

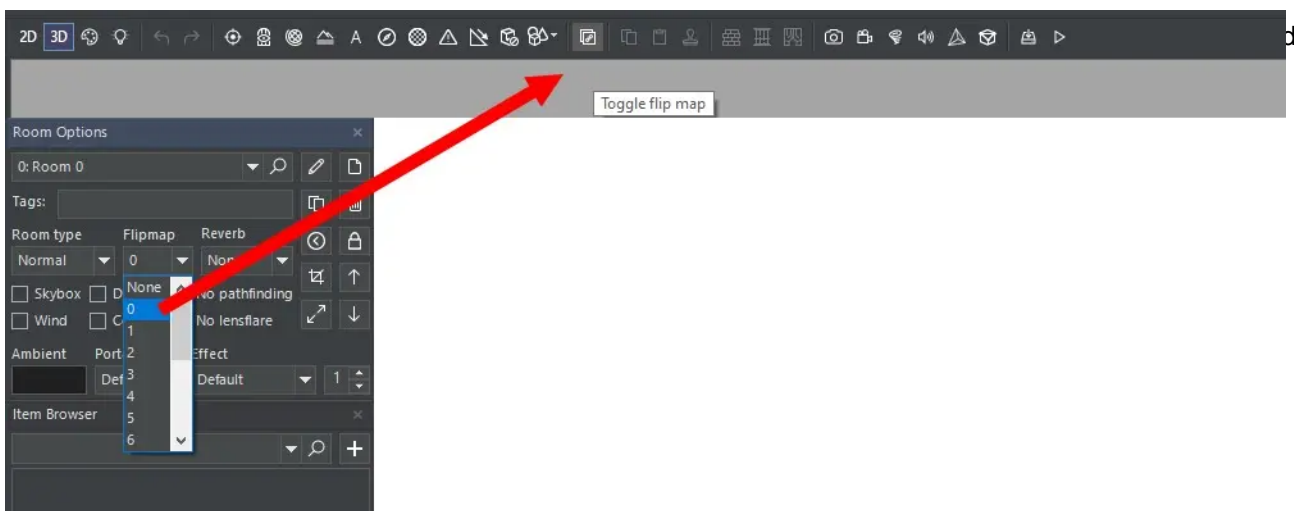
TE Flipmap Raum im TE

Flipmap Raum

Flipmap Räume gab es schon im alten Editor. Im Tomb Editor ist die Vorgehensweise zum Erstellen eines geflippten Raumes leicht anders, deswegen hier mal ein kleines Tutorial dazu.

