

TE Symbolleiste - Teil 1

Symbolleiste



Die Symbolleiste befindet sich über dem Bearbeitungsfenster.

Sie hat verschiedene Symbole, die wir anklicken können und dadurch aktivieren oder eine Funktion auslösen.

Manche Symbole sind erst grau hinterlegt, sprich wir können sie erst anklicken (benutzen), wenn wir die Funktion, für die sie vorgesehen sind aktiviert haben oder die nötige Vorbereitung dafür getroffen haben.

Im Einzelnen erkläre ich mal die einzelnen Symbole und ihre Anwendung:

Die ersten 4 Symbole sind verschiedene Modi, mit denen wir unser Level bearbeiten können.

Switch to 2d map



Hier können wir in die 2D Ansicht unseres Levels gelangen und quasi eine Karte sehen, wie alle Räume miteinander verbunden sind.

Kurztaste: F1

Ein ausführliches Tutorial darüber findet ihr hier: [2d map in Tomb Editor](#)

Switch to Geometry mode



Hier gelangen wir in die 3D Ansicht unserer Räume im Level und können sie dementsprechend mit der Werkzeugleiste bearbeiten.

Kurztaste: F2

Ein ausführliches Tutorial über die einzelnen Werkzeuge in dieser Leiste findet ihr hier: [Geometry mode Teil 1 - Geometry mode Teil 2](#)

Switch to Face Edit mode



Hier können wir Texturen in unseren Räumen auftragen.

Kurztaste: F3

Ein ausführliches Tutorial über das Texturieren von Räumen findet ihr hier: [Face Edit Mode \(Texturieren\)](#)

Switch to Lightning mode



Hier sehen wir, wie vorher platzierte Lichtobjekte wie Point, Spot, Shadow, Effect und Sun sich auf die Beleuchtung des Raumes auswirken.

Anmerkung:

Eine Auswirkung sieht man erst, wenn der Raum vorher texturiert wurde. Untexturiert sieht man keine Auswirkungen der Lichtobjekte.

Draw untextured in Lightning Mode

Hier sehen wir, wie vorher platzierte Lichtobjekte wie Point, Spot, Shadow, Effect und Sun sich auf die Beleuchtung des Raumes auswirken.

Aber ohne Texturen, so sieht man viel besser, wo Licht bzw. Schatten genau hinfällt.

Undo

Eine Aktion rückgängig machen.

Kurztaste: STRG+Y

Redo

Eine rückgängig gemachte Aktion wiederherstellen.

Kurztaste: STRG+Z

Reset camera position

Kameransicht zurücksetzen. (Norden ist wieder oben)

Kurztaste: F6

Toogle Fly Mode

Der Flugvorschaumodus hat nun einen eigenen Button. Vorher fand man ihn unter **View** oder mit der Kurztaste **Shift + Y**.

Zum Verlassen des Flugvorschaumodus die ESC-Taste drücken.

Draw portals

Anliegende Räume des momentan ausgewählten Raumes ebenfalls einblenden.

Draw all rooms

Anzeigen aller Räume in der Map.

Draw horizon

Anzeigen des Horizontes in der 3D Ansicht. Dient zur Vorschau und eventuellen Anpassungen von Licht und Farben.

Voraussetzung: Im Wad muss ein Horizont vorhanden sein, sonst bleibt es schwarz.

Wie man im Spiel einen Horizont sichtbar macht, könnt ihr hier nachlesen: [Horizont sichtbar machen](#)

Draw room names

Anzeige der Raumnamen. Diese kann man unter "Room Options" individuell festlegen. Hat man keinen Namen bestimmt erscheint "Room 0, Room 1" etc.

