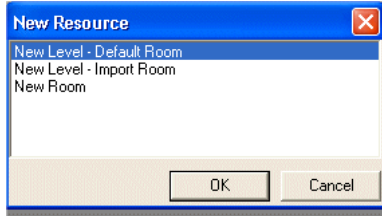


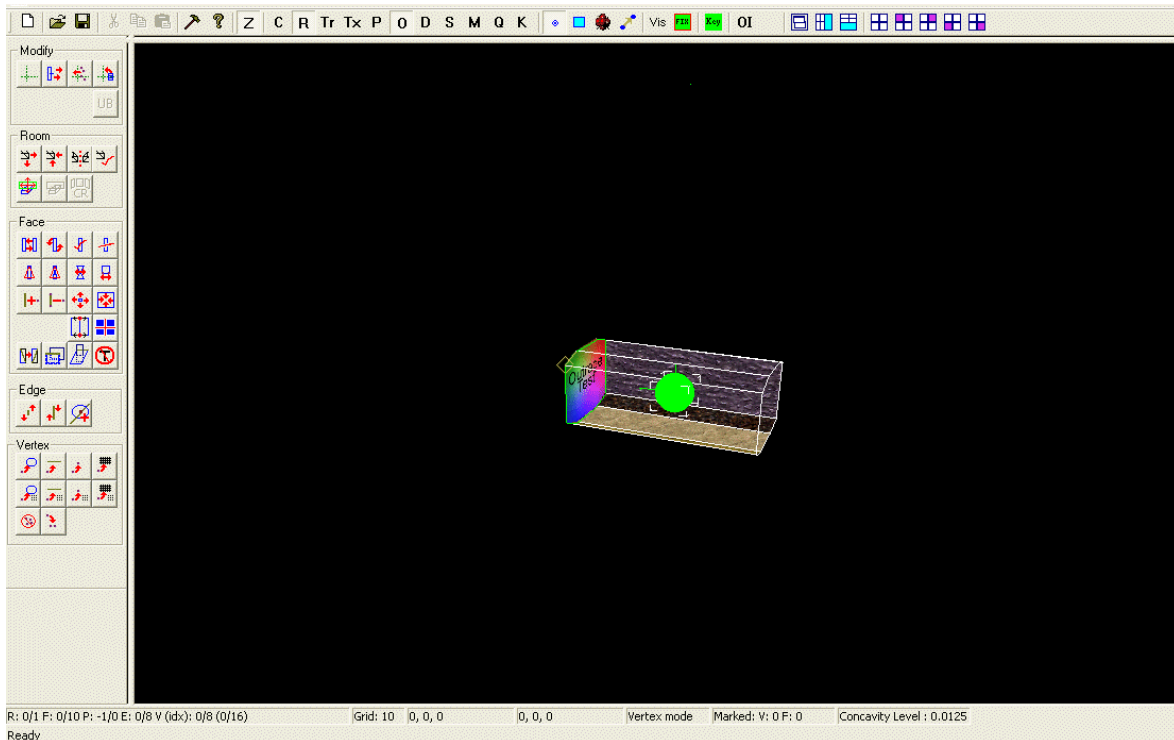
Diviser une pièce (v1.0)

Exemple:

Démarrer l'éditeur et créer une nouvelle pièce :



Le résultat doit ressembler à ça dans la vue en perspective :



Ne pas prêter attention à l'objet joueur, on n'en a pas besoin.

Remarque :

Cette fonction n'est pas parfaite, soyez prudent.

Pour des pièces très complexes, comme celles qui contiennent beaucoup de segments, décochez 'creating face'.

