

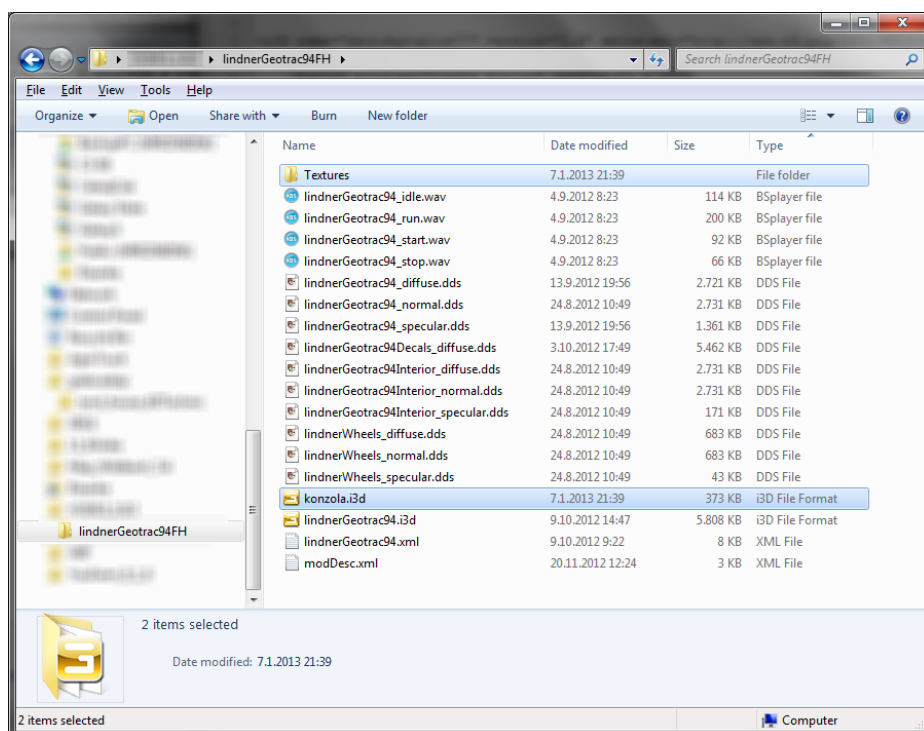
Navodilo za montažo konzole

Za primer bom izbral Lindner Geotrac 94, originalno vozilo vendar pretvorjeno v mod.

OPOZORILO!

ČE KARKOLI SPREMINJAŠ PRI ORIGINALNIH VOZILIH NAJPREJ NAREDITE KOPIJO. SPREMINJANJE ORIGINALNIH VOZIL IN OPREME LAHKO VPLIVA NA NEDELOVANJE VEČIGRALSKÉ IGRE (MULTIPLAYER). TO DELAŠ NA LASTNO ODGOVORNOST, ZA MOREBITNE NEVŠEČNOSTI NISEM ODGOVOREN!