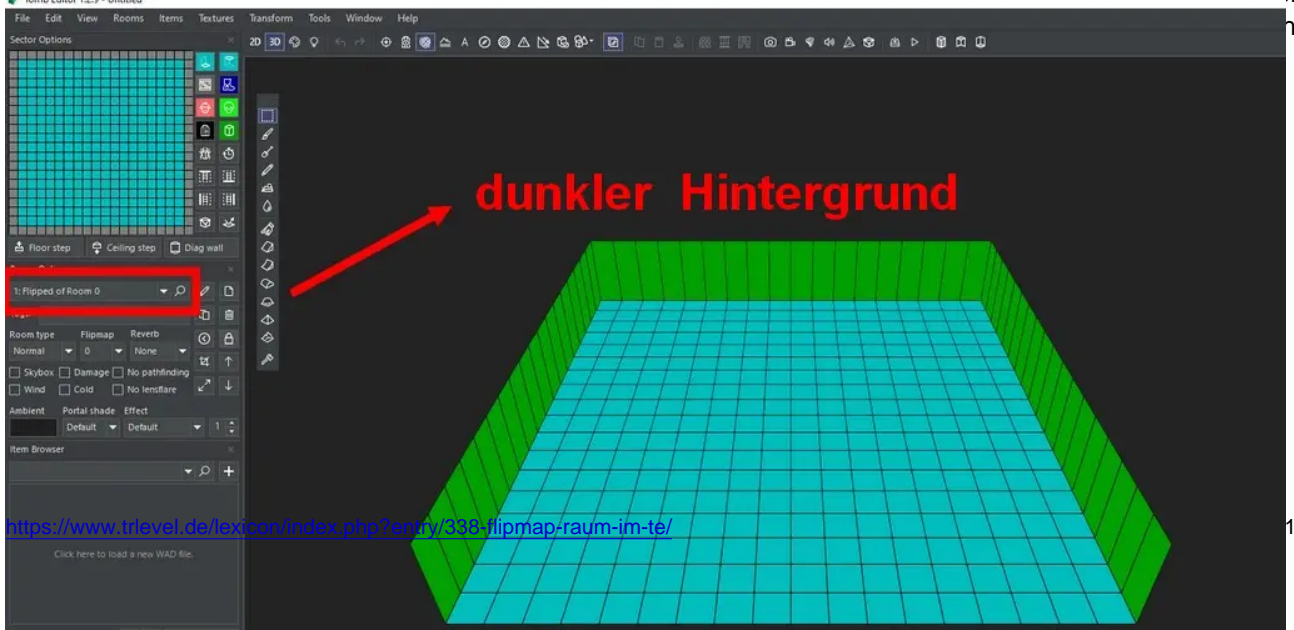
Ein Flipmap Raum ist eine Kopie eines bestehenden Raumes, in dem man Veränderungen vornehmen kann, um so z.B. Erdbeben, Überflutungen usw. zu simulieren. Basiswissen darüber findet man im alten Handbuch des Leveleditors.

Um einen geflippten Raum zu erstellen gehen wir unter "Room Options" auf Flipmap (None) und klicken auf den weißen Pfeil, der nach unten zeigt. Nun haben wir die Möglichkeit eine Kopie des bestehenden Raumes zu erstellen und diesem eine Nummer zu vergeben (0-15). Diese Nummer brauchen wir nachher, damit wir den geflippten (veränderten) Raum durch einen Trigger auslösen können.

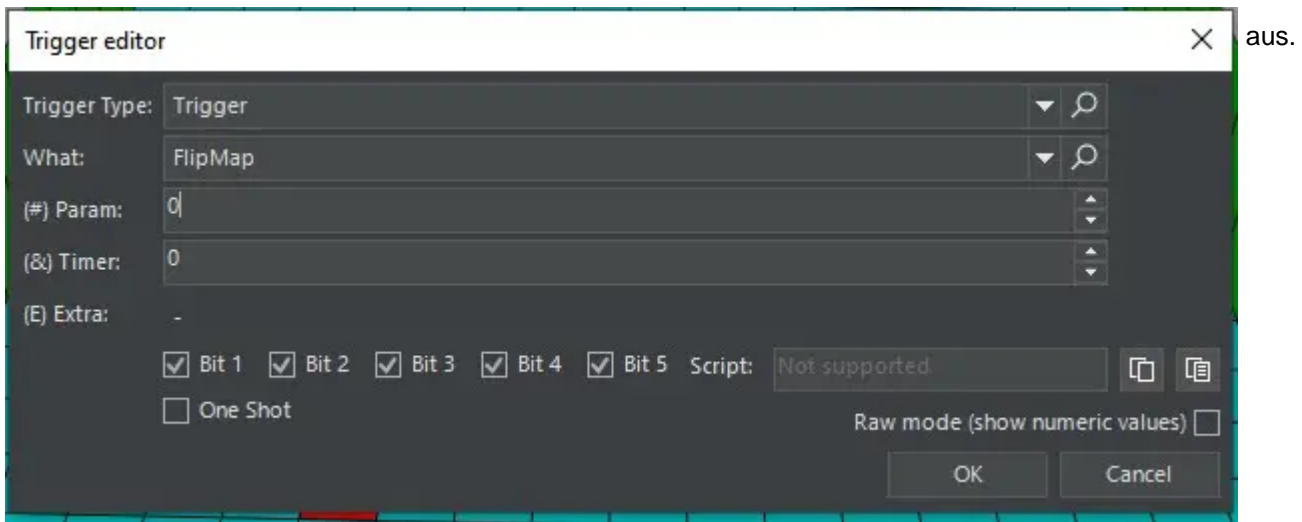
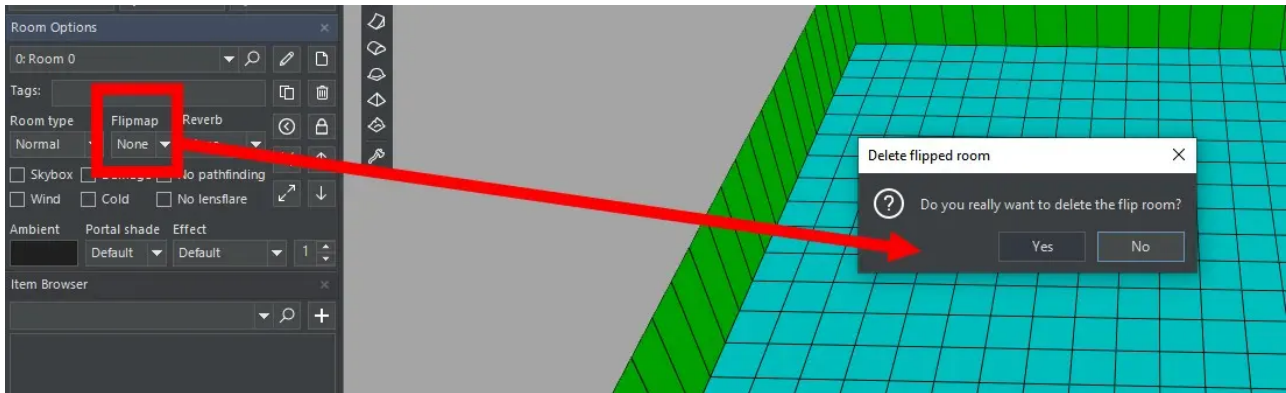


