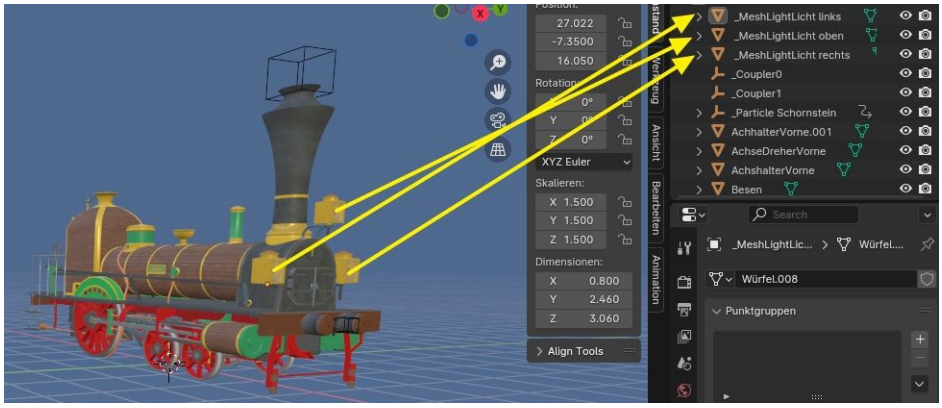
# Lichtkonfiguration im MBS

Lichtkonfiguration im MBS am Beispiel Fahrtlicht für eine Lok.

Angefangen mit drei _MeshLight Objekten als „Lichtscheiben“ im Blendermodell...

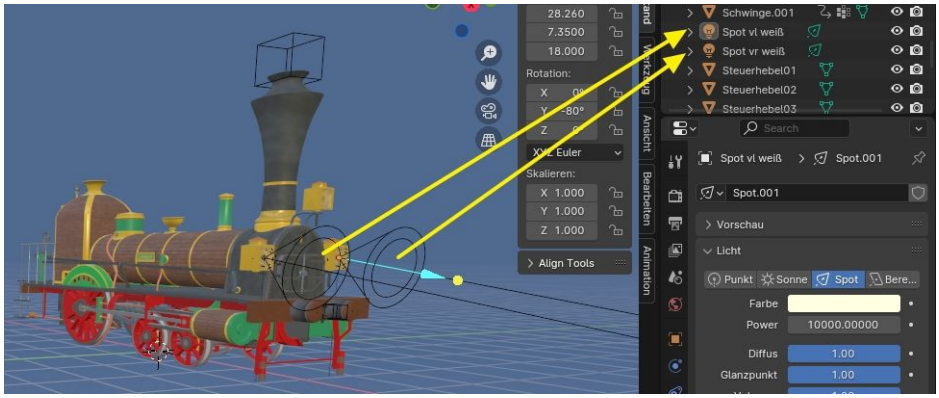



... diese stellen die prinzipielle Beleuchtungsdarstellung dar...

... ausgeschaltet

... eingeschaltet

Um auch die Umgebung auszuleuchten werden noch zwei „Spot“ hinzugefügt..
(auf einen Spot im Spitzenlicht wurde verzichtet).