Draw cardinal directions

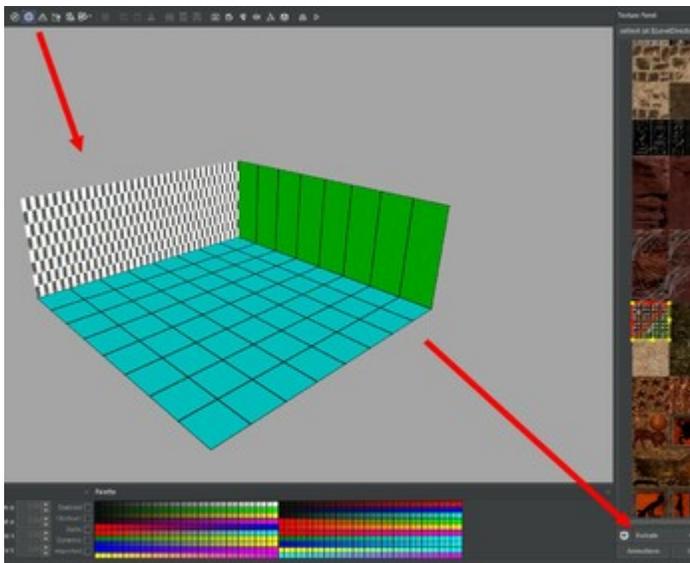
Anzeige der Himmelsrichtungen im aktuellen Raum. Zusätzlich wird daneben noch angezeigt, wo sich die Z-Achse und X-Achse befindet. (Minus sowohl Plusbereich). Diese ist z.B. nützlich, wenn man Räume an einer Achse spiegeln möchte und im ersten Moment nicht weiß wo die Z- bzw. X-Achse sich befindet. (Mirror room on X axis, Mirror room on Y Axis)

Anmerkung: Importiert man alte Projekte aus dem NGLE Editor ist die Anzeige der Map verschoben. Dort wo im neuen Editor Westen ist, ist im alten Editor Norden. Und dementsprechend verschieben sich die Himmelsangaben alle um 45 Grad.

Draw extra blending modes

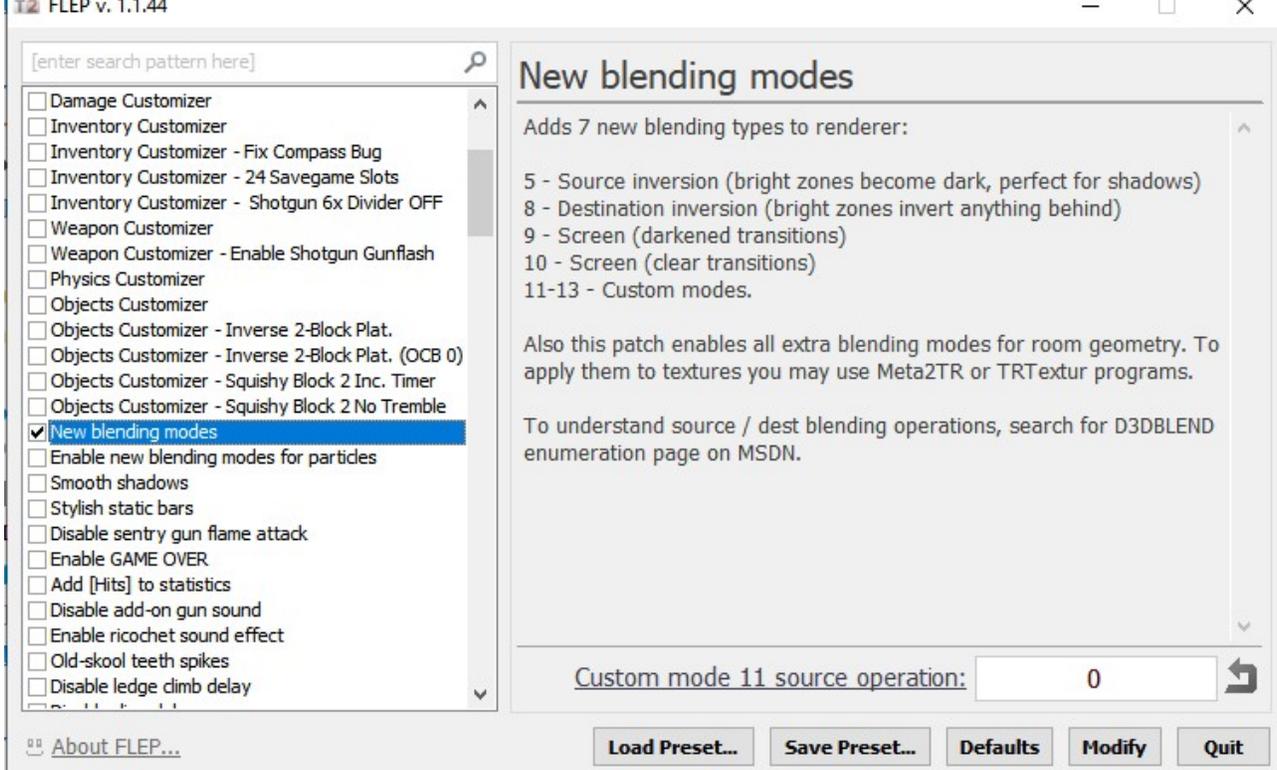
Anzeigen von Texturen auf denen andere Füllmethoden als "Add - Normale Transparenz" aufgetragen wurde. Die anderen Methoden findet man im "Texture panel" unter der Auswahl "Normal". Dort gibt es ausser "Add" noch "Subtract, Exclude, Screen und Lighten". Diese verändern vor allem Texturen, die zwischen zwei Räumen durch Toggle Opacity1 und Toggle Opacity2 aufgetragen wurden.

