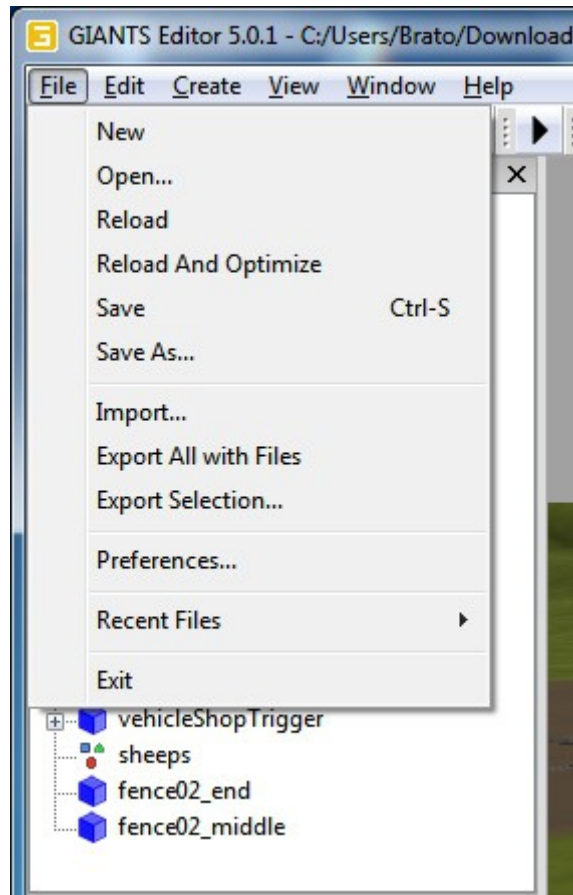


Field Definition -Tut by Brato

Hallo neu-Modder, in diesen Tut will ich euch zeigen wie man Felder Definiert zum kauf auf einer neuen Map.

1.Schritt:

Karte öffnen.

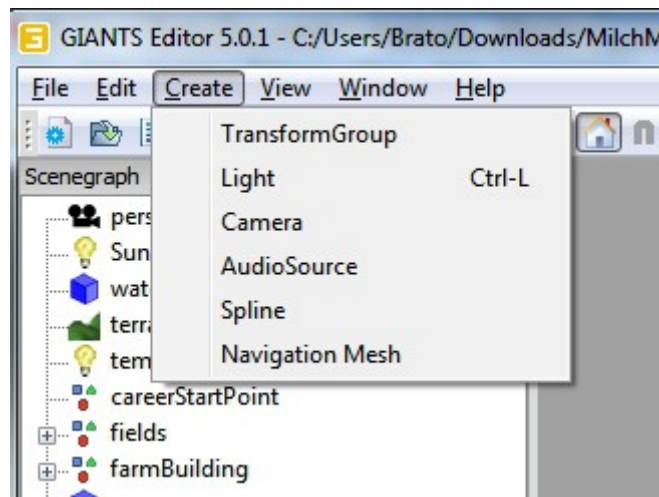


Startet eure neue/alte Map im GE.

Dazu brauchen wir im GE noch die Fenster : *Scenograph*, *User Attributes* und *Attributes* und einen *Taschenrechner* diese findet ihr unter *Window* in der Menüleiste.

2.Schritt:

