

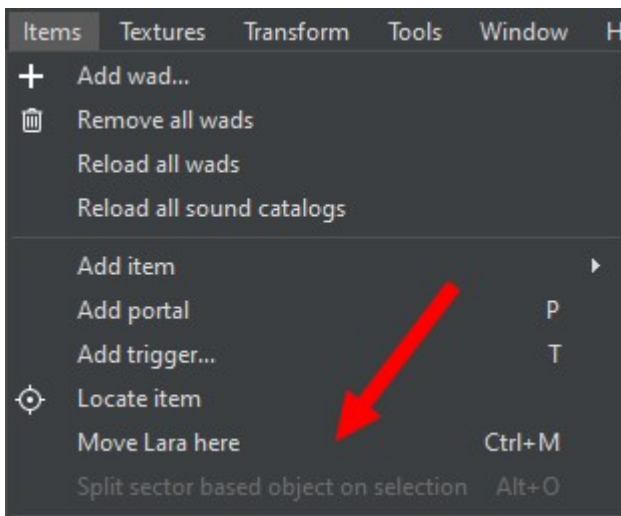
## TE Split sector

### Split sector object on selection

Den Befehl finden wir in der Menüleiste unter

**Items > Split sector object on selection**

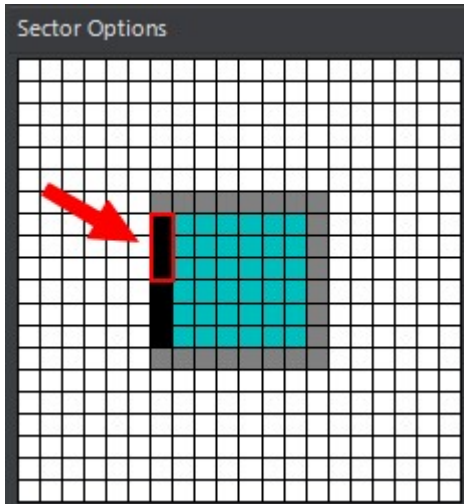
Zu Anfang ist er meist ausgegraut, sprich wir können ihn nicht sofort anwenden.



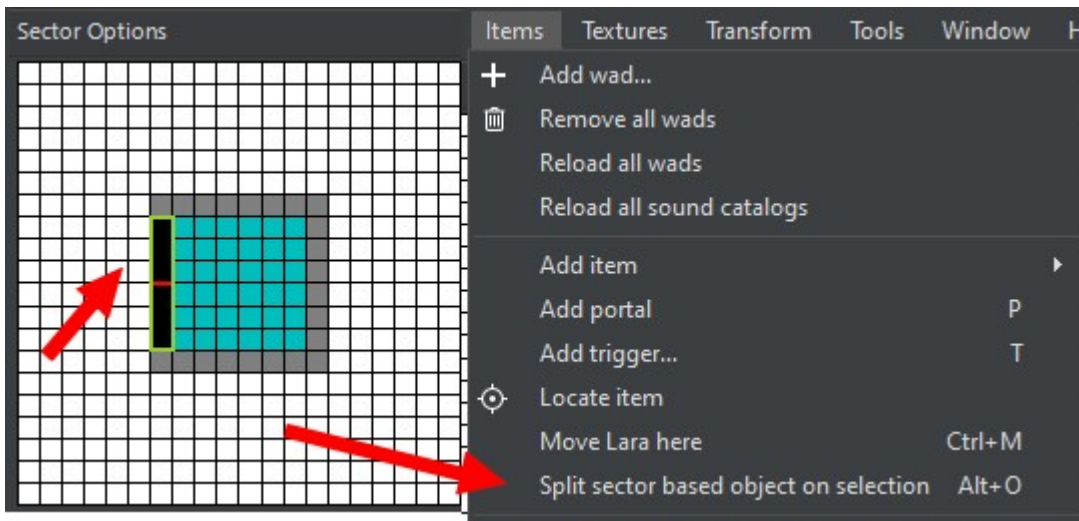
Mit diesem Befehl können wir **Portals** (Verbindungen zwischen zwei Räumen) und **Trigger** aufsplitten.