Texturen erscheinen im Face Edit Mode wie ein Schachbrettmuster.



Wer sich näher mit dem Thema beschäftigen möchte, empfehle ich die Erläuterungen von Lwmte: <https://www.tombraiderforums.com/showthread.php?t=196254>

Anmerkung. Bevor man Veränderungen im Spiel sehen kann, muss man zuvor noch die Tomb4.exe mit Flep und der entsprechenden Einstellung gepatcht haben.

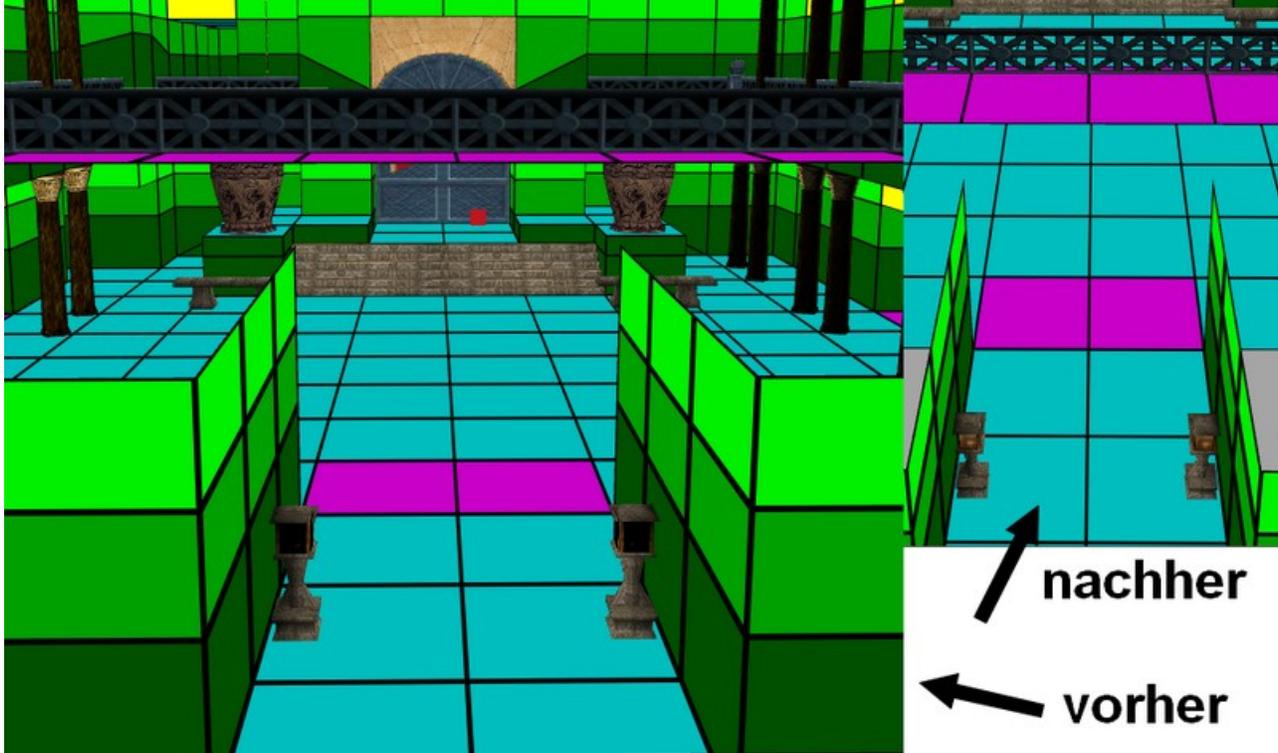


Hide [transparent faces](#)



Bei Objekten, die transparente Texturen haben, werden diese Texturen im Editor normalerweise schwarz