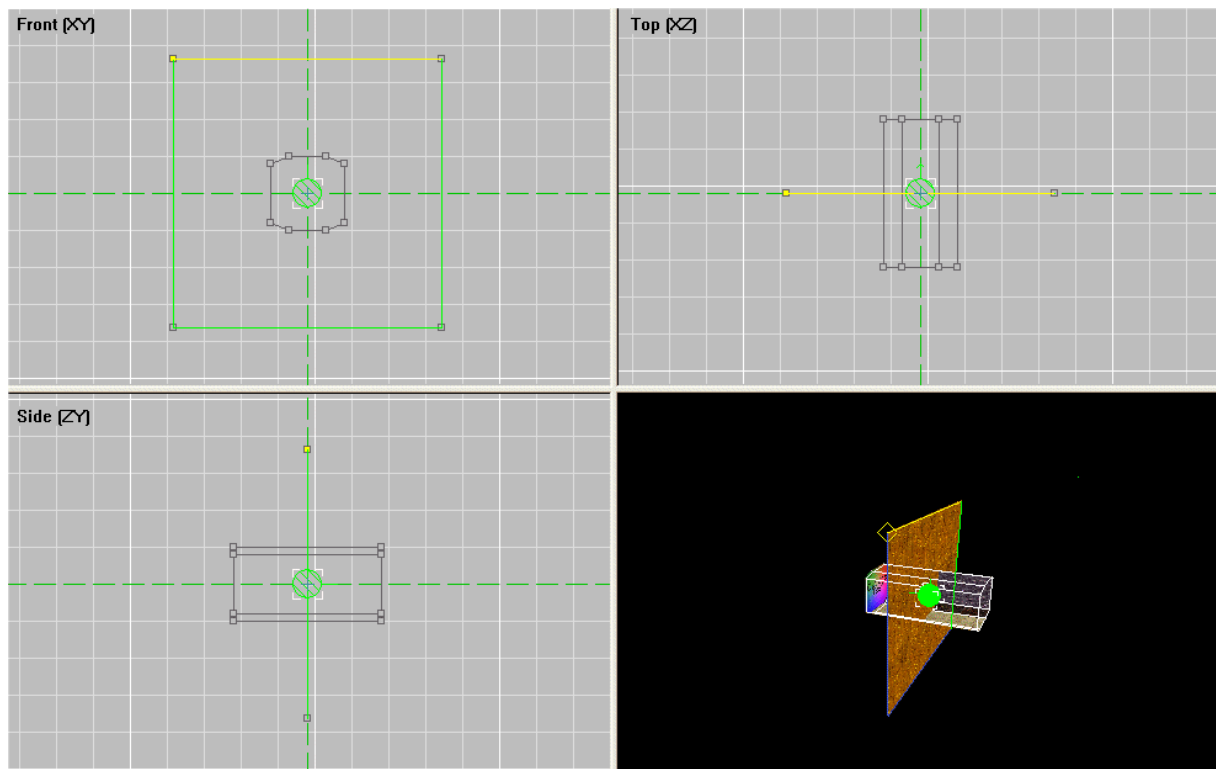
Il vaut mieux ne pas travailler du tout avec cette fonction sur des pièces qui contiennent des portails.

Méthode

Appuyer sur ce bouton dans la barre Room :

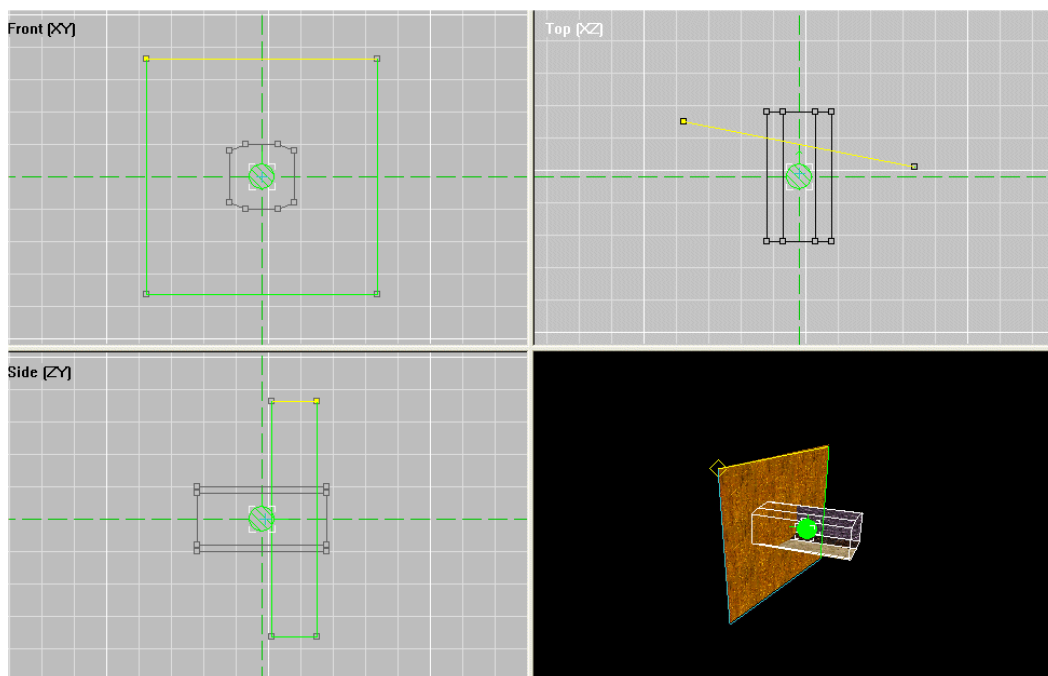


Une cutting-face (face de section, avec la texture courante) sera créée.