### 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.



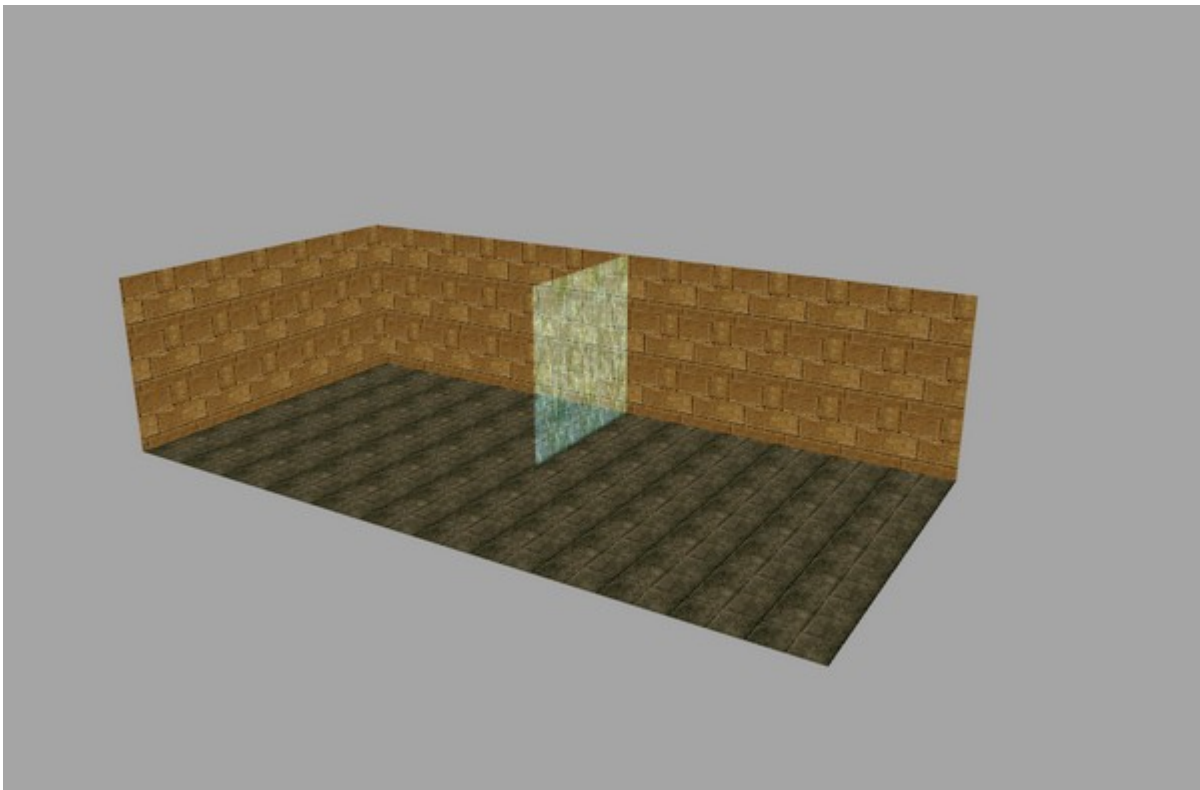
Danach klicken wir mit der rechten Maustaste den gesamten Portalbereich an.



Dieser wird grün umrandet und umschließt den vorher ausgewählten roten Bereich. Danach können wir auch den Befehl unter **Items** ausführen, da dieser nun nicht mehr ausgegraut ist.



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

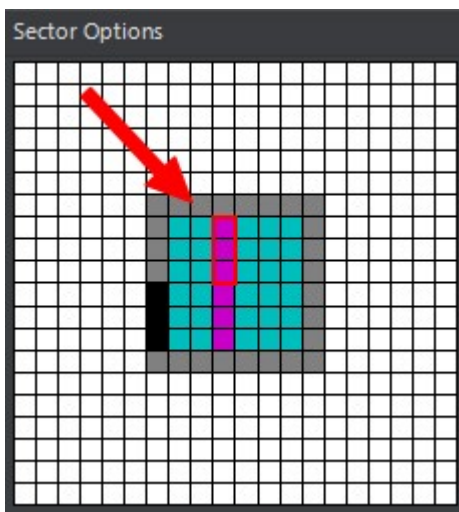


Die nun aufgeteilten Bereiche können wir z.B. dazu verwenden, um auf einem Teil einen transparenten Bereich (Toggle opacity) aufzutragen.

