



Tutorial zum Washable Einbau in Euren Mod

Liebe User ich habe hier ein TUT zusammen gestellt mit dem Ihr euren Mod Waschbar machen könnt. Einige werden sicherlich das TUT aus dem LS Wiki kennen und sich wundern warum die Vorgehensweise hier etwas anders ist! Dazu kann ich euch sagen das ich bereits einiges umgebaut habe und diese Schritte für mich optimiert habe und bisher damit am besten zu recht gekommen bin. Ich selbst habe es mit dem TUT von LS Wiki gelernt und geschafft, finde es aber für unerfahrene User schwierig erklärt!
Nun genug gesabbelt, los geht's!

Inhalt

1. Benötigte Programme
2. Schritt 1 (entpacken und Skin bearbeiten)
 3. Schritt 2 ändern der moddesk.xml
 4. Schritt 3 ändern der „modname“.xml
5. Schritt 4 Indexe benennen und in „modname“.xml eintragen
 6. Schritt 5 FileId´s eintragen und benennen
 7. Schritt 6 Dirtskins zuweisen
 8. Schritt 7 Abschluss



Benötigte Programme

1. WinRar oder 7Zip zum entpacken des Mods
2. Grafikprogramm wie Paint.net, Gimp o.ä. zum bearbeiten der Skins
3. Giants Editor
4. Editor wie Notepad++ oder Windows Editor

