

Exits setzen

by GEXI <Hubert.Geyer@Eismannsberg.com>, 20/09/01

Vorwort

Hallo, dieses Tutorial beschäftigt sich damit wie man in MaxEd einen Exit setzt.

- **RMB** = Rechter Maus Button
- **LMB** = Linker Maus Button

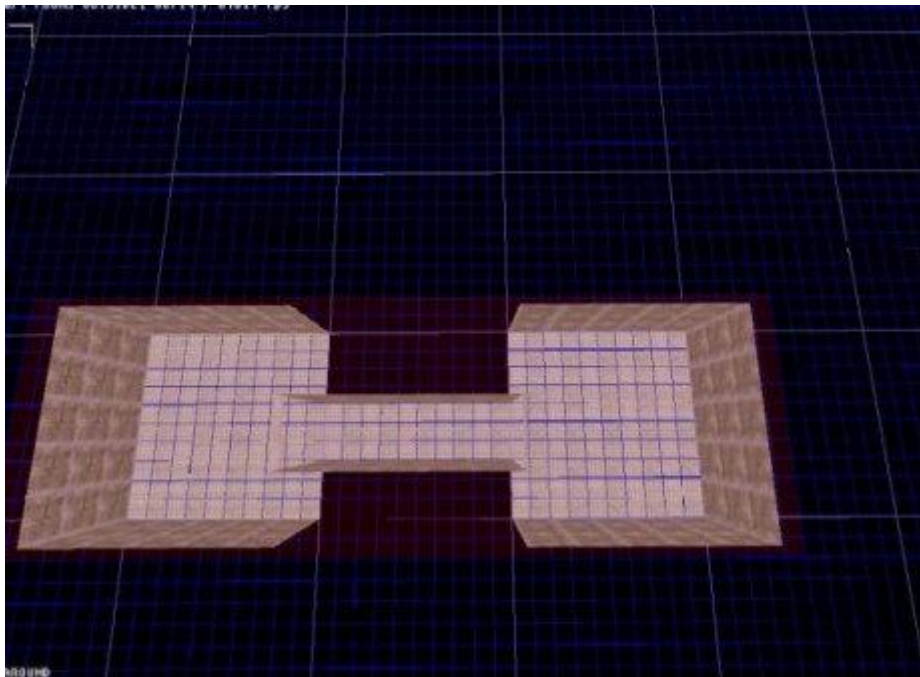
Was sind Exits

Was ist überhaupt ein Exit ? Ein Exit macht den Raum eigentlich erst komplett, ohne Exit wird man auch nie eine Tür in seinen Raum einfügen können. Er sagt dem Editor wo ein Raum aufhört und der nächste beginnt, man kann ihn sich als unsichtbare Türe vorstellen.

Los geht's

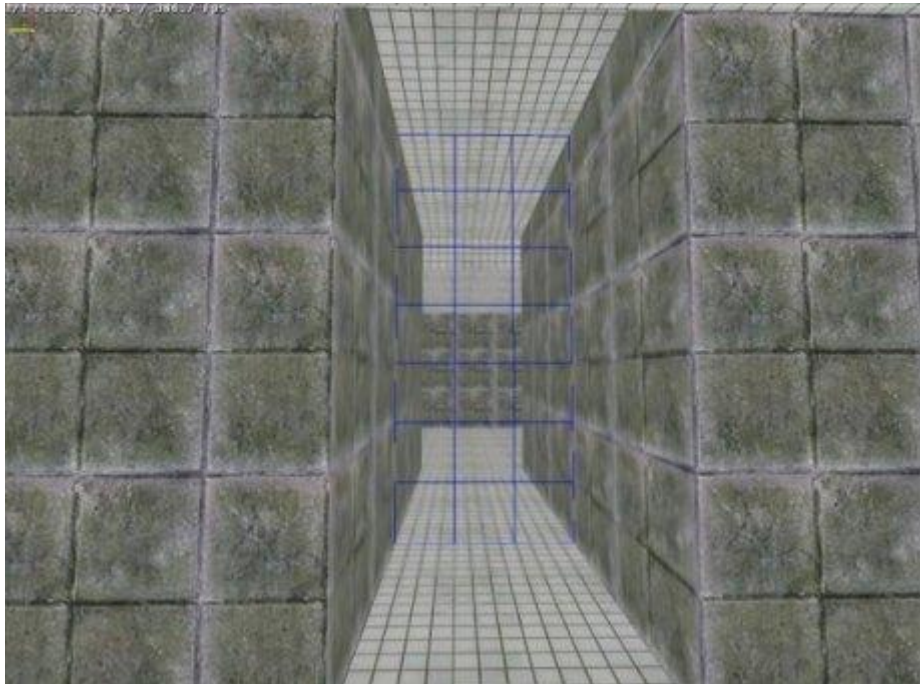
Einen Exit zu erstellen ist gar nicht so schwer, als erstes solltet ihr zwei Räume bauen und mit einem Gang verbinden (wer nicht weiß wie bitte die anderen TUT`s lesen)

Jetzt bewegen wir uns mit der Kamera (Leertaste drücken), so dass wir den Gang schön in der Mitte sehen.



So, nun haben wir unseren Gang in der Mitte. Nun müssen wir unser Grid (das blaue Gitter) horizontal stellen und das geht indem wir auf die **F12** Taste drücken und dann die Taste „3“, nun steht das Gitter (Grid) horizontal im

Raum und wir können es mit der **LMB** (gedrückt halten) nach links und rechts verschieben und mit der **RMB** (gedrückt halten) nach vorne und hinten schieben. Platziert das Gitter so ziemlich in der Mitte des Ganges, das es wie auf dem Bild aussieht



Exit setzen

Jetzt **F7** drücken (ist der „**EXIT Creation Mode**“) und neben dem grid die 4 Ecken markieren. Dann die **RMB** und es kommt die Meldung wie auf dem Bild. Einfach auf **OK** klicken und fertig ist der Exit.