Anmerkung: Bevor man einen geflippten Raum erstellt, sollte der Ursprungsraum soweit fertig erstellt sein mit Texturen, Lichteffekten, Objekten usw. So brauchen wir dann nur noch die Veränderung im geflippten Raum vornehmen.

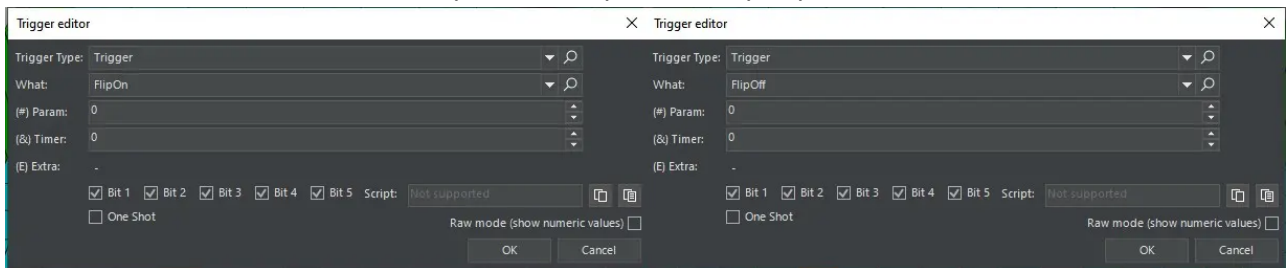
Ob wir im geflippten Raum sind merken wir auch daran, dass der Hintergrund im "Geometry Mode" dunkler



Um einen geflippten Raum wieder zu löschen, gehen wir unter "Room Options" wieder auf das weiße Dreieck und wählen den Ursprungszustand "None" aus.



Wie im alten Editor können wir mit "Flipon" und "Flipoff" den Flipmap Raum aktivieren oder deaktivieren.



Anmerkung: "Flipon" und "FlipOff" können wir erst dann nutzen, wenn wir den Flipmap Raum vorher mit dem Flipmap Trigger ausgelöst haben.