

## TE Bookmark object

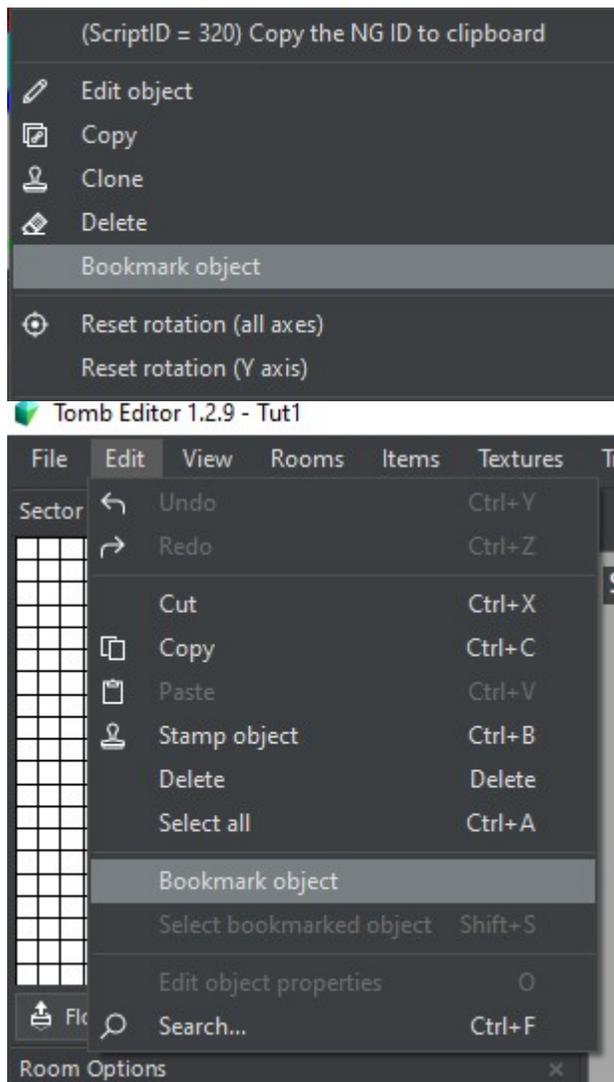
### Bookmark object

Mit "Bookmark object" können wir ein Objekt markieren, es quasi im Speicher behalten und in einem angrenzenden anderen Raum wieder aufrufen um z.B. einen Trigger für das Objekt zu setzen.

(Natürlich gehen auch Räume, die sich irgendwo auf der Map befinden.)

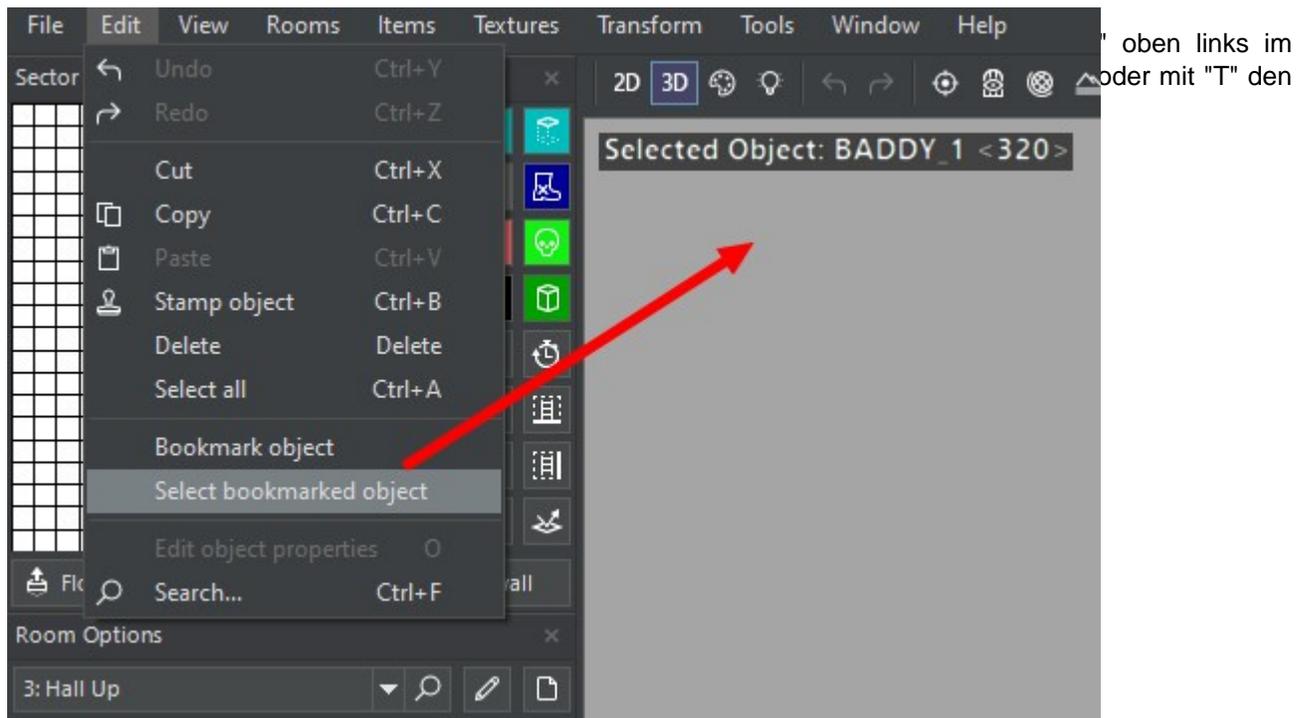
Um ein Objekt zu markieren, haben wir 2 Möglichkeiten:

1) Objekt mit der linken Maustaste anklicken und "Bookmark object" auswählen.

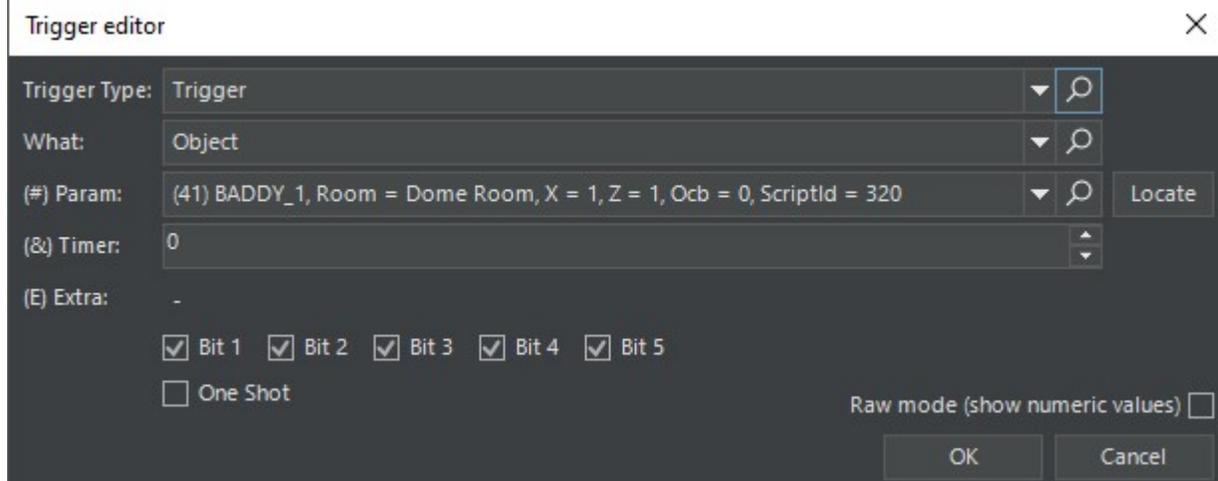


er Edit > Bookmark object auswählen.

Nun können wir z.B. in einen angrenzenden Raum gehen, indem wir die Raumverbindung (Portal) zuerst mit der rechten Maustaste auswählen und dann mit einem Linksklick in den Raum gelangen. Nun haben wir oben bei "Selected" **Portal** stehen. Um nun wieder an das Objekt zu kommen, welches wir triggern möchten haben wir ebenfalls 2 Möglichkeiten:



2) Es geht aber auch noch schneller. Einfach mit der linken Maustaste das Square oder die Squares auswählen auf dem der Trigger für das Objekt gesetzt werden soll und mit der rechten Maustaste "Add



**Anmerkung:**

Search for command: bookmark

Type	Command	+	🗑️	Hotkeys
Objects	Move object left (4 clicks)	+	🗑️	Ctrl+Left
Objects	Move object right (4 clicks)	+	🗑️	Ctrl+Right
Objects	Move object forward (4 clicks)	+	🗑️	Ctrl+Up
Objects	Move object back (4 clicks)	+	🗑️	Ctrl+Down
Objects	Move object up	+	🗑️	Ctrl+PageUp
Objects	Move object down	+	🗑️	Ctrl+PageDown
Objects	Rotate object (5 degrees)	+	🗑️	Ctrl+R
Objects	Rotate object (45 degrees)	+	🗑️	Ctrl+Shift+R
Objects	Move object to current room	+	🗑️	
Objects	Stamp object	+	🗑️	Ctrl+B
Objects	Bookmark object	+	🗑️	
Objects	Select bookmarked object	+	🗑️	
Objects	Add wad...	+	🗑️	
Objects	Remove all wads	+	🗑️	
Objects	Reload all wads	+	🗑️	
Objects	Reload all sounds catalogs	+	🗑️	
Objects	Add camera	+	🗑️	Alt+C
Objects	Add floor message	+	🗑️	Alt+M

Set all to default      OK      Cancel

unter

Tomb Editor

Tomb Editor Version 1.3.2