

# Tutorial LS17 by Remraf

## LightBeams – Nebeneffekte beim Licht

---

### 1. Vorbereitung:

Im Ordner „LightBeam“ befinden sich alle benötigten Daten:

- Die i3d-Dateien für **„whitelightBeam“** **„redlightBeam“** und **„turnlightBeam“**, sowie die dazugehörigen **„shapes“**
- Die shader-Dateien **„lightBeamShader“** und **„emissivelightShader“**
- Die Script-Datei **„SetVisibility“**
- Die Textur-Datei **„lightEffect\_diffuse“**

Alle diese Daten müssen in den Ordner/Unterordner des zu bearbeitenden Mods kopiert werden.

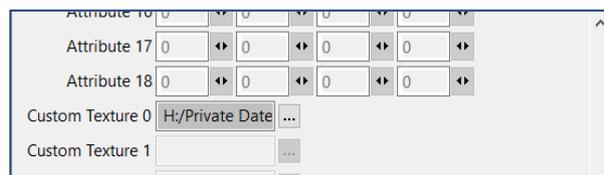
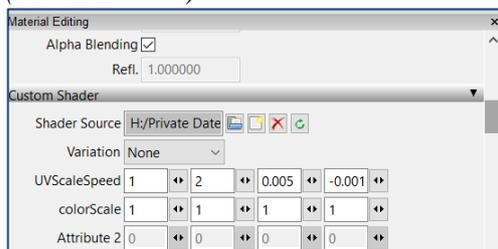
- Die i3d-Dateien mit den „shapes“ auf dieselbe Hierarchie-Stufe wie die i3d-Datei des Mods
- Ist bereits ein Ordner „shaders“ vorhanden, die beiden Shader und den Ordner Textur in diesen einfügen. (Evtl. wird das Programm fragen, ob der „emissiveLightShader“ ersetzt werden soll. Bitte ersetzen! Der beigefügte Shader wurde für die „LightBeams“ erweitert)
- Ist bereits ein Ordner „scripts“ vorhanden, die „SetVisibility.lua“ dort einfügen
- Sind die beiden o.g. Unterordner nicht vorhanden, müssen sie erstellt werden!

### 2. Arbeiten im GIANTS-EDITOR:

Die i3d-Datei des zu bearbeitenden Mods mit dem GIANTS-EDITOR öffnen. Die i3d-Dateien für die „lightBeam“ importieren, je nachdem welche „lightBeams“ verbaut werden sollen. (Wird die Warnleuchte aus \$data verwendet, kann dieser kein „lightBeam“ zugefügt werden)

Diese importierten Objekte müssen nun bearbeitet werden:

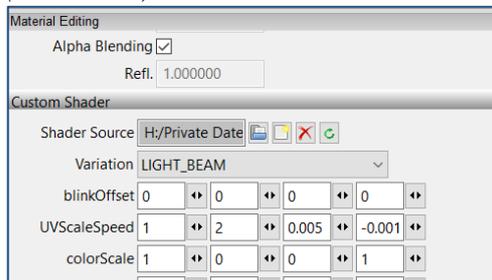
(s. Bild 1+2)



Im Fenster-Menü „CustomShader“ sollte der Pfad zur richtigen „shader.xml“ gesetzt werden, bei „Custom Texture 0“ muss der Pfad zur Textur-Datei „lightEffect\_diffuse“ gelegt werden.

Diesen Prozess für die Objekte „redLightBeam“ und „turnLightBeam“ wiederholen, wobei diese einen anderen Shader nutzen und auch die „colorScale“ und die „Variation“ anders sind.

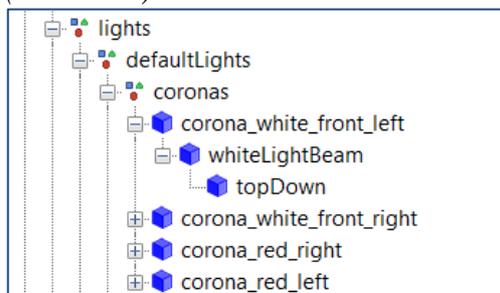
(s. Bild 3)



Die Transform-Groups „lights“ „defaultLights“ „coronas“ nacheinander öffnen.

Die „lightBeams“ werden direkt in die jeweilige Corona eingefügt

(s. Bild 4)



Nun müssen diese ausgerichtet, evtl. verkleinert oder vergrößert werden. Wichtig ist, dass beim Unterobjekt „topDown“ der Haken bei „Visibility“ rausgenommen wird! Ebenso bei der TransformGroup „coronas“

Durch kopieren der entsprechenden importierten Objekte die „lightBeams“ in alle Corona-Objekte einfügen.