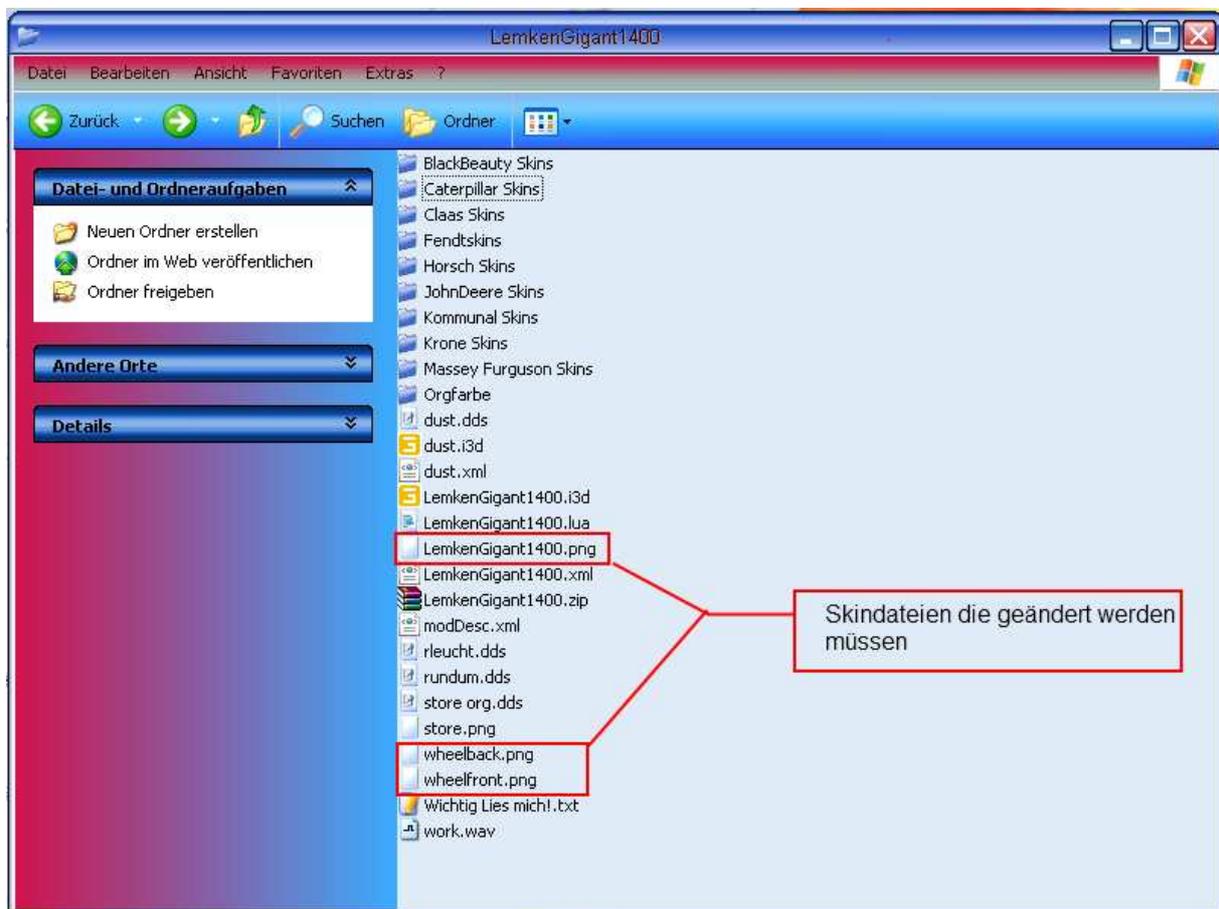


Schritt 1

Zunächst macht man sich eine Sicherheitskopie des Mods. Als nächstes wird der Mod mit WinRAR oder 7Zip entpackt. Hier im Beispiel werde ich den Lemken Gigant 1400 umrüsten.

Nun sucht man sich die Skin Dateien raus. In diesem Fall hier lassen wir die einzelnen Hersteller Skins mal links liegen und kümmern uns nur um die Originalen Lemken Skins.

Auf die Bearbeitung des Skins gehe ich hier jetzt nicht weiter ein! Dies sollte man schon können bevor man sich an solche Änderungen wie diese begibt.



Wenn die Skins bearbeitet sind speichert man sie am besten mit den Namen
LemkenGigant1400_dirt.png
wheelback_dirt.png
wheelfront_dirt.png



Schritt 2

Man öffnet die moddesk.xml mit dem Editor (ich nutze Notepad++)

Zwischen
<specializations>
und
</specializations>

fügt man folgende Zeile ein
<specialization name="washable" className="Washable" filename="Washable.lua"/>

zwischen
<vehicleTypes>
und
</type>
fügt man folgende Zeile ein
<specialization name="washable"/>

So sollte es dann aussehen

```
</text>
</l10n>
<specializations>
  <specialization name="LemkenGigant1400" className="LemkenGigant1400" filename="LemkenGigant1400.lua"/>
  <specialization name="washable" className="Washable" filename="Washable.lua"/>
</specializations>
<vehicleTypes>
  <type name="LemkenGigant1400" className="Vehicle" filename="$dataS/scripts/vehicles/Vehicle.lua">
    <specialization name="attachable" />
    <specialization name="trailer" />
    <specialization name="LemkenGigant1400" />
    <specialization name="washable"/>
  </type>
</vehicleTypes>
<storeItems>
```

eingefügte Zeilen



Schritt 3

Nun wird die „modname“.xml geöffnet (Notepad++)
Hier müssen nun auch wieder Zeilen eingefügt werden und zwar

Über
</vehicle>

fügt man
<dirt count="x" dirtInterval="0.1" cleaningInterval="30">
<dirtComponent1 index="x" />
</dirt>
ein.

Schritt 4

Nun öffnet man die i3d mit dem Giants Editor. Hier klicken wir nun im Scenegraph den LemkenGigant an und öffnen die Auflistung nach unten!

