

AdditionalCams Giants Editor Tool by LSFM - Bone2510

Tool zum einfacheren Einbau von Kameras in Modfahrzeuge.

Author FS22	Bone2510
Date:	21.11.2023
Version:	1.0

History

- v1.0@21.11.2023 initial implementation in FS22

Aktivieren des Skripts im Giants Editor

Das Skript **exportCameras(additionalCams) - Production Use.lua** aus dem sdk-Verzeichnis im AdditionalCams Mod einfach in den Ordner

C:/Users/DeinUserName/AppData/Local/GIANTS_Editor_VERSION_64-bit/scripts kopieren. Beim nächsten Start des GE's ist das Skript dann unter Skripte > exportCameras(additionalCams) - Production Use zu finden

Einbau in Modfahrzeuge:

Bedenkt bitte vorab, dass pro Fahrzeug bzw. pro Gespann eine **maximale Kameraanzahl von 8 Kameras** definiert ist. Baut also nicht zu viele Kameras ein, damit noch Luft für etwaige Anbaugeräte, etc. ist.

- Modfahrzeug entpacken (7zip, WinRAR etc., **Backup erstellen zur Sicherheit**)
- Fahrzeug i3d mit dem Giants Editor öffnen

Verwendung des Giants Editor Skripts

Funktionale Kamera einbauen

- Neue Kamera erstellen
- Kamera an die gewünschte Position verschieben. Bei beweglichen Teilen in das jeweilige Teil verschieben, da sich sonst die Kamera nicht mitbewegt.
- Rotation, Translation und FOV der Kamera einstellen, ggfs Testen über Ansicht > Kamera > *Erstellte Kamera*

Optische Kamera einbauen

- Gewünschtes Kamera-Asset aus dem FarmingSimulator2022/data/sharedassets/cameraXY.i3d importieren
WICHTIG: Benenne das Asset auf keinen Fall um, da das Skript sonst fehlerhaft arbeitet und ein falsches oder gar kein Asset einbaut
- Kamera-Asset an die gewünschte Position verschieben. Bei beweglichen Teilen in das jeweilige Teil verschieben, da sich sonst das Kamera-Asset nicht mitbewegt.
- Rotation, ggfs. auch Rotation des inneren Teils, Translation und FOV des Kamera-Assets einstellen, ggfs Testen.

Skript zum generieren des XML-Eintrags verwenden

- Kameras und Assets (optische Kameras) im Giants Editor auswählen (STRG+Linksklick auf die einzelnen Objekte)
- Unter Skripte > exportCameras(additionalCams) - Production Use ausführen
- Im neu geöffneten Fenster die Fahrzeug-XML auswählen. **Nicht** die modDesc.xml, sondern z.B. die 7R.xml (abhängig vom Mod und Schlepper)
- Jetzt nur noch den XML-Eintrag, der in der Giants Editor Konsole ausgegeben wird kopieren
- Eintrag in der Fahrzeug-XML irgendwo zwischen den **<vehicle>** und **</vehicle>** Tag in der XML-Datei kopieren. (Achte darauf, dass er nur innerhalb des <vehicle> Tags ist und nicht versehentlich in einem anderen Tag wie <wheels> oder <baseMaterialConfigurations> eingetragen wird!)

Zum Schluss

- Zum Schluss könnt ihr eure i3d **ohne abspeichern** schließen und nochmal die XML kontrollieren.
- Jetzt könnt ihr den Mod im Singleplayer testen (kein ZIPen nötig. Macht das Testen einfacher 😊)
- Wenn der Mod fehlerfrei Läuft kann der Mod wieder gepackt werden.

Hilfe und Support

Solltet ihr Probleme haben und selber nicht mehr weiterkommen könnt ihr gerne in unserem [Forum](#) oder auf unserem [Discord](#) vorbeischaun. Dort wird euch bestimmt geholfen 😊