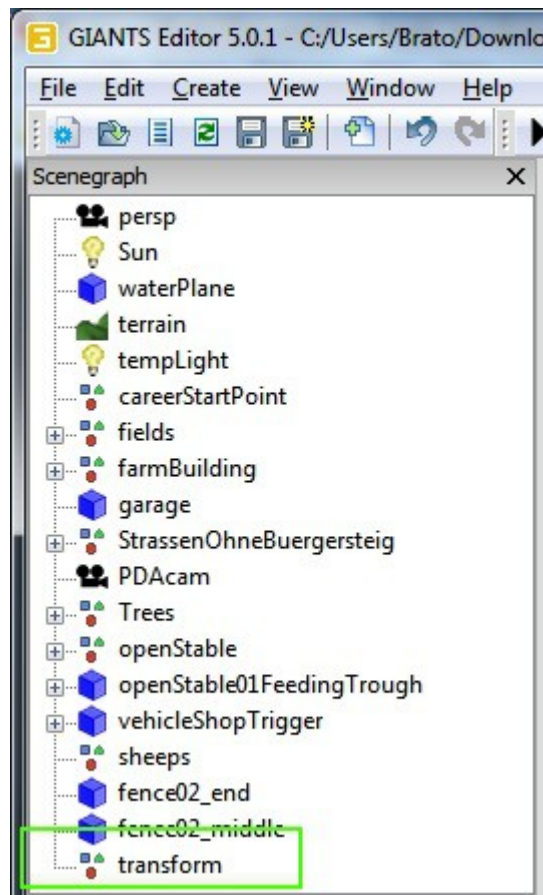
Erstellung der Transform und Zuweisung



(Abb.2.1)

Geht auf Create ==> TransformGroup in der Menüleiste.(Abb.2.1)

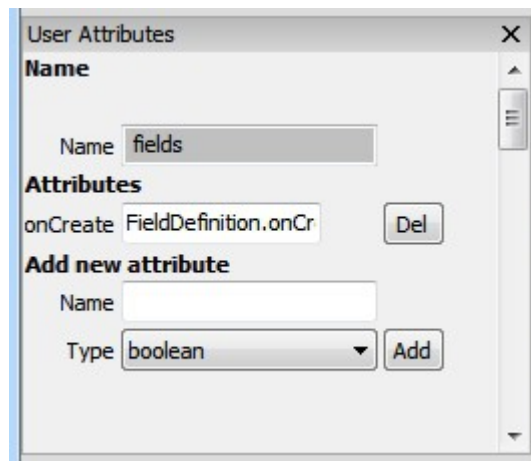
Nu müsste im Scenograph in neues Objekt erscheinen mit den Namen TransformGroup.
Wie in der Abb.2.2 im grünen Rahmen:



nun Brauchen wir das Frame/Window: „Attributes“

da ändern wir den Namen von Transform in Fields. Enter drücken damit er den Namen im Scenograph übernimmt.

Danch gehen wir in das Window *User Attributes* da geben wir unter **Add new attributes** in Name onCreate ein wählen bei *boolean* noch scriptCallback aus und adden es das müsste dann so in etwa aussehen(Abb.2.3):



(Abb.2.3)

und gebt bei *onCreate*: FieldDefinition.onCreate ein.

Nu habt ihr Erstmals die Parents-Gruppe erstellt wo jetzt jedes einzelne Feld untergeordnet wird. Diese Gruppe ist wichtig damit die Karte später Fehlerfrei geladen wird.

Als nächstes erstellen wir eine neue *TransformGroup* und geben ihm den Namen Field01 und fügen zwei neue Attribute unter User Attributes hinzu und zwar:

1. Attribut:

Name: fieldArea und wählen bei *boolean* „float“ aus – dies brauchen wir für die Hektarabgabe

2. Attribut:

Name: fieldPrice und wählen bei *boolean* „integer“ aus – dies gibt später den Kaufpreis an.

diese müsst ihr nun

markieren und ausschneiden mit Strg+X oder über Edit => Cut

nun markiert ihr im Scenegraph die Gruppe Fields (die wir zuvor erstellt haben)

und fügt sie mit Strg+V oder über Edit => Paste ein

Jetzt erstellen wir eine neue *TransformGroup* und geben ihm den Namen „fieldDefinition“ dann noch 4 weitere *TransformGroups* die bekommen die Namen:

1. corner01_1 (Wichtig!!!: der „ * _ “ darf nicht mit der Leertaste verwechselt werden)
2. corner01_2
3. corner01_3
4. fieldMapIndicator

die *TransformGroups* „corner01_2“ und „corner01_3“ werden der *TransformGroup* „corner01_1“ untergeordnet und ordnen corner01_1 der *TransformGroup* fieldDefinition unter.