In der Console evtl. auf Fehler überprüfen, die i3d speichern.

### 3. Arbeiten in der „modDesk.xml“:

Damit der „lightBeam-Effect“ nur während der Dunkelheit, bzw. während nebligen Wetters sichtbar ist, braucht man das Script **..setVisibility**.

Dieses muss in der „modDesk“ registriert werden.

Die „modDesk.xml“ mit Note++ öffnen und folgenden Eintrag hinzufügen:

(s. Bild 5)

```

25     <specialization name="bunkerSiloCompacter"/>
26     <specialization name="honk"/>
27     <specialization name="washable"/>
28     <specialization name="setVisibility" />
29     </type>
30 </vehicleTypes>
31 <specializations>
32     <specialization name="setVisibility" className="SetVisibility" filename="scripts/SetVisibility.lua"/>
33 </specializations>

```

Änderung speichern.

#### 4. Arbeiten in der „vehicle.xml“:

Die „vehicle.xml“ mit Note++ öffnen und folgenden Eintrag hinzufügen:  
(s. Bild 6)

```
86
87
88 <!-- beams tagsüber ausblenden -->
89 <setVisibilities>
90 <!-- defaultLightBeams -->
91 <setVisibility index="0>22|0|0|1|0" eveningTime="20" morningTime="6" showOnFog="true"/>
92 <setVisibility index="0>22|0|0|2|0" eveningTime="20" morningTime="6" showOnFog="true"/>
93 <setVisibility index="0>22|0|0|3|1" eveningTime="20" morningTime="6" showOnFog="true"/>
94 <setVisibility index="0>22|0|0|4|1" eveningTime="20" morningTime="6" showOnFog="true"/>
95 <!-- workLightBeams -->
96 <setVisibility index="0>22|1|0|0|1" eveningTime="20" morningTime="6" showOnFog="true"/>
97 <setVisibility index="0>22|1|0|1|1" eveningTime="20" morningTime="6" showOnFog="true"/>
98 <setVisibility index="0>22|1|0|2|1" eveningTime="20" morningTime="6" showOnFog="true"/>
99 <setVisibility index="0>22|1|0|3|1" eveningTime="20" morningTime="6" showOnFog="true"/>
100 <!-- brakeLightBeams -->
101 <setVisibility index="0>22|4|0|0|1" eveningTime="20" morningTime="6" showOnFog="true"/>
102 <setVisibility index="0>22|4|0|1|1" eveningTime="20" morningTime="6" showOnFog="true"/>
103 <!-- reverseLightBeams -->
104 <setVisibility index="0>22|5|0|2|0" eveningTime="20" morningTime="6" showOnFog="true"/>
105 <setVisibility index="0>22|5|0|3|0" eveningTime="20" morningTime="6" showOnFog="true"/>
106 </setVisibilities>
```

#### Erklärung:

- **setVisibility index**="0>22|1|0|0|1" --- ist der Index des „whiteLightBeam“
- **eveningTime**="20" **morningTime**="6" --- der Effekt erscheint von 20 Uhr bis 06 Uhr
- **showOnFog**="true" --- der Effekt erscheint zusätzlich bei Nebel, auch außerhalb der o.g. Zeiten. Setzt man „false“ erscheint der Effekt nicht.

Diese Einträge müssen für jeden „lightBeam“ der verbaut ist gemacht und die Indexe entsprechend angepasst werden.  
Änderungen speichern.

#### 5. Abschluss:

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

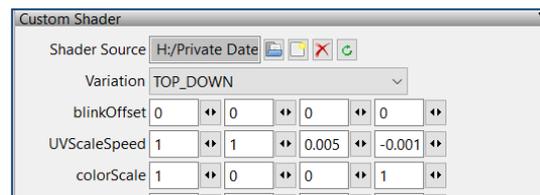
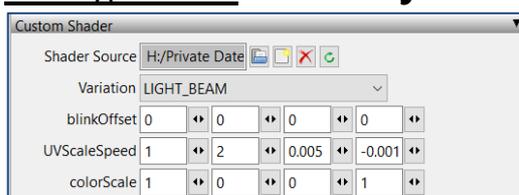
#### 6. Ergänzungen:

Einstellungen des CustomShaders:

**whiteLightBeam** = **lightBeamShader.xml**

(s. Bild 1+3)

**redLightBeam** = **emissivlightShader.xml**



**turnLightBeam** = **emissivlightShader.xml**