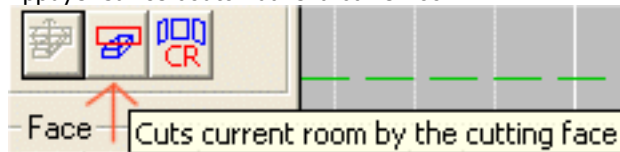
Placer la cutting-face:

Pour la grille active, utiliser les touches du Pavé Numérique.
(c.à.d PN2, PN4, PN6, PN8, Ctrl+Alt+PN1 ou PN3)

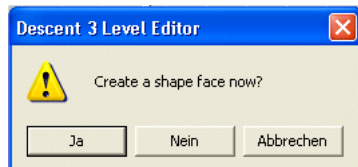


Couper la pièce :

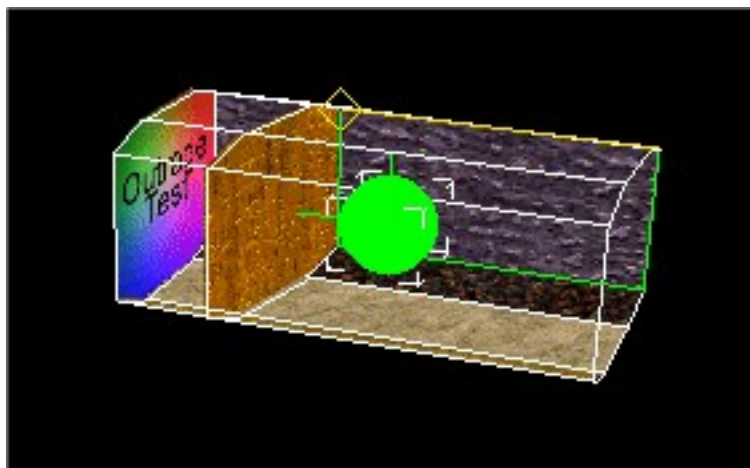
Appuyer sur ce bouton dans la barre Room :



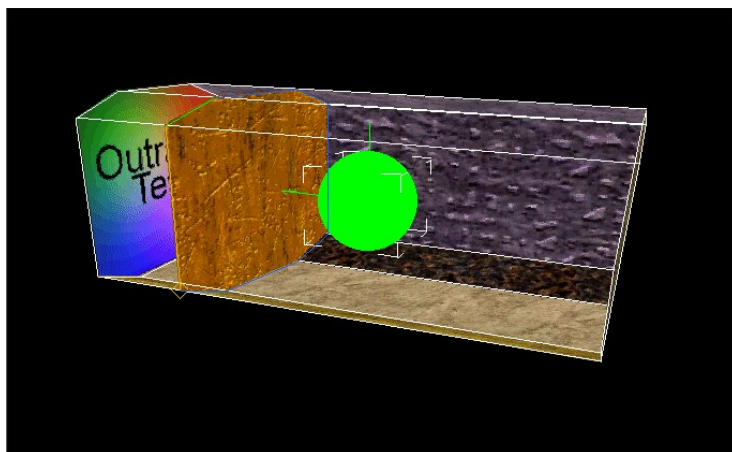
Le D3Edit demande s'il doit insérer une nouvelle face à l'endroit de la section.
Si on refuse, seuls les sommets seront insérés.
Une fois encore, n'insérez pas de face si la pièce est complexe.



