

Modding-Tutorial,
Thema: Frontblitzer,
Stand: 25.03.2021

Frontblitzer verbauen

Info: Als erstes muss das Light Extension Script verbaut werden!
Das TUT dazu befindet sich im gleichen Ordner.

Giants Editor:

- Öffne dein Gerät im GE
- Ganz wichtig, damit unschöne Fehler in der Log vermieden werden: Erstelle eine neue Kamera, indem du bei „Create“ auf „Camera“ klickst
- Erstelle eine TG (z.B. mit Namen „FB“) und verschiebe die Frontblitzer in diese
- Verschiebe die TG in die TG des Gerätes
- Öffne den Frontblitzer, indem du auf das Plus klickst: Nun siehst du die „Static_blue/orange“
- Benenne diese mit der richtigen Nummer („Static_blue/orange_nummer“)

In der xml des Gerätes:

- Füge die folgenden Einträge in der xml des Gerätes ein:

```
<lightExtension>  
  <strobeLights>  
    <strobeLight lightShaderNode="Static_orange1"  
shaderIntensity="30" sequence="130 50 55 50 55 210" invert="true" />  
  </strobeLights>  
</lightExtension>
```

(Die Einträge können für jeden Frontblitzer verdoppelt werden, allerdings muss die LightShaderNode angepasst werden: Allerdings muss diese nach der Nummer angepasst werden.)

Bedeutungen:

strobeLight lightShaderNode= Name

shaderIntensity= Stärke beim Aufleuchten

sequence= Blitzfrequenz (da muss man immer ein bisschen ausprobieren)

invert=Weiß ich nicht ;)

- Füge die statics in den i3d mappings hinzu

von Kruemel Modding