
 *
 * Bullenstall by Mario (DTP) *
 * Visit Us: www.der-ls-treffpunkt.de *

Schritt 1:

Den entpackten Ordner kopiert Ihr in eure Map

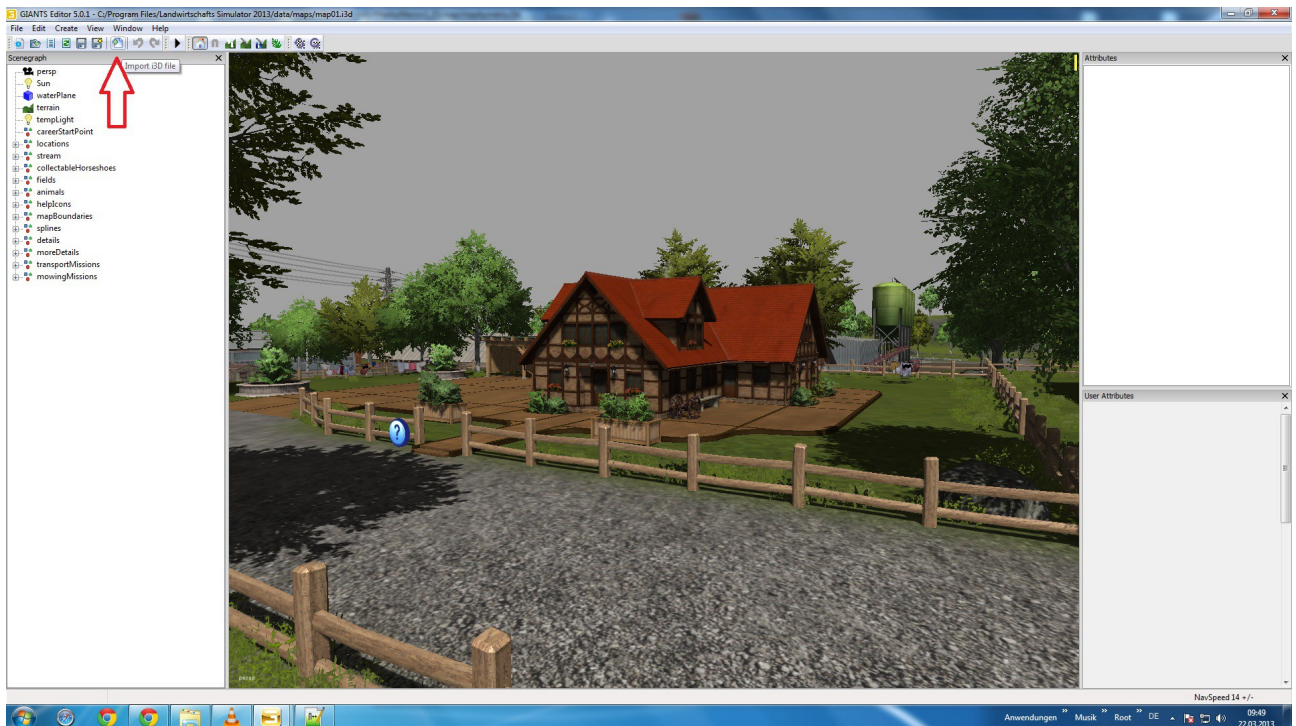
MAPNAME\map\models

Schritt 2:

Öffnet nun eure Map mit dem GiantsEditor und navigiert zu den eben kopierten Ordner "Bullenstall"