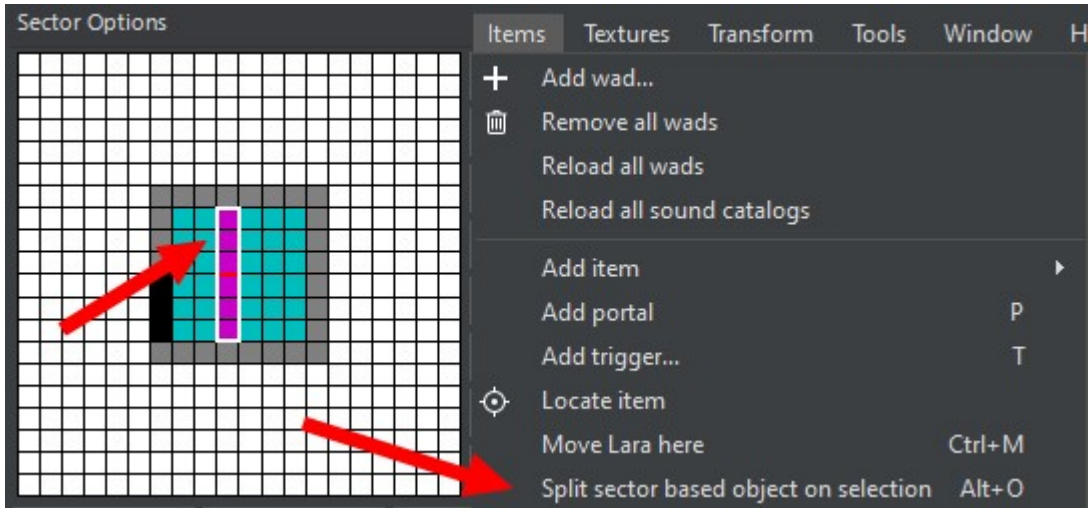
## Trigger

Bei Triggern ist der Vorgang genau der Gleiche.

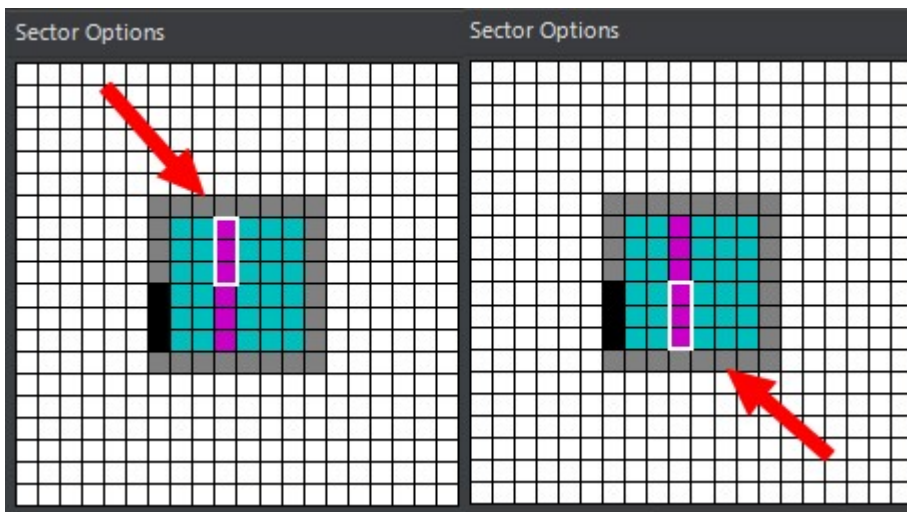
Um einen Trigger aufzuspalten, klicken wir zuerst im 2D Grid bei "Sector Options" mit der linken Maustaste auf den Bereich den wir abtrennen wollen. Dieser wird rot umrandet.



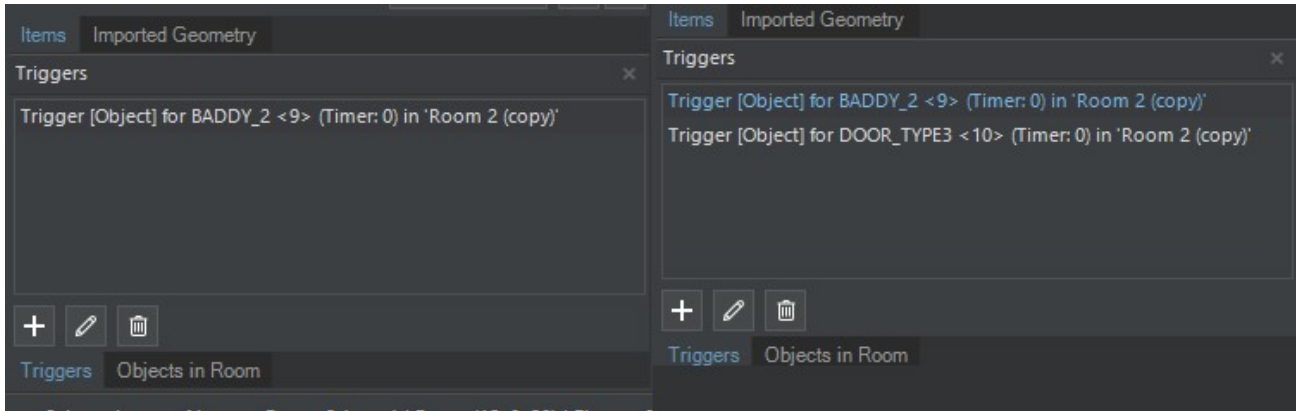
Danach klicken wir mit der rechten Maustaste den gesamten Triggerbereich an.



Dieser wird weiß umrandet und umschließt den vorher ausgewählten roten Bereich. Danach können wir auch den Befehl unter **Items** ausführen, da dieser nun nicht mehr ausgegraut ist.



Nun ist der Trigger aufgespalten, und wir können die Squares getrennt anklicken.



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

Tomb Editor	
Tomb Editor Version	1.3.X