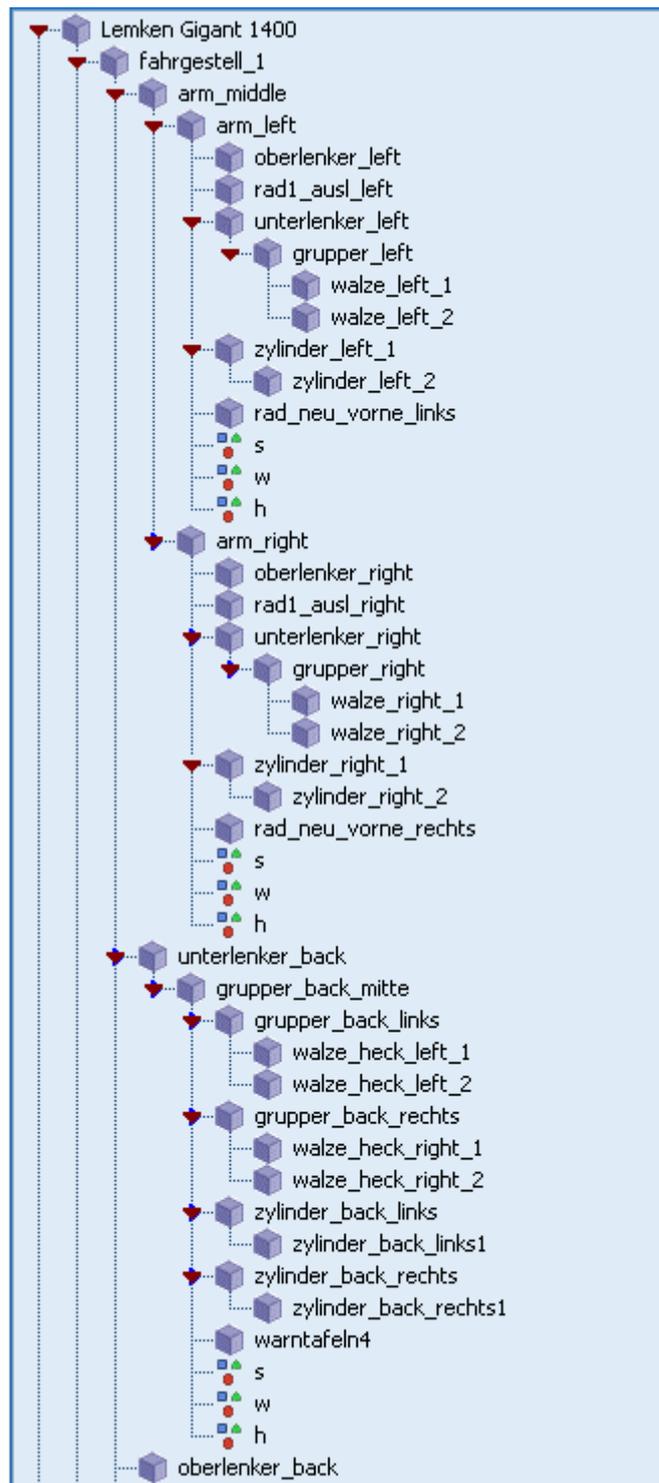
Hier müssen nun fleißig Indexe gezählt werden! Wir brauchen von jedem Teil das dreckig werden soll den Index! Dazu reichen aber nicht die Indexe der Hauptgruppen sondern auch jedes einzelne Teil muss genannt werden.

Hier bei dem LemkenGigant1400 z.b. klickt man das Fahrgestell an, man sieht das zwar alle Teile im Bild markiert sind.

Das wäre dann der **Index 0**
Wir brauchen auch jedes weitere Teil, das heißt
Den **Index 0|0 für arm_middle**
Usw.

Jeden Index tragen wir in der „modname“.xml bei <dirtComponent1 index="x" /> anstelle des x setzt man den Index ein. Für jeden weiteren Index wird diese Zeile darunter wieder eingefügt! Hinter Component nummerieren wir nach unten durch!

Bei diesem Beispiel kommt man später auf 44 Verschiedene Indexe. Diese Zahl wird hier eingefügt <dirt count="x" anstelle des x!





Schritt 5

Nun öffnet man die i3d mit dem Texteditor (Notepad++, o.ä.) und fügt

Zwischen

```
<Files>
```

und

```
</Files>
```

diese Zeile ein

```
<File fileId="x" filename="dirtShader.xml" relativePath="true"/>
```

für x setzt man eine frei fileId ein, in diesem Fall hab ich die 7 eingetragen.

Darüber findet man die Zeilen

```
<File fileId="2" filename="LemkenGigant1400.png" relativePath="true"/>
```

```
<File fileId="3" filename="wheelfront.png" relativePath="true"/>
```

```
<File fileId="6" filename="wheelback.png" relativePath="true"/>
```

diese kopiert man unter die Zeile des dirtShaders, dann die fileId's durch andere freie ersetzen. Ich habe diese einfach durch nummeriert. Und den Namen ergänzen durch das _dirt was vorher im Namen des Skins geändert wurde

```
<Files>
  <File fileId="2" filename="LemkenGigant1400.png" relativePath="true"/>
  <File fileId="3" filename="wheelfront.png" relativePath="true"/>
  <File fileId="4" filename="rundum.dds" relativePath="true"/>
  <File fileId="5" filename="rleucht.dds" relativePath="true"/>
  <File fileId="6" filename="wheelback.png" relativePath="true"/>
  <File fileId="7" filename="dirtShader.xml" relativePath="true"/>
  <File fileId="8" filename="LemkenGigant1400_dirt.png" relativePath="true"/>
  <File fileId="9" filename="wheelback_dirt.png" relativePath="true"/>
  <File fileId="10" filename="wheelfront_dirt.png" relativePath="true"/>
</Files>
```

