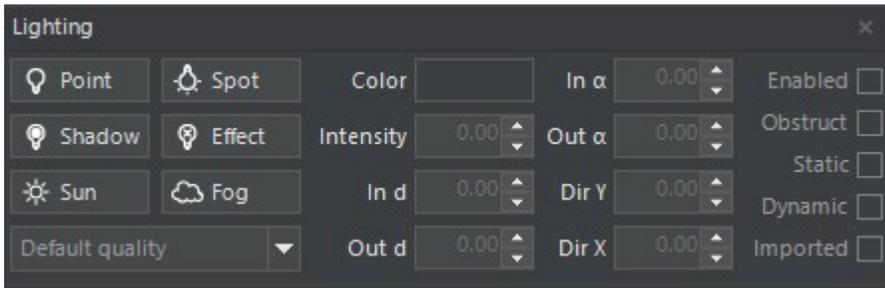


TE Lightning Panel

Lightning Panel

Hier können wir verschiedene Lichteffekte wie Point, Spot, Shadow, Effect, Sun oder Fog auswählen.

Je nach Art des Lichteffektes können wir weiter links verschiedene weitere Einstellungen vornehmen.



Point (Light)

Standard Lichteffekt mit äußerem und innerem Lichtkegel und Möglichkeit, die Intensität einzustellen.

Shadow

Schatteneffekt mit äußerem und innerem Lichtkegel und Möglichkeit, die Intensität einzustellen.

Sun

Sonnenstand mit der Möglichkeit, durch X- und Y-Koordinaten den Stand der Sonne darzustellen.

Nur einmal pro Raum setzen. Sollte in jeden Raum gesetzt werden, damit Lara auch an Stellen plastisch aussieht, wo kein Lichteffekt Auswirkungen hat.

Die Sun wird noch einmal in einem eigenen Tutorial erklärt.

Spot

Lichtpunkt mit äußerem und innerem Lichtkegel, die durch X- und Y-Koordinaten verändert werden können.

Effect

Effektlicht mit Einstellen der Intensität, um ein Square bzw. die umliegenden Squares auszuleuchten.

Fog

Nebeleffekt, der wie eine Glühbirne gesetzt wird.

Ein Tutorial darüber findet ihr hier: [Fog Bulb](#)

Nicht zu verwechseln mit **Distance Fog**, der im Script gesetzt wird.

Color

Hier kann man die Farbe von folgenden Lichteffekten setzen:

Point

Spot

Effect

Sun

Anmerkung:

Bei Shadow erscheint im Raum, immer die Komplementärfarbe. Bei Rot erhalten wir z.b. einen Grünton usw. Bei Weiß erhalten wir Schwarz und umgekehrt bei Schwarz erhalten wir Weiß im Raum.

Bei Fog wird die Farbe durch vorgefertige Farben bei einem Flipseffekt bestimmt. (Vordefinierte Farben können durch FLEP geändert werden).

Intensity

Hier stellen wir die Intensität bei den Lichteffekten ein.

Anmerkung:

Bei Shadow erhalten wir im Minusbereich dunkleren Schatten, der immer heller wird je mehr wir uns dem Plusbereich nähern.

0 bedeutet gar kein Schatten, alles über 0 wird "heller Schatten".

Die Intensität der Fogbulb sehen wir erst im Spiel durch Aktivieren von "Volumetric FX" im Setup der tomb4.exe.

Setzen wir ab der Version 3.x Farben aus der Palette bleibt diese Farbeinstellung beim Setzen des nächstens Lichteffektes bestehen.

Bei Rot z.b. erhält auch der nächste Lichteffekt Rot, bei Shadow wird die Komplementärfarbe gesetzt und bei Fog Bulb passiert nichts.

Möchten wir wieder einen Grauton haben, klicken wir in der Palette auf ein graues leeres Feld, indem noch keine Farbe gesetzt wurde.

In d und Out d

Innerer bzw. äußerer Radius oder Distanz

Kann bei folgenden Lichteffekten verwendet werden:

Point

Spot

Shadow

In a und Out a

Innerer bzw. äußerer Kegelwinkel

Kann nur bei **Spot** verwendet werden.

