

Andere Shape-Menü Befehle

In diesem Kapitel werden sonstige Befehle im Shape-Menü erklärt und beschrieben.

Erstellen von Texturen auf geteilten Squares auf dem Boden

Mit dieser Funktion werden automatisch die untexturierten Dreiecke texturiert, wenn sie markiert sind.

Dies funktioniert allerdings nur, wenn das [Square](#), was jetzt geteilt wurde, vorher auch schon texturiert war. Hier ein Beispiel um es zu verdeutlichen:

image0033.gif for type unknown

Wenn wir einen texturierten Boden haben (Figur A) und wir es dann irgendwie verändern, z.B. eine Ecke um 1 Klick anheben (Figur B), haben wir ein untexturiertes (neues) Dreieck (Figur C) und die Textur auf dem „alten“ texturierten Dreieck ist verdreht.

image0035.gif for type unknown

Um das Problem zu lösen, wählt man das [Square](#) aus (Figur D), drückt SHIFT+F3 (Befehl: "Create [Floor Triangular Tex](#)") und schon bekommt man das neue Dreieck texturiert und die Textur auf dem gesamten [Square](#) richtig gedreht (Figur E)

image0036.gif for type unknown

Erstellen von Texturen auf geteilten Squares an der Decke

Dieser Befehl hat das gleiche Ziel und die gleiche Arbeitsweise wie „Erstellen von Texturen auf geteilten Squares auf dem Boden“

Diese Funktion wird genutzt um den gleichen Fehler an der Decke zu beheben.

Anmerkung:

Unter manchen Umständen kann die Textur falsch gedreht sein. Das passiert, wenn man 2 Änderungen auf demselben Sektor vollzieht, bevor man den oben genannten Befehl ausführt.

Änderungen löschen („Remove Editing“)

Diese Funktion ermöglicht es, alle Änderungen wieder zu löschen. (CTRL+ F11)

Die Ergebnisse, die man erhält, ähneln sehr dem alten "[Average Floor](#)" aus dem "Features"-Menü, aber es gibt 2 Unterschiede:

- "Änderungen Löschen"("Remove Editing") funktioniert wie die alten Funktionen "[Average Floor](#)" und "[Average Ceiling](#)" zusammen und stellt gleichzeitig Boden und Decke wieder her.
- "[Average floor](#)" und "[Average ceiling](#)" können Abstürze verursachen, wenn man sie bei begrenzten Wänden anwendet, während "Änderungen Löschen" ("Remove Editing") auch an begrenzten Wänden

problemlos funktioniert und man es auch benutzen kann um alle Gitter von den Wänden (Grids) zu entfernen.