also nicht neben die Tür sondern ans ende der tür)  
  
So wie hier :  
  
  
  
Wieder selektiert lassen und nun nach dem texture package "Common" suchen und dann unserem Scharnier die Textur "Orign" verpassen...  
  
Nun wählt ihr das Scharnier und die tür an (Shift + linke Maustaste)   
  
  
  
Dann klickt 2mal die rechte maustaste um unter "func" den unterpunkt "rotating door" anzuwählen!  
  
  
  
Lasst alles selektiert und öffnet nun das Entity Menü (Taste "n")  
  
Drückt dort einfach auf die "360" .  
Damit habt ihr die Richtung angegeben,in der sich die tür öffnen soll.  
  
Das heißt ... :  
  
360 = rechts  
270 = unten  
90 = oben  
  
usw...  
  
  
  
So,das wars eigentlich auch schon wieder.  
  
Nun alles zum compilen fertig machen,compilen und testen 8)  
  
Müsste dann funkionieren,wie hier zu sehen :  
  
  
  
Die Tür hat zwar nicht die optimalsten ausmaße,aber sie funktioniert.  
  
Die maße der tür könnt ihr ja beim nächsten haus selber ändern!  
  
Viel spaß beim nachbauen ! :)