Jetzt markieren wir die *TransformGroups* „fieldDefinition“ und „fieldMapIndicator“ und fügen sie bei „Field01“ ein dies sieht dann wie folgt bei Abb.3.1 aus.

3. Schritt:

das Kaufsymbol und dessen Trigger zum Felder kaufen.

Dies geht ganz ganz einfach geht da zu auf in der Menüleiste auf Import .i3d file

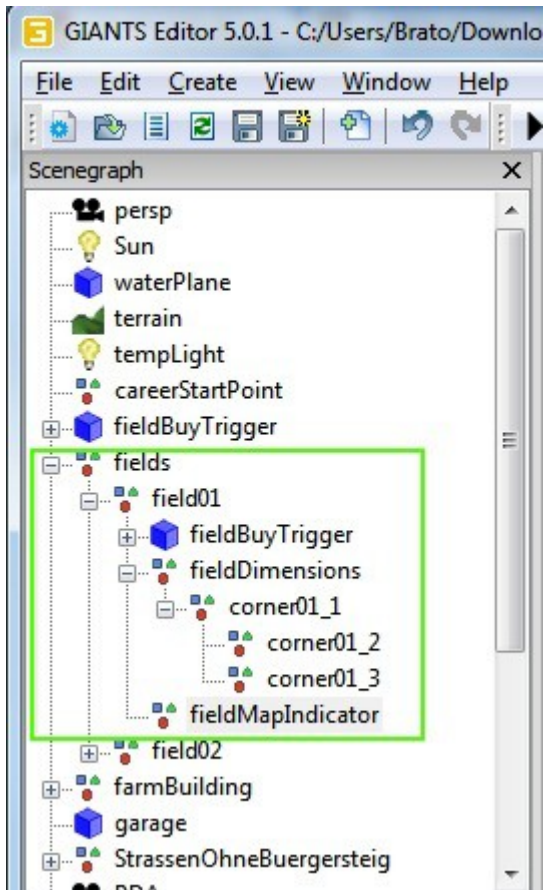
öffnet den Ordner Trigger im LS13 Verzeichnis und sucht die Datei: fieldBuyTrigger.i3d und importiert diese.

Adresse: X:/Giants/ls13Ordner/data/maps/models/objects/triggers

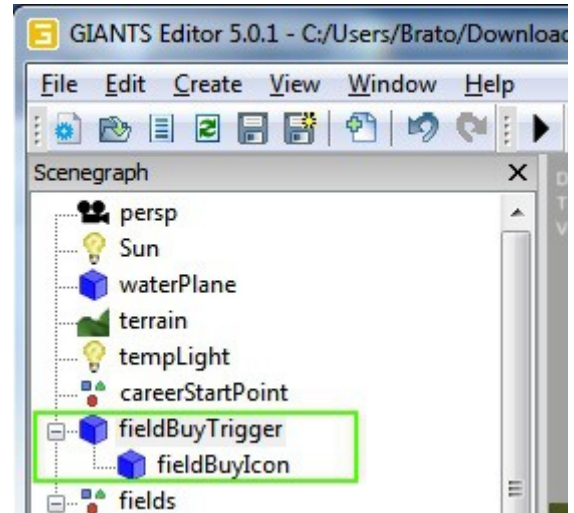
wenn ihr das getan habt erscheint diese im *Scenegraph* als neue Group (siehe abb.3.2)

und fügt diese wie oben beschrieben „Field01“ ein, dies sieht dann so wie auf Abb.3.1 aus

(Abb.3.1)



(Abb.3.2)

