

## Path Meshes (QSF)

Es gibt drei Sorten von [Path Meshes](#):

- [Path Meshes](#) auf denen gelaufen werden soll (z.B. Walkway, River(wall), Street\_sidewalk etc.) - diese können in ihrer Grundeinstellung belassen werden. (Walkable Active = On).
- Pathmeshes die vom Placement ignoriert werden sollen (z.B. Streetmark etc.) - Bei diesen muss Walkable Active = Off geschaltet werden und zusätzlich die Decoration [Component](#) hinzugefügt werden. Außerdem muss die QUALITY auf MEDIUM\_QUALITY gestellt werden.
- Path-Meshes die blocken sollen (z.B. Wall, Railing, Fence, Bridgerail, Crash\_barrier etc.) - Bei diesen muss Walkable Active = Off geschaltet werden und zusätzlich die Triangle Mesh Collision [Component](#) hinzugefügt werden.

**Achtung:** Bei den Riverwalls haben wir den Fall, dass der Weg obendrauf "walkable" sein soll, die Mauer am Rand aber geblockt. Dies gibt das System nicht her. Deswegen müssen bei Riverwalls zusätzliche Blocker manuell in die Maps gesetzt werden (für die Wand).

Bei [Path Meshes](#) die keine nennenswerten Schatten werfen sollen, muss "CastShadows" auf "Off" gestellt werden.

Es macht viel Aufwand, dies beim Erstellen eines neuen [Path Mesh](#) jedesmal direkt einzustellen. Besser ist es, über den Object Browser nach bestimmten Base Meshes zu suchen und diese per Multi-Selektion generisch zu erstellen.