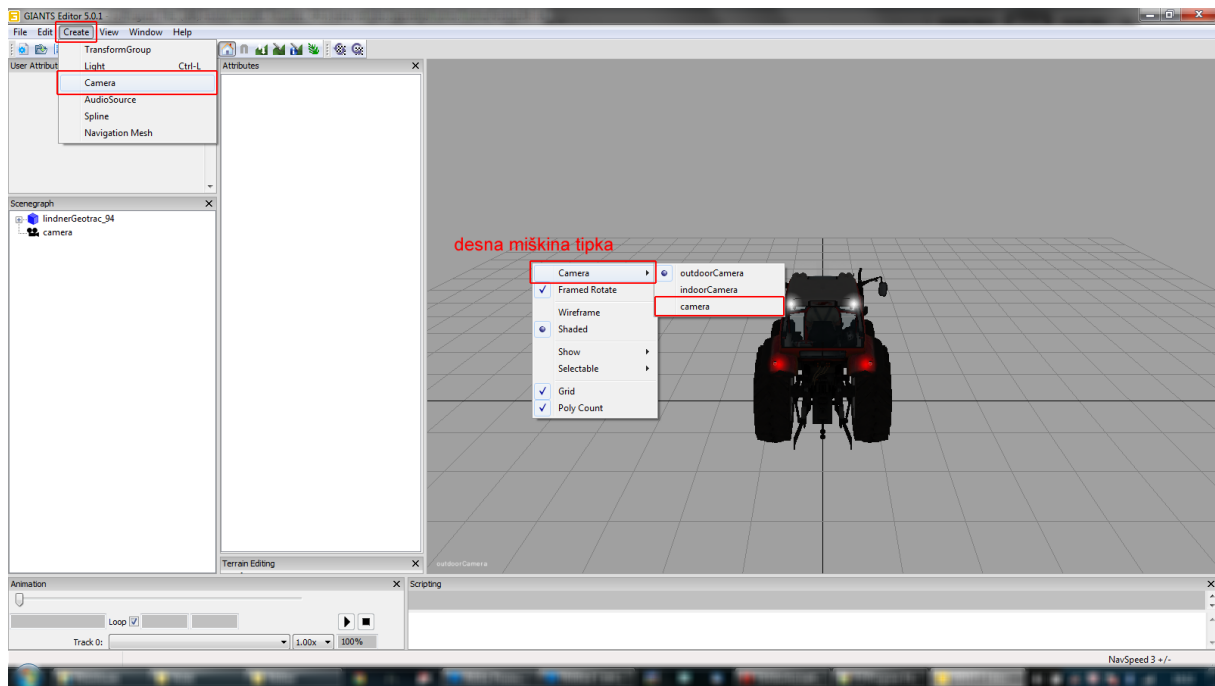
- 1) Preneseno arhivsko datoteko Konzola.zip razširiš (odpakiraš) in vsebino kopiraš v direktorij, kjer se nahaja mod kateremu hočeš dodati čelni nakladalec.



2) Nato odpreš vozilo v GE (Giants Editor).

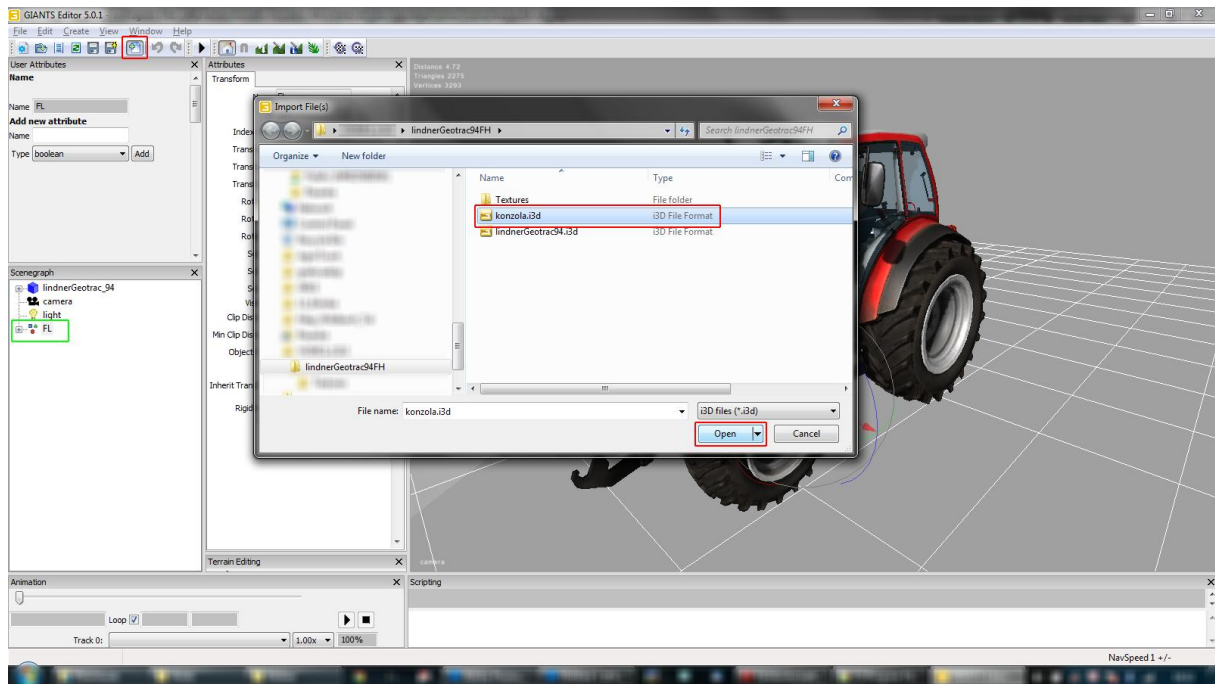
Vendar pozor! Vedno preden začneš karkoli delati na modu ustvari novo kamero in jo izberi, saj drugače obračaš zunanjo kamero kar lahko pusti neprijetne posledice v igri!