Dir Y

Rotation an der Y-Achse bzw. horizontale Rotation.

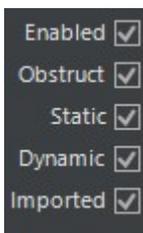
Kann nur bei **Sun** und **Spot** verwendet werden.

Dir X

Rotation an der x-Achse bzw. vertikale Rotation.

Kann nur bei **Sun** und **Spot** verwendet werden.

Einstellungen für Lichteffekte und Auswirkungen auf verschiedene Arten von Objekten



Enabled

Hier können wir den Lichteffekt ein- bzw. ausschalten, um z.B. zu sehen wie ein Gebiet mit und ohne Lichteffekt aussieht.

Funktioniert bei allen Lichteffekten außer der Fog Bulb.

Obstruct

Hier können wir die Auswirkung von Lichteffekten auf Raumgeometrie wie Wände, Säulen usw., die sich im Radius des Lichteffektes befinden, ein- bzw. ausschalten.

Static

Ein- und Ausschalten von Lichteffekten im Raum. Ähnlich wie "Enabled."

Setzen wir hier aber kein Häkchen hat das Licht trotzdem weiterhin Aufwirkung auf Lara und anderen Moveables wie Gegnern, Animatings usw.

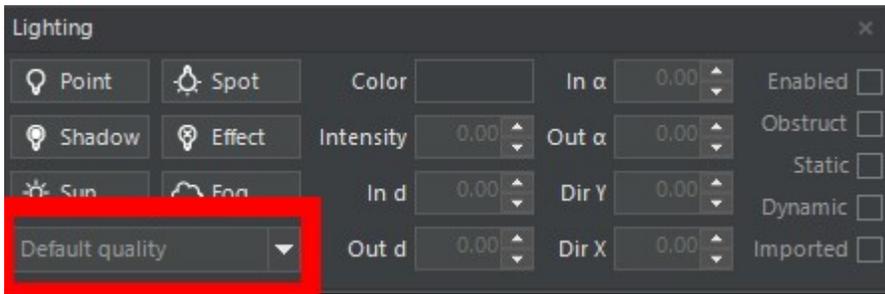
Dynamic

Setzen wir hier kein Häkchen hat das Licht keine Auswirkung auf Lara und anderen Moveables wie Gegnern, Animatings usw.

Imported

Ein- und Ausschalten von Lichteffekten auf importierte Raumgeometrie.

Neu seit Version 1.3.x



Setzen von Low, Default, Medium und High Quality bei Lichteffekten

Hier können wir einstellen, wie sanft der Übergang des Schattens bei Lichteffekten sein soll.

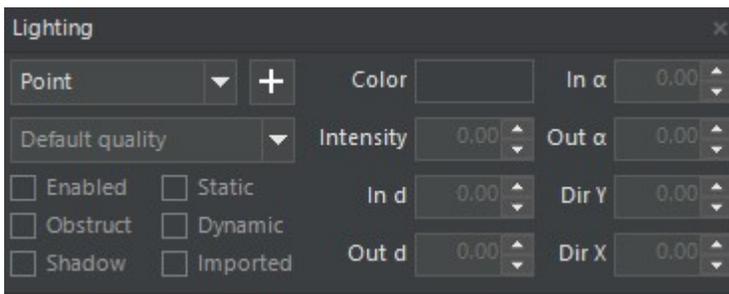


Neu seit Version 1.5.x

Das Lighting Panel ist jetzt platzsparender aufgebaut. Die Lichteffekte wählen wir nun aus einem Dropdown Menü aus und fügen sie mit einem "+" Zeichen hinzu. Die Einstellungen für die Lichteffekte wie "Enabled, Obstruct, Shadow usw." finden wir jetzt unter dem Menüpunkt "Default quality".

Anmerkung:

Der Punkt "Shadow" ist nur anklickbar, wenn man ein TEN Projekt geladen hat. Damit kann man "dynamischen Schatten" aktivieren. (siehe [hier](#))



Tomb Editor

Tomb Editor Version 1.3.2