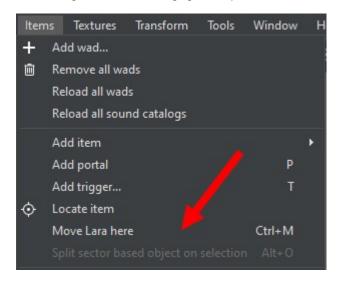
Split sector

Split sector object on selection

Den Befehl finden wir in der Menüleiste unter

Items > Split sector object on selection

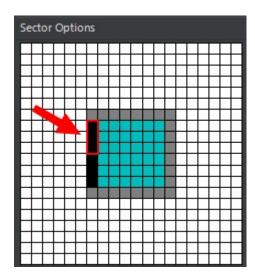
Zu Anfang ist er meist ausgegraut, sprich wir können ihn nicht sofort anwenden.



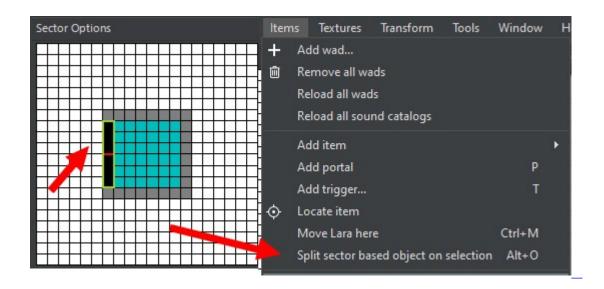
Mit diesem Befehl können wir Portals (Verbindungen zwischen zwei Räumen) und Trigger aufsplitten.

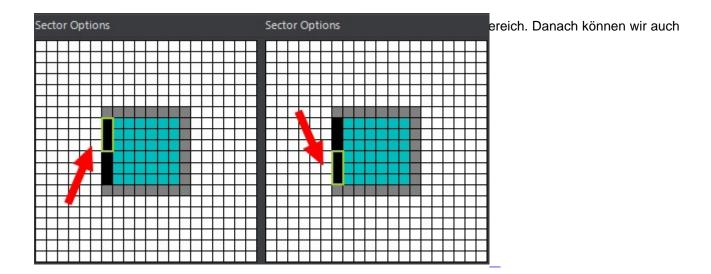
Portal

Um eine Raumverbindung aufzuspalten, klicken wir zuerst im 2D Grid bei "Sector Options" mit der linken Maustaste auf den Bereich den wir abtrennen wollen. Dieser wird rot umrandet.

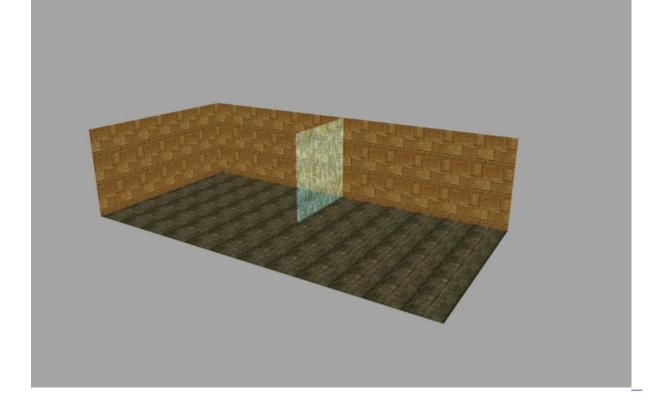


Danach klicken wir mit der rechten Maustaste den gesamten Portalbereich an.





Nun ist die Raumverbindung aufgespalten, und wir können die zwei Bereiche getrennt anklicken.



Die nun aufgeteilten Bereiche können wir z.B. dazu verwenden, um auf einem Teil einen transparenten Bereich (Toggle opacity) aufzutragen.

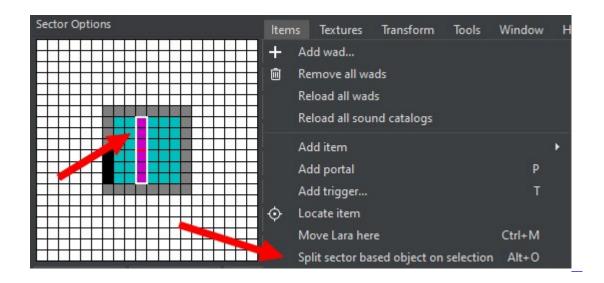
Trigger

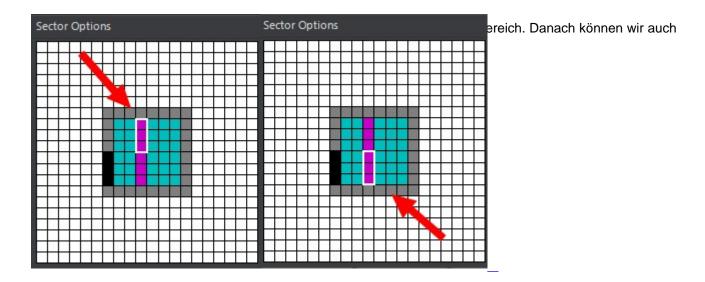
Bei Triggern ist der Vorgang genau der Gleiche.

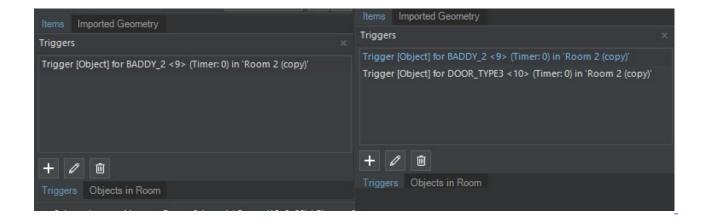
Um einen Trigger aufzuspalten, klicken wir zuerst im 2D Grid bei "Sector Options" mit der linken Maustaste auf den Bereich den wir abtrennen wollen. Dieser wird rot umrandet.



Danach klicken wir mit der rechten Maustaste den gesamten Triggerbereich an.







In den zwei getrennten Bereichen können wir nun unterschiedliche oder zusätzliche Trigger setzen, Trigger löschen usw.

Tomb Editor