

**Modding-Tutorial,**  
**Thema: Farbwahl,**  
**Stand: 09.04.2021**

## **Farbwahl der Hauptfarbe hinzufügen**

Giants Editor:

- Öffne den Traktor im Giants Editor
- Gehe auf den Reiter „Windows“ und klicke auf „Material Editing“
- Öffne die TG\* deines Traktors und gehe auf die „name\_vis
- Öffne das Custom Shader Fenster bei „Material Editing“: Es werden einige colorMats angezeigt
- Ändere irgendeine Zahl bei einem colorMat, damit du herausfindest, mit welchem du die Hauptfarbe veränderst (Achtung: Den Traktor nicht speichern!!!)
- Merke dir **außerdem** das Material (im Material Editing Mode zu sehen) der name\_vis.

In der xml des Traktors:

- Gehe in die xml des Traktors und füge über dem Anfang der i3d Mappings die folgenden Zeilen ein:

```
<baseMaterialConfigurations price="1500" useDefaultColors="true"
defaultColorIndex="0">
  <material name="fendt900_mat" shaderParameter="colorMat1"/>
</baseMaterialConfigurations>
```

### **Bedeutungen:**

price=Preis für die Konfiguration der Farbe

useDefaultColors=true, wenn Standardfarben des LS19 genutzt werden sollen und false wenn nicht

material name=Name des Materials (hast du dir im GE angeguckt)

shaderParameter= colorMat, welche vorher von dir ausgewählt wurde

defaultColorIndex= Index der Standardfarbe (Hilfsmittel dazu im Ordner)

\*TG=Transform Group im Scenegraph (zum öffnen auf „Window“ und dann „Scenegraph“ klicken)

(Natürlich musst du die Zeilen an deinen Traktor anpassen)

**von Kruemel Modding**