Create → Camera → desna miškina tipka na ekranu → Camera → camera



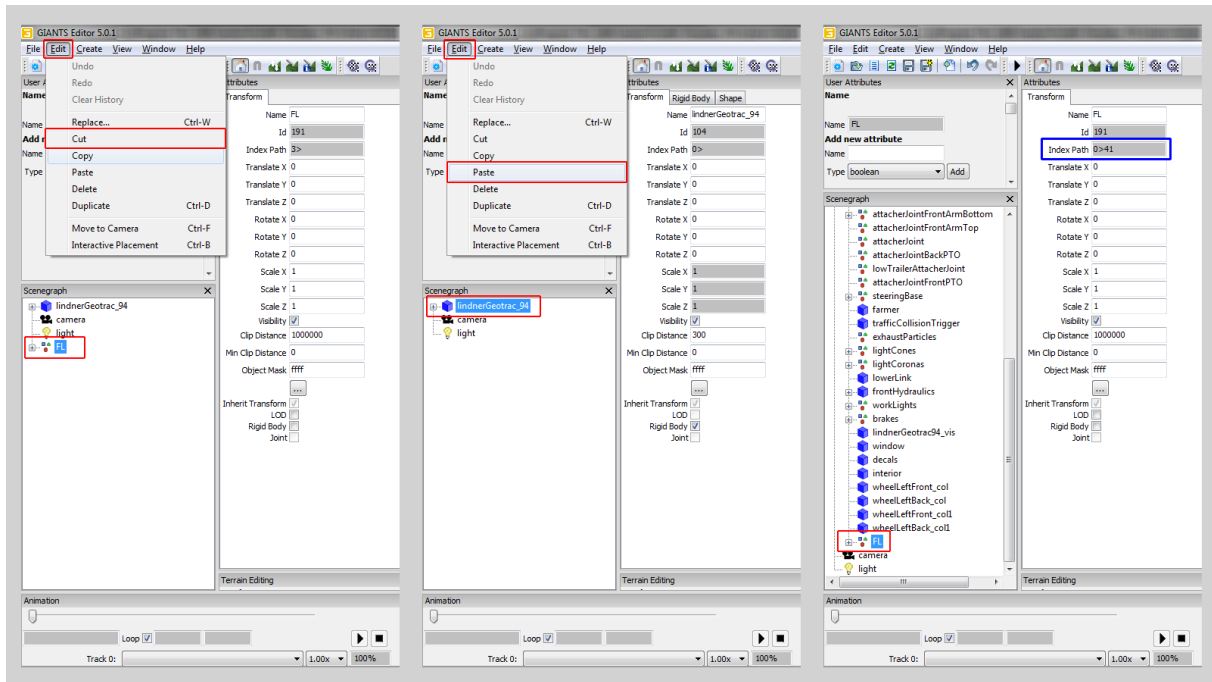
3) Naslednji korak je da uvoziš model konzole v trenutni stroj.

