

Tutorial LS17 by Remraf

Dynamic Hoses in Trailer oder Anbaugeräte einfügen

Vorwort:

Dieses TUT soll helfen die DynamicHoses aus dem Download-Pack von „DasAlex“ in einen Trailer oder ein Anbaugerät einzufügen.

Eigentlich ist der Einbau und die Registrierung recht einfach und auch nicht sonderlich zeitaufwändig, aber das nur dank der guten Dateien von „DasAlex“ und den Scripten von „Xentro“.

Wie man mit dem GE ein Standard-Fahrzeug in einen Mod konvertiert, sollte man wissen, ebenso die grundlegenden Fähigkeiten haben, mit dem GE und mit Notepad++ arbeiten zu können!

1. Vorbereitung:

Was braucht man:

- Die Zip-Datei **„DynHoses_DynHosesRef_Variations“** von „DasAlex“ (zu finden im Download-Bereich „Modding Welt“)
- Die Scripte **„DynamicHose“** und evtl. **„DynamicHoseRef“** (zu finden unter www.Xentro.se oder in dem heruntergeladenen „DynamicHose-Pack“)
- Den **„GIANTS EDITOR“** und **„Notepad++“**

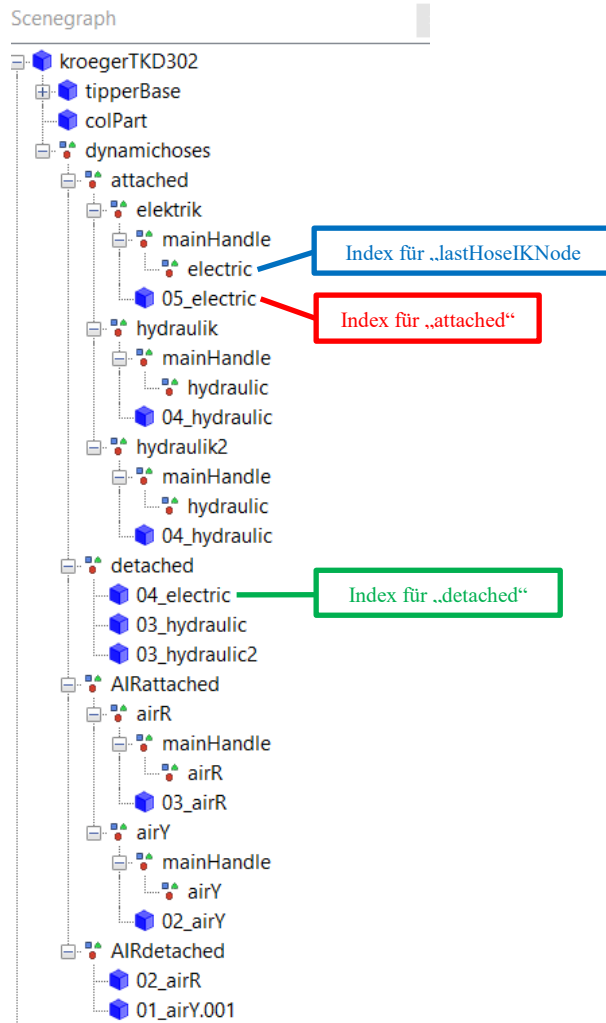
Als Beispiel dient der Standard-Kipper „KrögerAgrolinerTKD302“:

- ✓ Ist der Kipper konvertiert, kommt in den Ordner die i3d-Datei **„dynamichoses“**, die dazu gehörige **i3d-Shapes-Datei**, der Texturen-Ordner **„textures“**. Den Shader-Ordner kann man sich sparen, denn der **„vehicleShader“** sollte schon vorhanden sein.
- ✓ Ist bereits ein Ordner „scripts“ vorhanden, die **„DynamicHose.lua“** und evtl. **„DynamicHoseRef.lua“** dort einfügen
 - ❖ Ist der Ordner nicht vorhanden, muss er erstellt werden!
 - ❖ Für das Beispiel wähle ich die DynamicHose-Datei: **„dynhoses_hyd_elektrik_air (1)“**

2. Arbeiten im GIANTS-EDITOR:

Die i3d-Datei des zu bearbeitenden Mods mit dem GIANTS-EDITOR öffnen. Die i3d-Dateien für die **„dynamichose“** importieren und an die passende Stelle einfügen.

Im Scene-Graph sollte das dann so ähnlich aussehen:



Am Beispiel „elektrik“ sieht man welche Indexe für die „Vehicle-xml“ gebraucht werden.

Für jeden Schlauch 3 Indexe!

Sehr wichtig!!!!

Man kann innerhalb der „TG dynamichoses“ die Unterobjekte mit *move up/down* verschieben, darf aber keinen falls versuchen durch *Ausschneiden und Einfügen* die Struktur zu verändern. Spätestens bei Wiederöffnen der i3d kackt dann der GE ab und die ganze Arbeit ist für die Tonne!