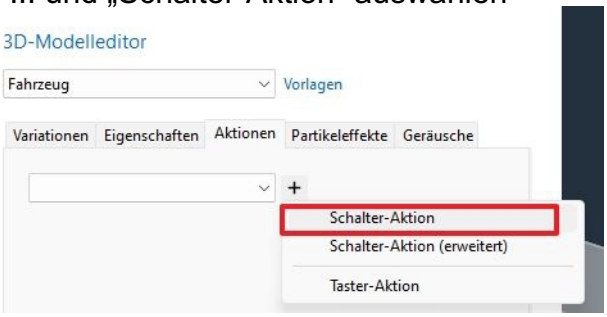

... ausgeschaltet

... eingeschaltet

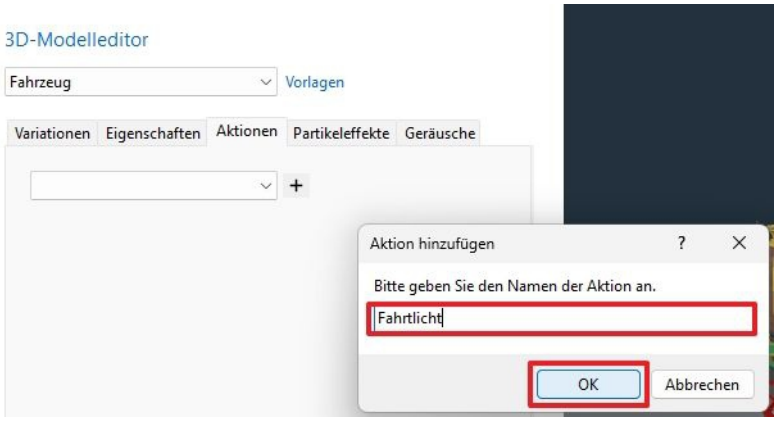
**Die Konfiguration im MBS erfolgt im „3D-Modelleditor“ unter „Aktionen“.**

Bei Aktionen auf das „+“ zeichen klicken...

... und „Schalter-Aktion“ auswählen



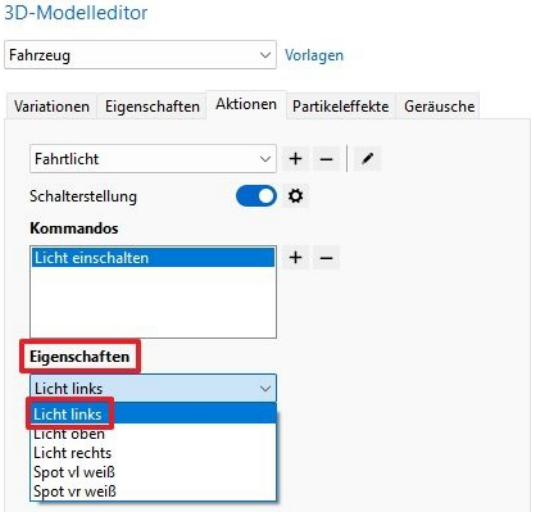

Im sich öffnenden Dialogfenster einen Namen vergeben...



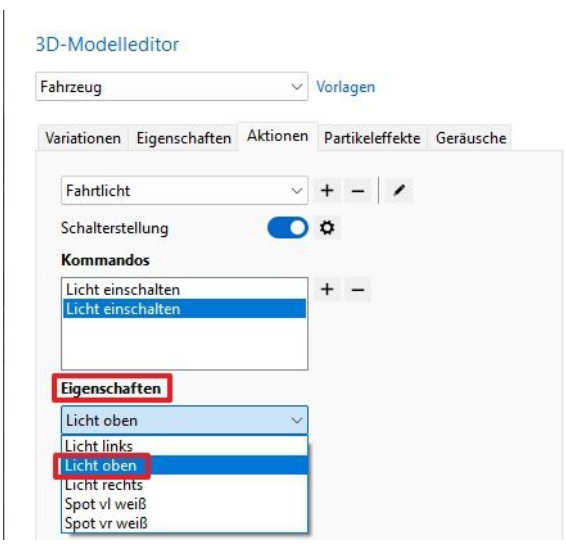

In der Schalterstellung „aus“ braucht im Beispiel keine Aktion definiert werden.
(Lichter die über die Schalterstellung „ein“ definiert sind, werden in Schalterstellung „aus“ ausgeschaltet.)

Die Schalterstellung auf „ein“ schalten, unter Kommandos auf das „+“ Zeichen klicken, „Licht einschalten“ auswählen...