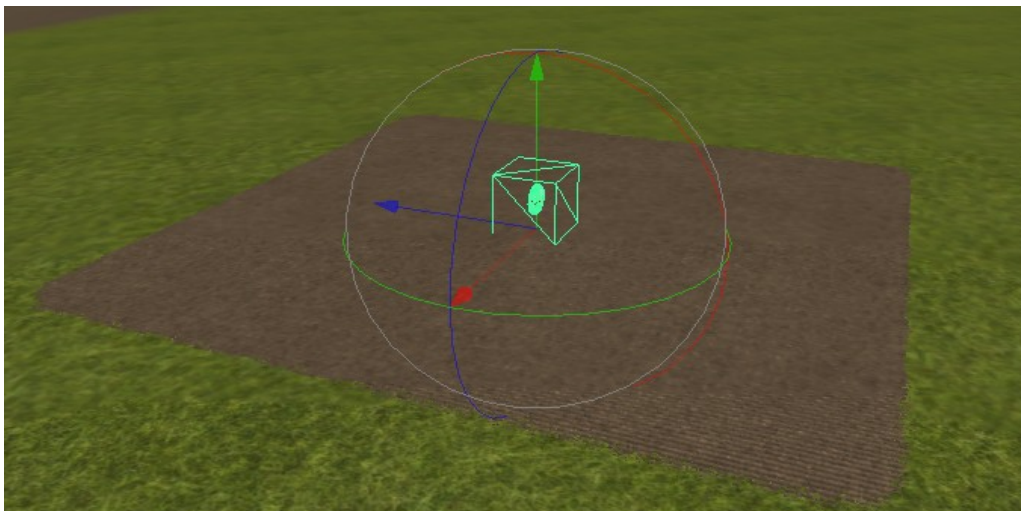


So nun haben wir Erstmals die Gruppen erstellt und es geht jetzt mit den Koordinaten und das eigentliche Feld los.

4.Schritt:

Felder erstellen/ und Definieren.

Jetzt geht ihr in der 3D-Ansicht zu euren Feld was ihr gezeichnet habt. Markiert die Gruppe „*field01*“ drückt die Tastenkombination „*Strg+B*“ und klickst mit *LMB* in die Mitte deines Feldes nun erscheint der Kaufbutton, dessen Trigger und das Koordinatenkreuz an dieser Stelle wie auf Abb.4.1.



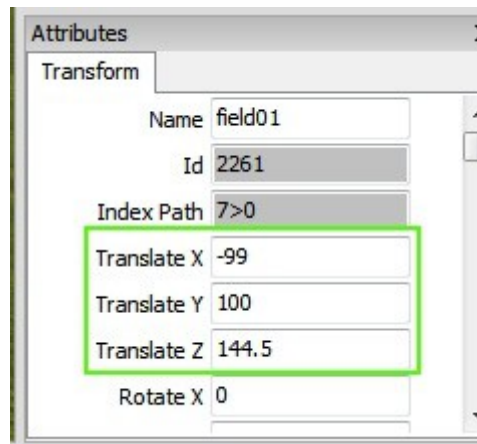
(Abb.4.1)

Koordinatenkreuz Erklärung und dessen Werte bei Attributes(Abb.4.2):

Blauer Feil = bei Attributes „Translate Z“ Windrichtung Ost/West

Grüner Feil = bei Attributes „Translate Y“ Höhe Hoch/Runter

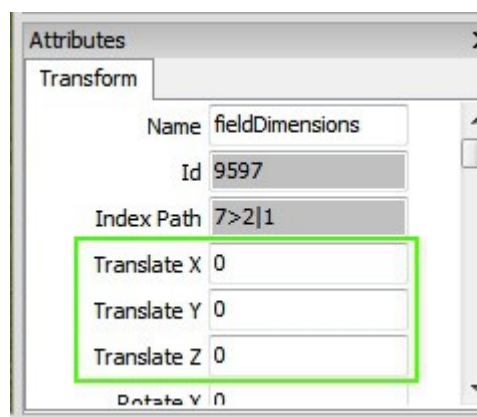
Roter Feil = bei Attributes „Translate X“ Windrichtung Nord/Süd



(Abb.4.2)

das sind alle wichtigen Attributes die wir in diesen Abschnitt benötigen.