Ici on a en fait accepté et une face a été créée à la section:



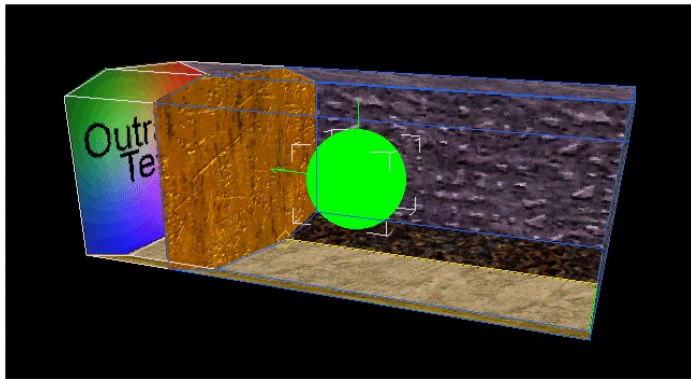
On pourrait marquer des faces, les copier,
et les insérer dans une nouvelle pièce.
Mais il y a un petit assistant pour ça. Pour l'utiliser, on marque les faces désirées.



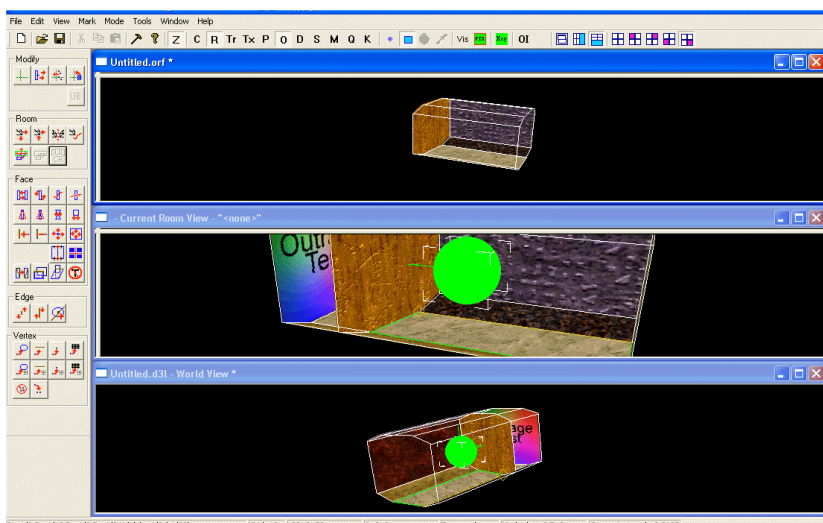
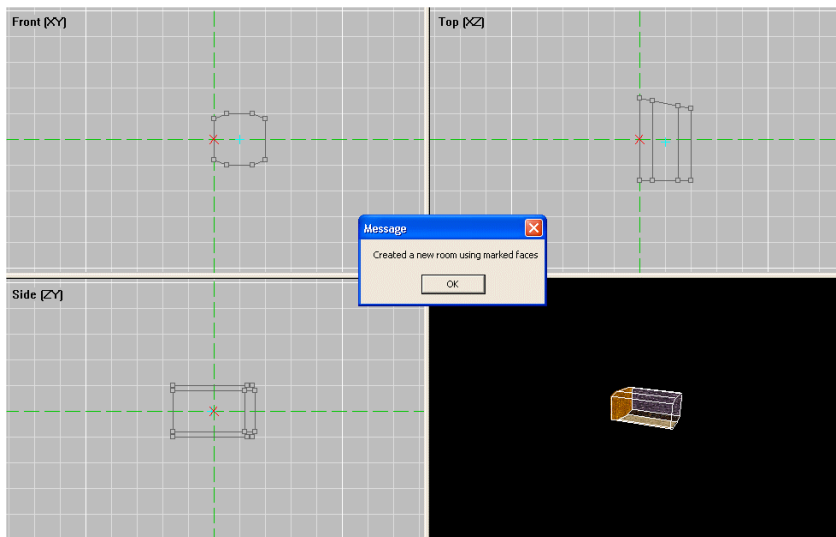
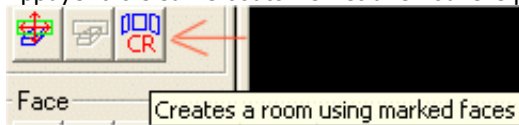
Puis on appuie sur le bouton -Split marked faces vertices- :



On sélectionne ensuite une face courante parmi les faces désirées et on appuie sur le 0 du pavé numérique. Toutes les faces nécessaires sont marquées.



Appuyer alors sur le bouton CR et une nouvelle pièce sera créée dans la vue Room :



On peut maintenant détruire, déplacer, les faces marquées dans la pièce de départ. N'oubliez pas! Fermez l'enveloppe de la pièce et détruisez le sommets dupliqués!