3. Arbeiten in der „modDesc.xml“:

Damit die Schläuche beim Ankuppeln in die passenden Buchsen fahren und die „ungekuppelten Schläuche unsichtbar werden, braucht man das Script „*DynamicHose.lua*“.

Dieses muss in der „modDesc.xml“ registriert werden.

Die „modDesc.xml“ mit Note++ öffnen und folgende Einträge hinzufügen:

```

18 <specializations>
19   <specialization name="dynamicHose"      className="DynamicHose"      filename="scripts/DynamicHose.lua"/>
20   <specialization name="dynamicHoseRef"   className="DynamicHoseRef"   filename="scripts/DynamicHoseRef.lua" />
21 </specializations>

34   <specialization name="mountable" />
35   <specialization name="dynamicHose"/>
36   <specialization name="dynamicHoseRef" />
37 </type>
38 </vehicleTypes>

```

Wichtig in dem Zusammenhang:

Wenn man ein Standard-Fahrzeug konvertiert, ist die „modDesc.xml“ ziemlich leer, weil alle Informationen über den Eintrag *<vehicle type="trailer"/>* in der „Vehicle.xml“ vordefiniert sind. Damit die gemachten Einträge wirksam werden, muss man den „*type*“ ändern. Dabei

spielt es keine Rolle, welchen Namen man dem „**type**“ gibt, nur keine Leerzeichen, Sonderzeichen etc. Im Beispiel heißt der Mod in der „Vehicle.xml“:

```
<vehicle type="Kroeger"/>
```

Das muss mit dem Eintrag in der „modDesc.xml“:

```
<vehicleTypes>
```

```
  <type name="Kroeger" className ..... übereinstimmen!
```

✓ Änderung speichern.

4. Arbeiten in der „vehicle.xml“:

Bei den Scripten von Xentro ist eine „XML.xml“ dabei. Diese und die „Vehicle.xml“ mit Note++ öffnen. Die markierten Einträge kopiert man ...

```
28 <dynamicHose>
29   <set toolIndices="0">
30     <hose type="electric" attached="0>9|1|1" detached="0>9|0|0" lastHoseIKNode="0>9|1|0|0" />
31     <hose type="air" attached="0>9|1|3" lastHoseIKNode="0>9|1|2|0" />
32     <hose type="hydraulic" attached="0>9|1|5" lastHoseIKNode="0>9|1|4|0" />
33     <hose type="hydraulic" attached="0>9|1|7" lastHoseIKNode="0>9|1|6|0" />
34     <hose type="hydraulic" attached="0>9|1|9" lastHoseIKNode="0>9|1|8|0" />
35     <hose type="hydraulic" attached="0>9|1|11" lastHoseIKNode="0>9|1|10|0" />
36     <hose type="hydraulic" attached="0>9|1|13" lastHoseIKNode="0>9|1|12|0" />
37   </set>
38 </dynamicHose>
39
```

... und fügt sie in die eigene „Vehicle.xml“ unter **</attacherJoints>** ein.

```
75 </attacherJoints>
76 <dynamicHose>
77   <set toolIndices="0">
78     <hose type="hydraulic" attached="0>2|0|1|1" detached="0>2|1|1" lastHoseIKNode="0>2|0|1|0|0" />
79     <hose type="hydraulic" attached="0>2|0|2|1" detached="0>2|1|2" lastHoseIKNode="0>2|0|2|0|0" />
80     <hose type="electric" attached="0>2|0|0|1" detached="0>2|1|0" lastHoseIKNode="0>2|0|0|0|0" />
81     <hose type="air" attached="0>2|2|0|1" detached="0>2|3|0" lastHoseIKNode="0>2|2|0|0|0" />
82     <hose type="air" attached="0>2|2|1|1" detached="0>2|3|1" lastHoseIKNode="0>2|2|1|0|0" />
83   </set>
84 </dynamicHose>
85
```

Jetzt passt man die Indexe aus der i3d-Datei (s. oben) an. Zur Sicherheit registriere ich auch die Indexe zur „detached“. Die letzten beiden Zeilen **<hose type="hydraulic" ...** werden nicht gebraucht, weil in dem Fall nur zwei Hydraulic-Schläuche verbaut sind. Sie werden gelöscht.

✓ Änderungen speichern.

5. Abschluss:

Den Mod zu einer Zip-Datei packen und in den Mods-Ordner

6. Ergänzungen:

Wer am Heck seines Trailers Anschlüsse für einen weiteren Trailer mit Hydraulic-Schläuchen haben will, muss aus dem Pack/Ordner „**dynhosesref_4hyd_1elektrik_2air**“ die Anschlüsse in die i3d einbauen, in der „Vehicle.xml“ registrieren und das Script „DynamicHoseRef“ im Ordner „scripts“ haben und in der „modDesc.xml“ registrieren.