dargestellt und man kann sich daher meist schwer vorstellen, wie sie Ingame aussehen werden. Mit dieser Funktion kann man Objekte so darstellen, wie sie auch im Spiel aussehen.

Ein Beispiel hierfür ist z.B. das Geländer (**Architecture4**) und die Lampen (**Debris51**) im Library Project.

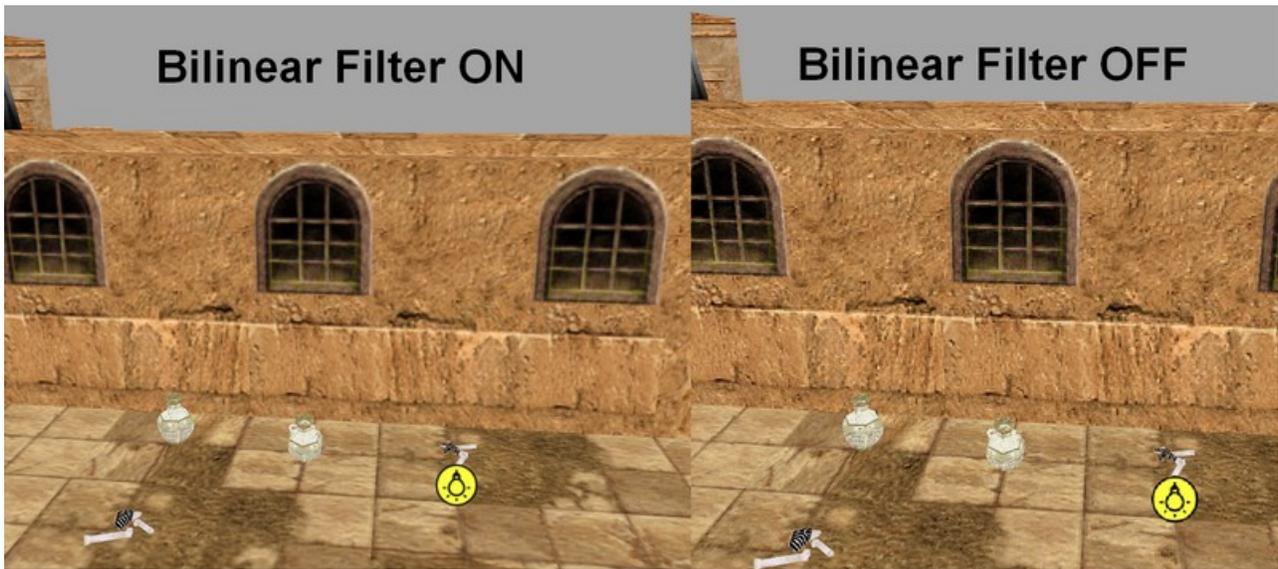


Toggle bilinear filtering



Seit Version 1.4

Hin- und Herschalten zwischen dem Bilinearen Filter. Texturen ohne Filter sehen verpixelt aus, so wie in den alten Tomb Raider Spielen auf der Playstation.