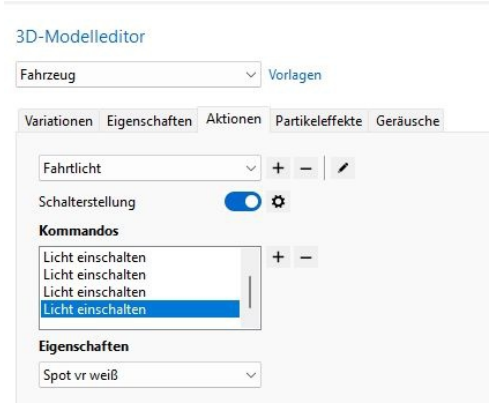
... und unter „Eigenschaften“ das erste Licht auswählen...

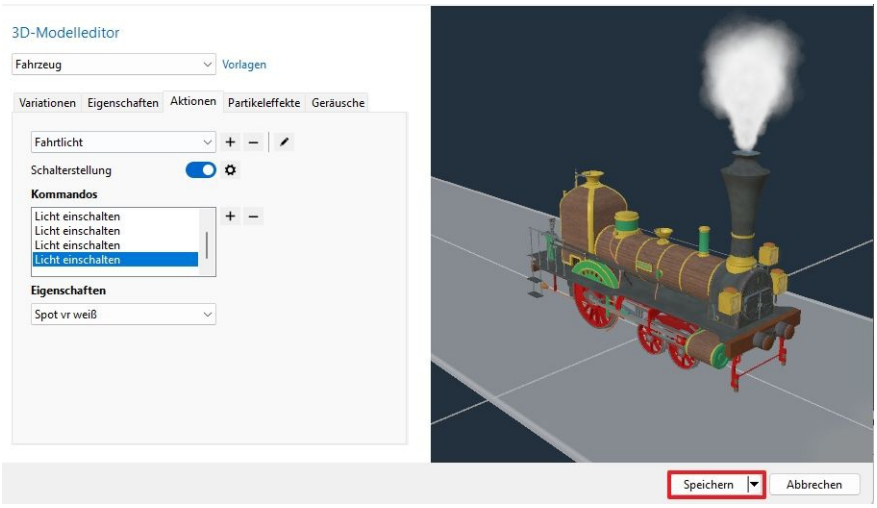


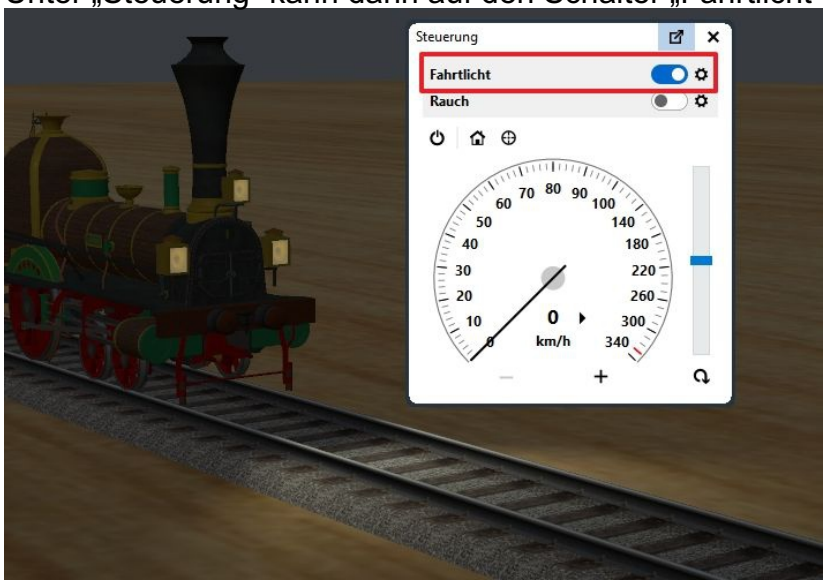
... entsprechend weitere Kommandos hinzufügen und Lichter auswählen...




... wenn alle Lichter in den Aktionen eingetragen sind -> „Speichern“




Unter „Steuerung“ kann dann auf den Schalter „Fahrtlicht“ zugegriffen werden