

O UnrealED - [UED2] 4 - Swiatla by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 14:28

Trzeba jeszcze dodac swiatla. Dlatego klikamy (widok 3d) Prawym przyciskiem myszy na miejsce w który chcemy dodac swiatlo i z menu kontekstowego wybieramy *add light here*. Czynnosc te powtarzamy tyle razy ile chcemy miec swiatel (jak ma byc jasno). Kiedy skonczymy klikamy na ikone



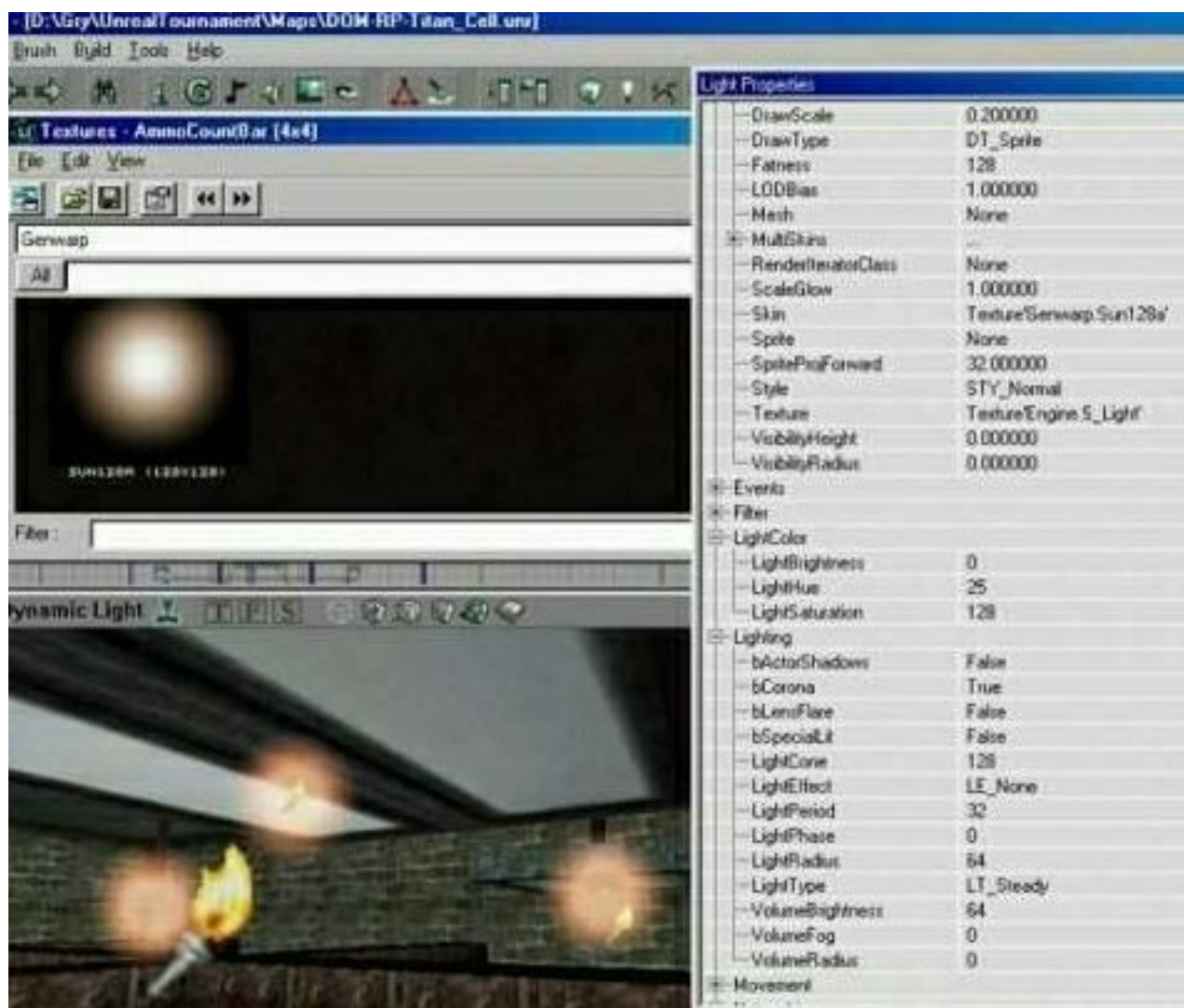
. Jesli sie okaze, ze na mapie jest po prostu za ciemno to powtarzamy powyzsze kroki. Aby zmienic kolor swiatla otwieramy **Light Properties** a tam zaznaczamy pozycje **Light Color** pojawi sie malutki przycisk **color** na który niezwlocznie klikamy. Wybierz sobie stad taki kolor jaki ci pasuje.

Coronas

Czasami na niektórych mapach widac swiatla dajace "poswiata" (jak na screenie)



. Taki efekt mozna bardzo latwo uzyskac manipulujac przy zwyklym swietl. Najpierw otworzmy plik z teksturami o nazwie Genwarp.utx, nastepnie wybierzmy texture dla swiatla, odsunmy okno wyboru tekstur na bok, i postawmy swiatlo tak jak to opisalem, klikamy na nie prawym przyciskiem myszy, i z menu kontekstowego wybieramy opcje *Light Properties* stamtad rozwijamy pozycje *Display* tam klikamy na *DrawScale* i zmieniamy jej wartosc na *0.2* pózniej klikamy na *Skin*, tuz obok tej opcji pojawia sie trzy przyciski my kliknijmy na ten z napisem *Use*. Nastepnie rozwinmy pozycje *Lighting* tam wartosc opcji *bcorona* zmieniamy na *True*. Po tych zabiegach okno edytora powinno wygladac tak [tylko w renderingu ustawionym na **Direct3D** (LMB na napisie **Dynamic Light** i z menu wybrac **Direct3D**) (z D3D nalezy uwazac, bo UED moze sie sypac):



Efekty

W *Light Properties* otwieramy zakładkę **Lighting**. Tam znajdziemy pozycję **LightEffect**, z której wybieramy różne efekty (np. **SearchLight** - efekt światła, które się obraca wokół własnej osi). Jest też pozycja **LightType**, która oferuje możliwość stworzenia światła pulsującego lub stroboskopowego. Ponadto w **"LightPhase"** oraz **"LightPeriod"** możemy określać parametry związane z szybkością występowania efektów, a pole **"LightRadius"** określa zasięg (promień) światła.