Ausrichtung von „Field01“ dies ist dann der Bezugspunkt und allen untergeordneten Punkten. Allen untergeordneten kontrollieren wir erst mal ob über null ist bei den Translate X,Y und Z wie auf Abb.4.3.



(Abb.4.3)

Wenn dies getan ist markieren wir wieder „Field01“

und schieben Koordkreuz mit Hilfe des Blauen Feiles an den rechten Rand des Feldes und löschen die Kommastelle hinter dem Wert bei Translate Z so dass wir eine ganze Zahl bekommen. Jetzt bewegen wir das Kreuz mit dem Roten Feil an den unteren Rand des Feldes und machen es gleich mit dem X-Wert wie zuvor mit dem Z-Wert.

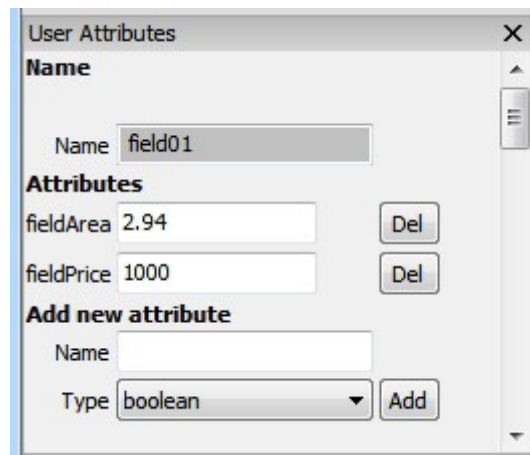
Jetzt markieren wir „corner01_1“ als Messhilfe um die Größe des Feldes heraus zu bekommen. Wir schieben das Kreuz mit dem roten Feil an den oberen Rand des Feldes und notieren uns den X-Wert. Kommastelle könnt ihr wieder weglassen das macht's einfacher.

Jetzt schieben wir den blauen Feil zum linken Rand und notieren uns den Z-Wert.

Jetzt markieren wir wieder Field01 in rechner den halben X-Wert und Z-Wert den wir uns gerade notiert haben auf den jeweiligen X- oder Z-Wert von Field01 hinzu oder ab so dass Field01 genau in der Mitte des Feldes steht.

Nun markieren wir „corner01_1“ und setzen ihn in die obere rechte Ecke des Feldes. Jetzt markieren wir „corner01_2“ und setzen ihn mit Hilfe des Blauen Feiles an die Ecke links oben.

„corner01_3“ schieben wir an die linke untere Ecke des Feldes und nehmen den $Translate\ X*Z/10000 = ha$ und schreiben diesen bei der TransformGroup „Field01“ unter „UserAttributes“ in fieldArea hinein und bestätigen Enter nur noch einen Preis bei „fieldPrice“ angeben, das sieht dann so in etwa aus(Abb.4.4)



The image shows a 'User Attributes' dialog box with the following fields and controls:

- Name:** A text field containing 'field01'.
- Attributes:** A section containing two rows of attributes:
 - fieldArea:** A text field containing '2.94' with a 'Del' button to its right.
 - fieldPrice:** A text field containing '1000' with a 'Del' button to its right.
- Add new attribute:** A section with an empty 'Name' text field, a 'Type' dropdown menu currently set to 'boolean', and an 'Add' button.

(Abb.4.4)

Jetzt nur noch Speichern und Fertig

- i Copyright liegt bei Brato, dies Dokument darf nicht ohne meine Genehmigung auf jeglicher Art vervielfältigt, noch geändert und zum Download angeboten werden. Alle Rechte bleiben mir vorbehalten.