File → Import ... → izbereš konzola.i3d → Open



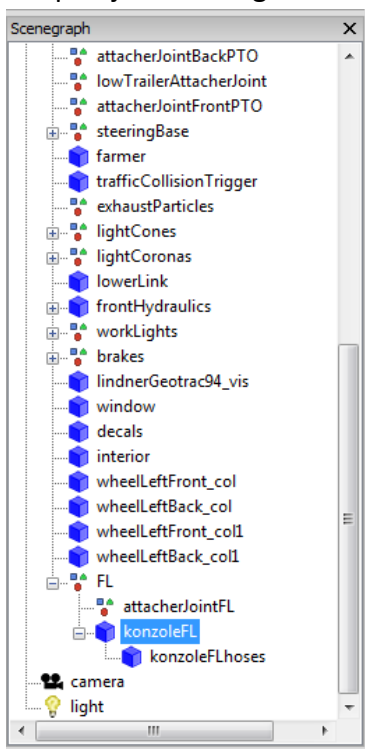
4) Označiš grupo FL in jo kopiraš v grupo stroja.

klik na FL --> Edit --> Cut --> klik na stroj (traktor) --> Edit --> Paste



5) Konzolo je potrebno samo še postaviti na pravo lokacijo glede na pozicijo stroja.

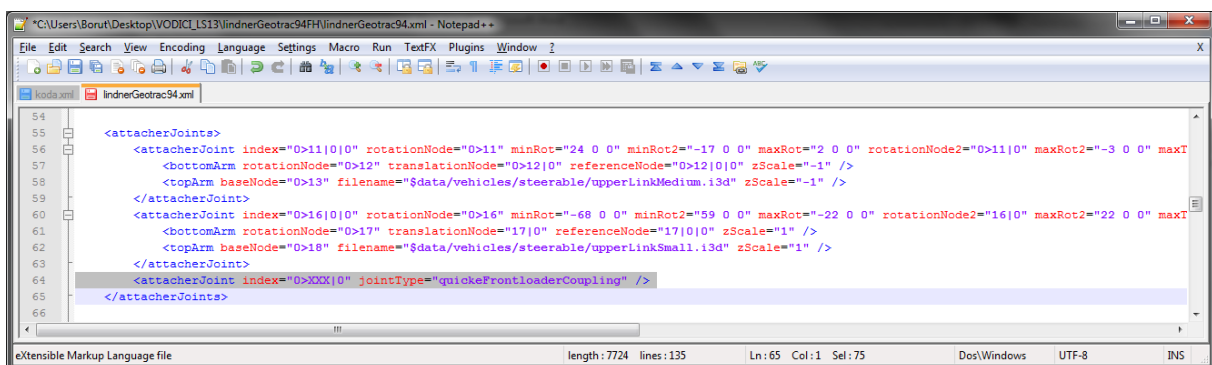
Raztegovanje (skaliranje) ni priporočljivo, saj je velikost konzole prirejena glede čelnega nakladalca. Če že skaliraš, potem izberi grupo >konzoleFL<. V nobenem primeru ne smeš skalirati grupe >FL<, ker s tem skaliraš tudi priklon in posledično ne boš mogel v igri priključiti čelnega nakladača na konzolo.



Ne pozabi shraniti. To je zaenkrat vse kar je v GE treba narediti. Na sliki zgoraj pod točko 4. sem z modrim okvirjem še označil kje se nahajajo številke indeksov, katere boš potreboval v naslednjih korakih.

6) Sedaj odpreš priloženo datoteko koda.xml in .xml datoteko stroja, najbolje v [Notepad++](#) (v mojem primeru je to lindnerGeotrac94.xml). Kopiraj prvo vrstico katera opisuje kje se nahaja priklop na modelu in jo prilepi:

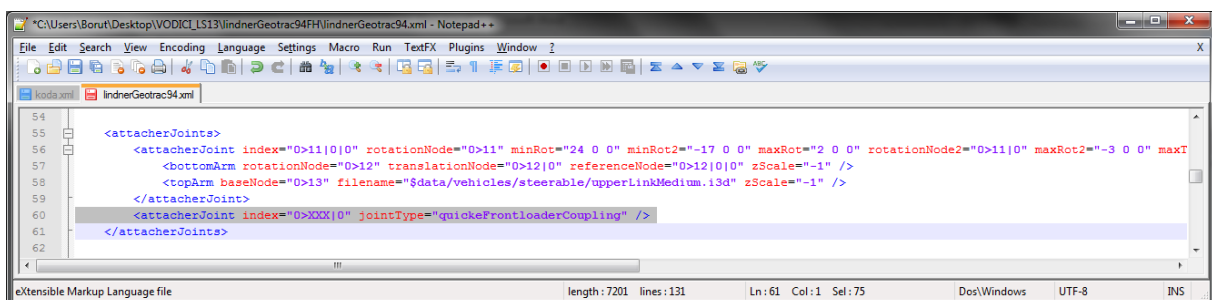
a) če ima stroj že vgrajeno prednjo hidravliko potem jo vstaviš takole



```
54
55 <attacherJoints>
56 <attacherJoint index="0>11|0|0" rotationNode="0>11" minRot="-24 0 0" minRot2="-17 0 0" maxRot="2 0 0" rotationNode2="0>11|0" maxRot2="-3 0 0" maxI
57 <bottomArm rotationNode="0>12" translationNode="0>12|0" referenceNode="0>12|0|0" zScale="-1" />
58 <topArm baseNode="0>13" filename="$data/vehicles/steerable/upperLinkMedium.i3d" zScale="-1" />
59 </attacherJoint>
60 <attacherJoint index="0>16|0|0" rotationNode="0>16" minRot="-68 0 0" minRot2="59 0 0" maxRot="-22 0 0" rotationNode2="16|0" maxRot2="22 0 0" maxI
61 <bottomArm rotationNode="0>17" translationNode="17|0" referenceNode="17|0|0" zScale="1" />
62 <topArm baseNode="0>18" filename="$data/vehicles/steerable/upperLinkSmall.i3d" zScale="1" />
63 </attacherJoint>
64 <attacherJoint index="0>XXX|0" jointType="quickeFrontloaderCoupling" />
65 </attacherJoints>
66
```

in zamenjaš XXX s številko indexa, katero prepíšeš iz GE (kje se nahaja lahko pogledaš v 4. točki). Vpišeš samo številko, ki je tukaj napisana z rdečo 0>**41**|0. V nobenem primeru pa ne vpisovat te številke, saj se ta števila spreminjajo glede na pozicijo.

b) če stroj nima prednje hidravlike pa jo vstaviš takole

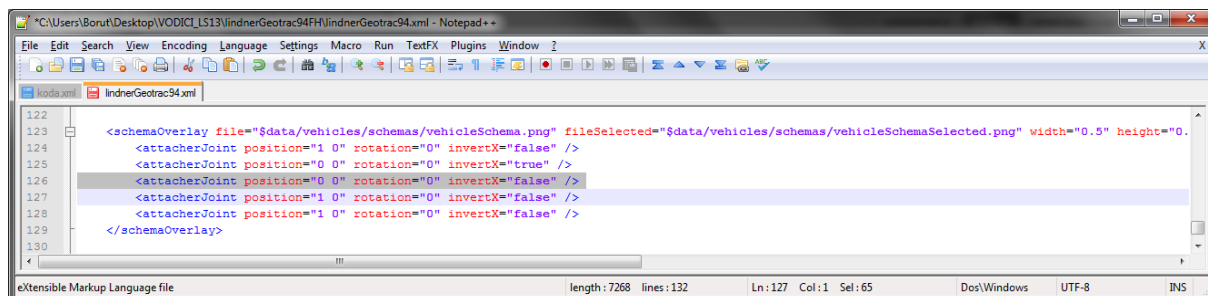


```
54
55 <attacherJoints>
56 <attacherJoint index="0>11|0|0" rotationNode="0>11" minRot="-24 0 0" minRot2="-17 0 0" maxRot="2 0 0" rotationNode2="0>11|0" maxRot2="-3 0 0" maxI
57 <bottomArm rotationNode="0>12" translationNode="0>12|0" referenceNode="0>12|0|0" zScale="-1" />
58 <topArm baseNode="0>13" filename="$data/vehicles/steerable/upperLinkMedium.i3d" zScale="-1" />
59 </attacherJoint>
60 <attacherJoint index="0>XXX|0" jointType="quickeFrontloaderCoupling" />
61 </attacherJoints>
62
```