Importiert nun die „bullenstall.i3D“

Bild 1

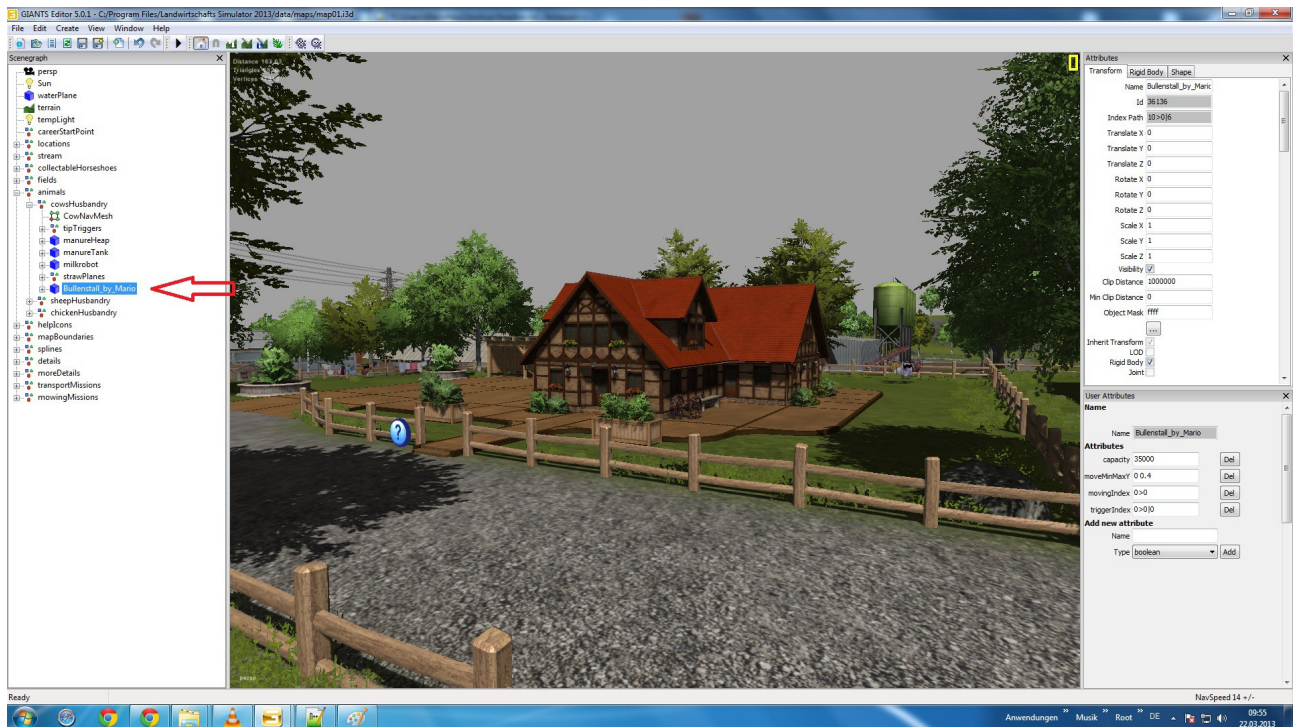


Schritt3:

Makiert die Transformgroup „Bullenstall_by_Mario“ und drückt die Tastenkombination STRG+X

Navigiert nun in die Transformgroup „animals“ und selectiert „cowsHusbandry“ (makieren) drückt dann die Tastenkombination STRG+V. Der Bullenstall wurde nun in die Transformgroup „cowsHusbandry“ eingefügt.