Man merkt sich nun oder notiert es auf einem Zettel:

FileId 2 wird durch FileId 8

FileId 3 wird durch FileId 10

FileId 6 wird durch FileId 9

Ersetzt wenn später der Dirtshader aktiv ist.



Schritt 6

Nun sucht man sich alles was auf die Skins zugreift, zunächst sucht man alles was auf die LemkenGigant1400.png also FileId 2 zugreift.

Hier findet man als erstes folgende Zeilen

```
<Materials>
<Material name="material32" materialId="32" ambientColor="1 1 1" cosPower="130" specularColor="0.1 0.1 0.1">
  <Texture fileId="2"/>
</Material>
```

Hier fügt man hinter specularColor="0.1 0.1 0.1"

Diesen Zusatz ein customShaderId="7" die Zahl sieben steht hier für die fileId des Dirtshader.xml Ganz wichtig ist hier eine Leerzeile hinter specularColor="0.1 0.1 0.1"

Zwischen <Texture fileId="2"/>

Und </Material>

Werden diese Zeilen eingefügt

```
<Custommap name="dirtTexture" fileId="8"/>
<CustomParameter name="dirtScale" value="0 0 0 0"/>
```

Die fileId 8 steht für die LemkenGigant1400_dirt.png Das ganze sollte dann so aussehen

```
<Materials>
<Material name="material32" materialId="32" ambientColor="1 1 1" cosPower="130" specularColor="0.1 0.1 0.1" customShaderId="7">
  <Texture fileId="2"/>
  <Custommap name="dirtTexture" fileId="8"/>
  <CustomParameter name="dirtScale" value="0 0 0 0"/>
</Material>
```

Dies macht man nun bei allen Materials die auf die fileId 2 zu greifen und anschliessend die auf die fileId3 und 6 zugreifen



Schritt 7

Wenn diese Änderungen durchgeführt und abgespeichert sind öffnet man die i3d nochmals neu mit dem Giants Editor! Wird der Mod ganz normal angezeigt dann waren die Änderungen soweit schon mal erfolgreich! Sollte das Bild im GE schwarz bleiben dann ist irgendein Eintrag mit den fileId's schief gelaufen! Da hilft dann nur die i3d aus der Sicherheitskopie in deinen Ordner zu kopieren! Sollte dies der Fall sein macht euch keine Gedanken! Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen! Mir selbst ist das auch schon passiert!

Nun geht's weiter.

Man Sucht sich einen Mod der bereits Waschbar ist! Zum Beispiel den Fendt 380 GTA von SFM Modding
Entpackt den Mod, hier findet man nun eine
Dirtshader.xml und eine washable.lua

Diese werden in den Ordner des Lemken kopiert! Nun das ganze mit WinRAR wieder als zip Packen und in den Mods Ordner kopieren und testen!

Wenn alles funktioniert und auch alles was gewünscht ist dreckig wird kann man die Zeiten noch etwas verändern

Dazu muss man wieder an die „modname“.xml

In der Zeile

```
<dirt count="x" dirtInterval="0.1" cleaningInterval="30">
```

Der dirtInterval gibt die Zeit an die der Mod benötigt um dreckig zu werden
Der cleaningInterval gibt die Zeit an die der Mod benötigt um wieder sauber zu werden, sei es durch Regen oder den Kärcher.

Nun wünsche ich Euch viel Spaß mit Eurem umgebauten Mod! Sollten Dennoch irgendwelche Probleme auftauchen stehen wir, das Team von Easymods, in unserem Support Bereich im Forum mit Rat und Tat zur Seite!

Gruß Chaosfamily™

Dieses TUT darf ohne meine Erlaubnis weder vervielfältigt noch sonst irgendwie veröffentlicht oder unter anderem DL Link angeboten werden!