

## 1.8 Quad Licht anschalten / Add spotlight to a moveable



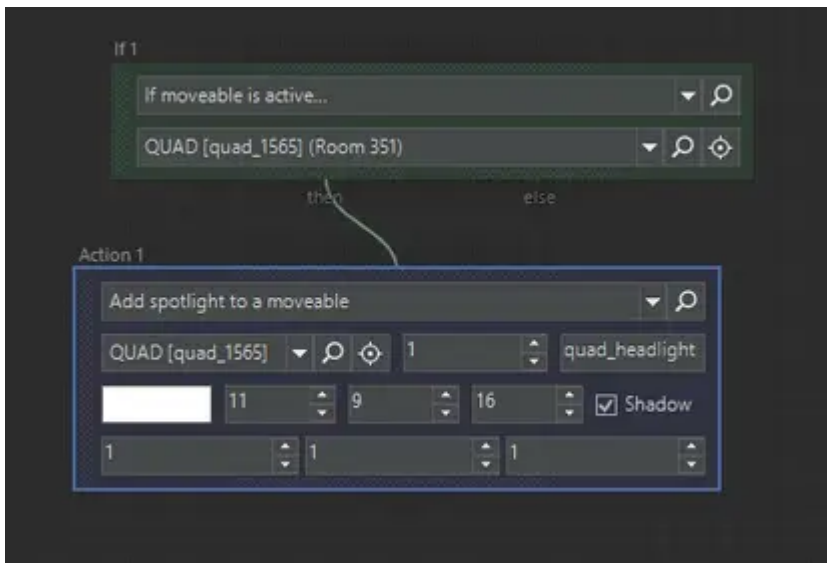
Man kann mit dem NodeEditor auch Lichtquellen an Moveables, oder Statics setzen. Wenn man ein Quad nutzt, hat dies hier keine Beleuchtung, aber dies kann man entsprechend hinzufügen.

Wir fügen hier ein neues Event in den NodeEditor, aber wichtig ist hier nicht die Events für die Volume Boxen/Sphere zu nehmen, sondern ein Global Event. Den ansonsten würde das

Licht nur angezeigt werden wenn Lara auf dem VB steht (Anmerkung: Bitte **"On volume Inside"** nutzen, falls Ihr hier ein VB für diese Funktion nutzt).

Um das globale Event aufzurufen, klickt Ihr in der Menüleiste oben auf "Edit-> Edit global event set". Hier fügt Ihr ein neues hinzu über den "+" Button. In meinem Fall habe ich dies `QuadLight` genannt. Aber dies bleibt euch natürlich überlassen.

Jetzt müssen wir mit einer Condition/Bedingung arbeiten, da wir das Licht natürlich nur aktiviert haben wollen, wenn Lara auch auf dem Quad sitzt. Dazu nehmen wir die Bedingung `If moveable is active...` der Auslöser hierfür ist dann das Quad. Das einfach in das Fenster ziehen, oder manuell in der Liste auswählen.



Nun fügen wir die Action `Add spotlight to a moveable` hinzu und als Auslöser wieder das Quad nutzen. Die 1 neben dem Auslöser definiert das Mesh auf welchen das Licht gesetzt wird.

Die Zeile daneben `"quad_headlight"` ist der Name welchen man vergeben kann für die Action. Anschließend kann man die Farbe über den Color Picker auswählen.

11, 9 und 16 sind für den Lichtkegel, hier muss man einfach rumprobieren bis einen das passt. Hier habe ich dies nach vielen herumprobieren passend für das Quad gemacht. Als letztes kann

man den Haken bei "Shadow" setzen, damit auch Lara einen Schatten wirft, wenn sie vor dem Objekt steht.

Und die letzten 3x - 1,1,1 heißt laut NodeEditor "offset". Aber eine Änderung habe ich nicht bemerkt wie ich etwas angepasst habe. Lediglich bei 0 wird nichts angezeigt.

Tomb Engine/Tomb Editor	
Tomb Engine Version	1.8