Habt Ihr das alles so weit richtig sieht das dann so aus wie auf dem Bild 2



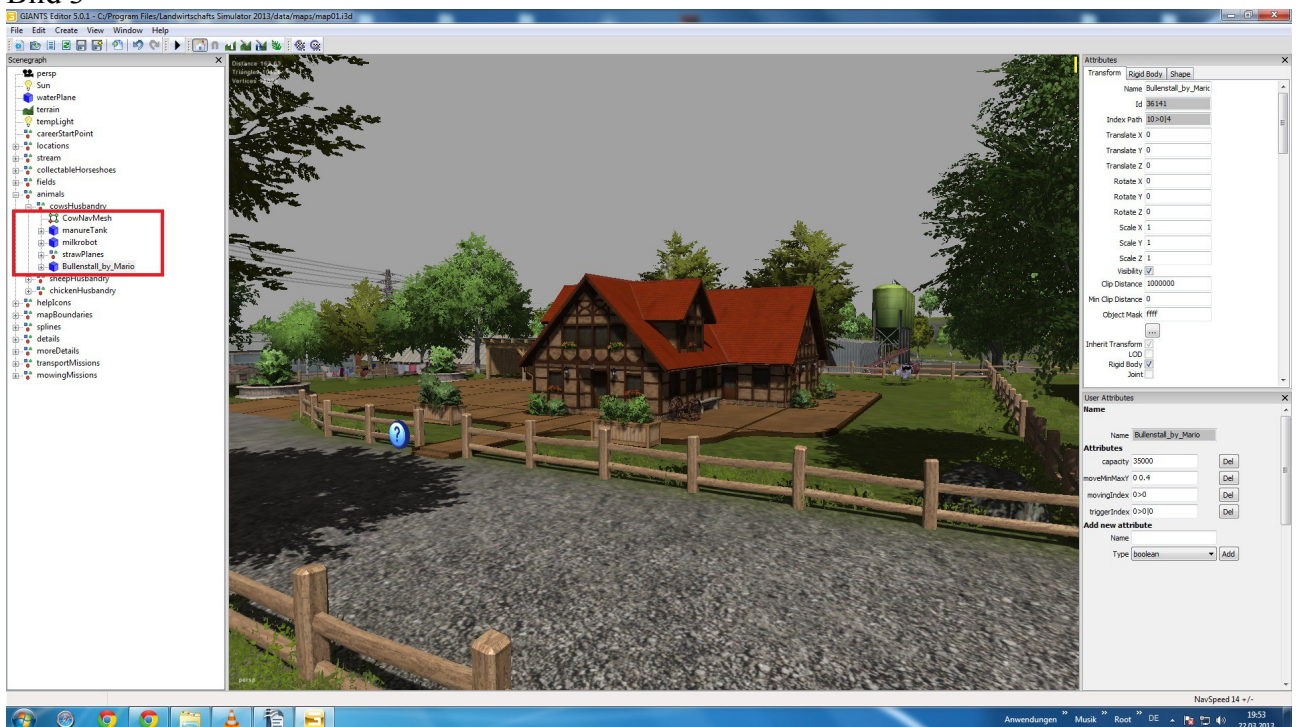
Schritt 4:

Löscht nun folgende Transformgroup's aus dem Bereich „cowsHusbandry“

- tipTriggers
- manureHeap

habt ihr das, sieht es dann so aus wie auf Bild 3

Bild 3



Schritt: 5

Selectiert nun die Transformgroup „cowsHusbandry" (makieren) und ändert folgende Werte im Fenster „User Attributes" wie folgt;

Bild 5

User Attributes		
Name: cowsHusbandry		
Attributes		
liquidManureTriggerIndex	1	Del
manureHeapIndex	4	Del
milkRobotDoorYRotDelta	120	Del
milkRobotEndDoorLeft	2 2	Del
milkRobotEndDoorRight	2 3	Del
milkRobotEndIndex	2 6	Del
milkRobotStartDoorLeft	2 0	Del
milkRobotStartDoorRight	2 1	Del
milkRobotStartIndex	2 5	Del
navMeshIndex	0	Del
onCreate	AnimalHusbandry.oi	Del
placementRaycastDistance	2	Del
produceMilk	<input checked="" type="checkbox"/>	Del
strawPlaneIndex	3	Del
strawPlaneMinMaxY	154.54 154.8	Del
tipTriggersIndex	4 5	Del
typeName	cow	Del
useCowFeeding	<input checked="" type="checkbox"/>	Del
xmlFile	\$dataS/character/c	Del
Add new attribute		
Name		
Type	boolean	Add

**Achtet genau auf die Werte die Ihr eintragt.
Bestätigt alle eingaben mit Enter.**

Nun könnt Ihr den Stall an einer von euch bestimmten Stelle platzieren.

Speichert die Map ab und packt diese wieder zu einer .zip Datei

Fragen zum einfügen bitte nur im Forum auf www.der-ls-treffpunkt.de

© by Mario