

TE Bewegte Pflanzen

Mit der Version 1.2.8 zieht eine sehr geniale Funktion im TombEditor ein. Diese Funktion ist dafür da, dass man Static Objekte mit der Raum Geometrie verschmelzen lassen kann.

Wer Custom Levels spielt, dem wird evtl. schon das ein oder andere Level unter die Augen gekommen sein, wo sich Pflanzen mit dem Wind mitbewegen, bsp wäre Titak ihr Level "[ORC18 - Xumongkh](#)".

Das hat man bis vor kurzen nur hinbekommen, wenn man Meta2TR benutzt hat. Jetzt geht es aber weniger aufwendig.

Als erstes benötigt Ihr Version 1.2.8. Diese könnt ihr euch gerne auf TRLevel.de unter der Download Sektion downloaden. [Hier klicken](#). (**Wichtig**: Die Entwickler weisen darauf hin, dass man bitte ein Backup vom Projekt machen soll, bevor man dieses in Version 1.2.8 lädt. Den es gibt hier ein neues Soundsystem).

Hier findet ihr dann die Beispieldatei (PRJ/TR4 usw.) zu diesem Tutorial.

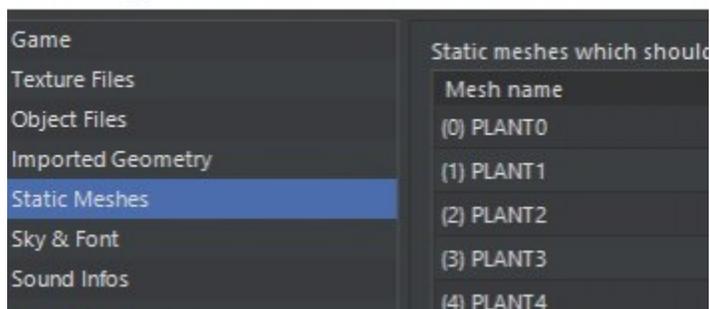
Als erstes werden natürlich ganz normal die Pflanzen im Editor platziert.



Als nächstes müssen in den Level Einstellungen eine Änderung vorgenommen werden, damit die Static Objekte mit der Raum Geometrie verschmelzen.

Tools -> Level Setting -> Static Meshes

Level Settings



Wie ihr hier sehen könnt, werden dort alle verwendeten Statics im WAD aufgelistet.

Für uns ist jetzt dieses Fenster wichtig. Wir schauen im WADMerger/Tomb Editor WADEditor nach welche Pflanzen wir mit diesem Effekt versehen wollen, laut Hinweistext in diesem besagten Fenster sollte man nicht zu viele einstellen. Also machen wir nur die Pflanzen mit Blätter.

Also markieren wir sowohl "merge" als auch bei "interpret shadows as effect" diese besagten Statics wo der Effekt auftauchen soll. Es kann sein, dass ihr die Checkboxes doppelt anklicken müsst. Bei mir spinnt es hier leider etwas rum.

Zitat

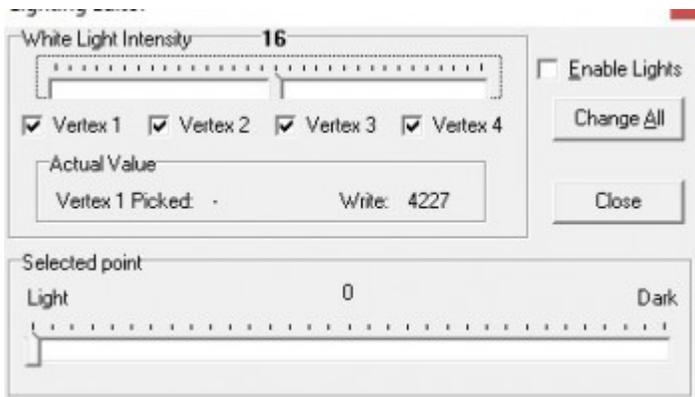
If 'interpret shadows as effect' value is set, static mesh vertex shades are interpreted as follows:

0 = No Effect, 1-14 = Glow, 15-31 = Movement/Glow.

WARNING: TR4 and below have a vertex limit of around 3000. Make sure you don't use too many merged statics in a single room!

Jetzt kommt der wichtige Teil, was leider nicht im Tomb Editor erwähnt wird, das man dazu StrPix bzw. dem Light Editor davon benötigt.

Wir öffnen also das WAD in StrPix, wählen die Pflanzen aus und öffnen den Light Editor (STRG+L, oder Edit -> Light Editor). Nun habt ihr dieses Fenster vor euch.