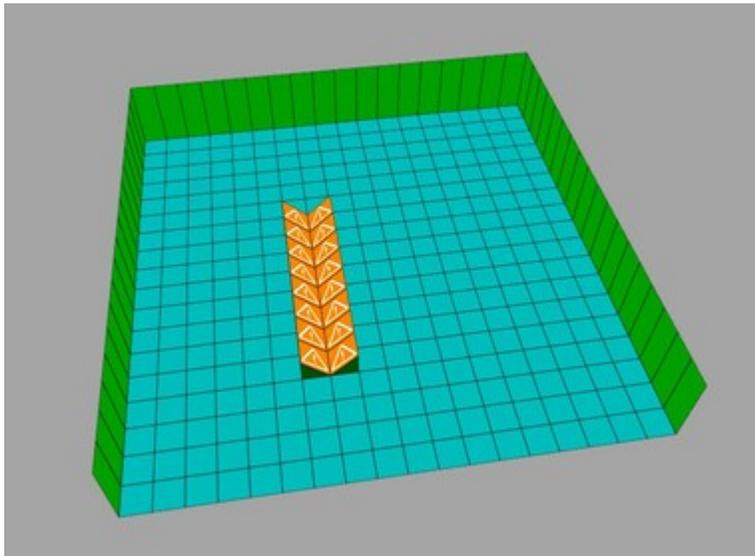
Show real tint for objects

Moveables objects wie Doors, Animatings etc. werden normalerweise selbst im Lightning Modus unbeleuchtet bzw. neutral dargestellt.



Draw illegal slopes

Anzeigen von Stellen im Spiel, in denen Lara hängenbleiben würde oder im Zick-Zack herumspringen würde. Squares werden durch ein weißes Warntreieck auf orangenem Hintergrund dargestellt.

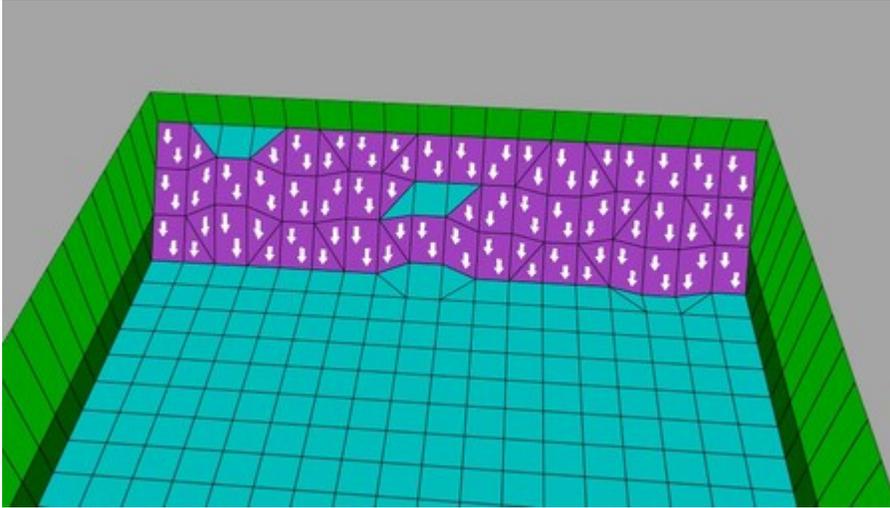


Draw slide directions

Anzeigen von Slopes, auf denen Lara herunterrutschen würde. Ab einer Senkung oder Steigung von 3 Klicks rutscht Lara auf diesen Squares herunter. Die Squares werden durch weiße Richtungspfeile auf Lila dargestellt.

Hintergrund dargestellt.

Praktisch wenn man für Lara ein unzugängliches Gebiet baut und sehen möchte, wo sie trotzdem noch stehen könnte.



Weiter mit den Erklärungen der Symbole geht es in [Symboleiste - Teil 2](#)

Tomb Editor	
Tomb Editor Version	1.3.1