in zamenjaš XXX s številko indexa, katero prepíšeš iz GE (kje se nahaja lahko pogledaš v 4. točki). Vpišeš samo številko, ki je tukaj napisana z rdečo 0>**41**|0. V nobenem primeru pa ne vpisovat te številke, saj se ta števila spreminjajo glede na pozicijo.

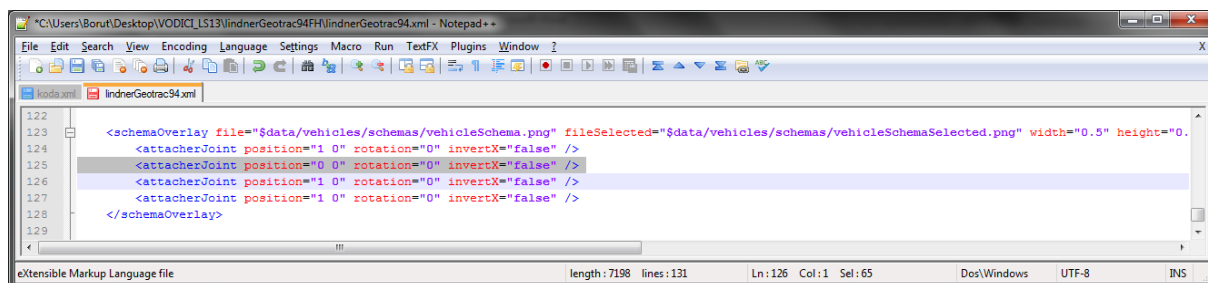
7) Potrebno je samo še vstaviti drugo vrstico, ki je odgovorna za ikono čelnega nakladača v igri. Spet je isto kot prej, kopiraš vrstico v datoteki koda.xml in jo prilepiš:

a) če ima stroj že vgrajeno prednjo hidravliko potem jo vstaviš takole,



```
122 <schemaOverlay file="$data/vehicles/schemas/vehicleSchema.png" fileSelected="$data/vehicles/schemas/vehicleSchemaSelected.png" width="0.5" height="0.5">
123
124 <attacherJoint position="1 0" rotation="0" invertX="false" />
125 <attacherJoint position="0 0" rotation="0" invertX="true" />
126 <attacherJoint position="0 0" rotation="0" invertX="false" />
127 <attacherJoint position="1 0" rotation="0" invertX="false" />
128 <attacherJoint position="1 0" rotation="0" invertX="false" />
129 </schemaOverlay>
```

b) če stroj nima prednje hidravlike pa jo vstaviš takole



```
122 <schemaOverlay file="$data/vehicles/schemas/vehicleSchema.png" fileSelected="$data/vehicles/schemas/vehicleSchemaSelected.png" width="0.5" height="0.5">
123
124 <attacherJoint position="1 0" rotation="0" invertX="false" />
125 <attacherJoint position="0 0" rotation="0" invertX="false" />
126 <attacherJoint position="1 0" rotation="0" invertX="false" />
127 <attacherJoint position="1 0" rotation="0" invertX="false" />
128 </schemaOverlay>
```

Končano. Vse kar moraš storiti je da shraniš svoje delo, arhiviraš (zazipaš) stroj v .zip datoteko in prestaviš v mapo >mods<. Če si storil vse pravilno potem boš kmalu lahko prevažal stvari s čelnik nakladačem.

Veliko užitko ob igranju želim!

Cebuljček



Konzola in navodilo sta avtorsko delo in jih lahko uporabljaš za lastne potrebe. Konzolo in navodilo je prepovedano nalagati na druge serverje, razen na brezplačne. Brez mojega dovoljenja se ne sme nalagati na druge serverje.