Nun klicken wir auf "Enable Lights" und ändern den Wert unter "White Light Intensity" auf den Wert den ihr haben möchtet, hier nochmal die Liste aus Tomb Editor, den jetzt wird einem die Liste klar.

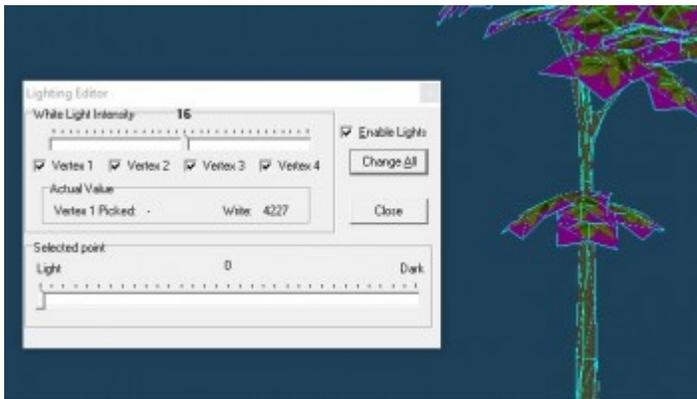
0 = No Effect, 1-14 = Glow, 15-31 = Movement/Glow.

0 Kein Effekt

1-14 Glüh Effekt

15-31 Glüh und Bewegen Effekt

Ich nimm jetzt 16/17 in meinem Fall. Stelle diesen Wert mit dem Regler ein und klicke anschließend auf "Change All". Somit wurde das Licht bei diesem Static angepasst.



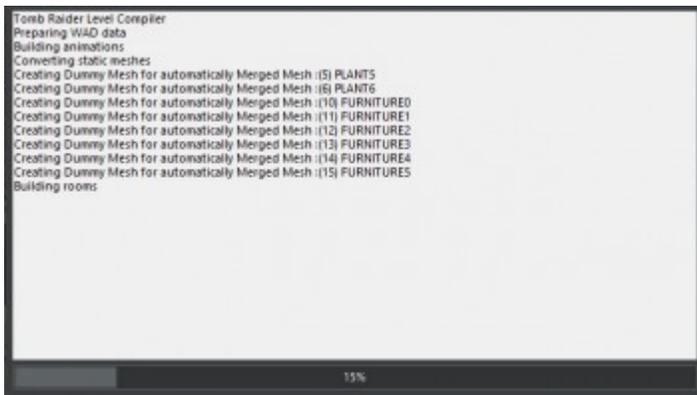
Jetzt kommt der andere wichtige Teil. Man muss hier noch ein paar Einstellungen vornehmen, da sich sonst auch der Baumstamm dieses Baumes mitbewegen würde. Und dieses passt natürlich nicht. Ihr müsst somit den Regler bei "White Light Intensity" auf 0 stellen (für keinen Effekt). Und anschließend alle Stellen im Objekt anklicken, bei welcher der Effekt nicht auftreten soll.

Die Änderung seht ihr direkt in dem Fenster, weil der Stamm von der Beleuchtung heller wird. Ihr könnt hier natürlich trotzdem etwas

Schatten drinnen lassen, Das hat jedenfalls meinen Tests nach keine Auswirkung, den mit Schatten wirkt das Objekt direkt etwas plastischer (wie die Sun in jedem Raum bei Lara den selben Effekt hat). Aber hier müsst ihr auch etwas herumtesten inwieweit es bei jedem geht.

Dieses Spiel wiederholt ihr bei jedem Static im WAD, welcher dieser Effekt erhalten soll.

Wenn ihr nun das Level konvertiert bekommt ihr auch direkt eine Meldung im Konverter Fenster angezeigt bzw. der Statics.



Jetzt müsst ihr nur noch das Level testen und sehen ob es funktioniert hat. Wenn ja dann sieht es so aus.

Externer Inhalt youtu.be

Inhalte von externen Seiten werden ohne Ihre Zustimmung nicht automatisch geladen und angezeigt.

Alle externen Inhalte anzeigen

Durch die Aktivierung der externen Inhalte erklären Sie sich damit einverstanden, dass personenbezogene Daten an Drittplattformen übermittelt werden. Mehr Informationen dazu haben wir in unserer Datenschutzerklärung zur Verfügung gestellt.

Projekt Datei dazu könnt ihr hier finden: [Bewegte Pflanzen PRJ](#)

Spielbare Datei hier; [Bewegte Pflanzen Spielbar](#)