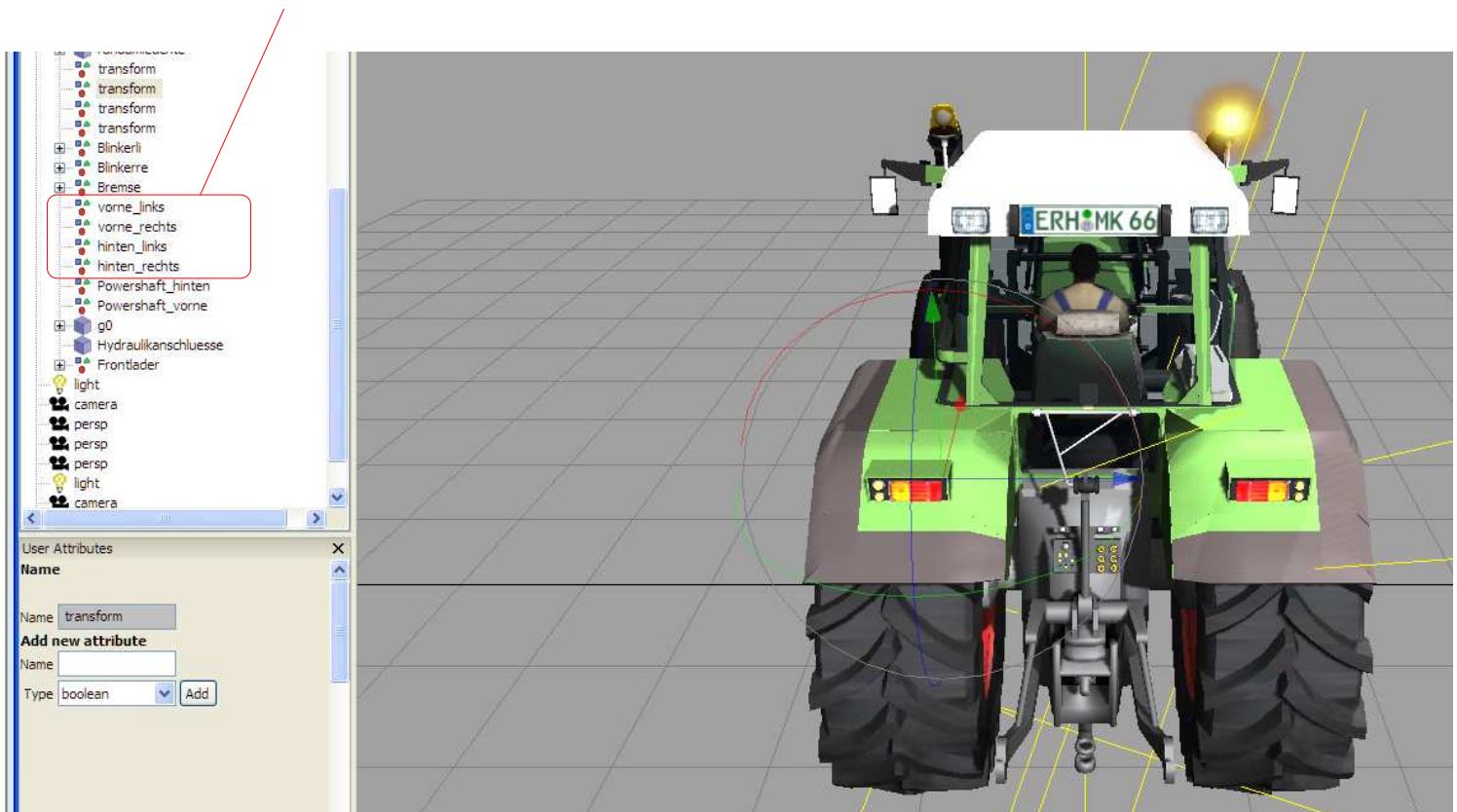


## Anleitung Umbau auf Dreckspuren

1 Ihr entpackt eueren Mode

öffnet euer i3d datei und erstellt euch 4 Transform Group



2 Positioniert die Transform Group an den Rädern

3 öffnet euere Fahrzeug xml  
und tragt folgendes ein

```
<!-- DirtWheels -->
<DirtWheels>
<DirtWheel index="49" dirtFileDry="textures/Spur/dirtDry.i3d" dirtFileRain="textures/Spur/dirtRain.i3d" isActive="true" distance="0.1" file="Sdata/vehicles/particleSystems/fieldWorkParticleSystem.i3d"/>
<DirtWheel index="50" dirtFileDry="textures/Spur/dirtDry.i3d" dirtFileRain="textures/Spur/dirtRain.i3d" isActive="true" distance="0.1" file="Sdata/vehicles/particleSystems/fieldWorkParticleSystem.i3d"/>
<DirtWheel index="51" dirtFileDry="textures/Spur/dirtDry.i3d" dirtFileRain="textures/Spur/dirtRain.i3d" isActive="true" distance="0.1" file="Sdata/vehicles/particleSystems/fieldWorkParticleSystem.i3d"/>
<DirtWheel index="52" dirtFileDry="textures/Spur/dirtDry.i3d" dirtFileRain="textures/Spur/dirtRain.i3d" isActive="true" distance="0.1" file="Sdata/vehicles/particleSystems/fieldWorkParticleSystem.i3d"/>
</DirtWheels>
<!-- DirtWheels -->
```

4 die Indexe ersetzt ihr durch euere

5 Kopiert jetzt die dirtyDry.i3d in euer mode Verzeichniss

Verzeichniss zb. textures/Spur/ dirtyDry.i3d

solltet ihr ein anderes Verzeichniss nehmen müsst ihr das in der xml anpassen.

6 öffnet die mode.xml  
fügt dann folgendes ein

```
<specializations>
```

```
<specialization name="WheelDirtSpecialization" className="WheelDirtSpecialization"
fileName="Scripts/WheelDirtSpecialization.lua" />
```

```
</specializations>
```

```
<vehicleTypes>
```

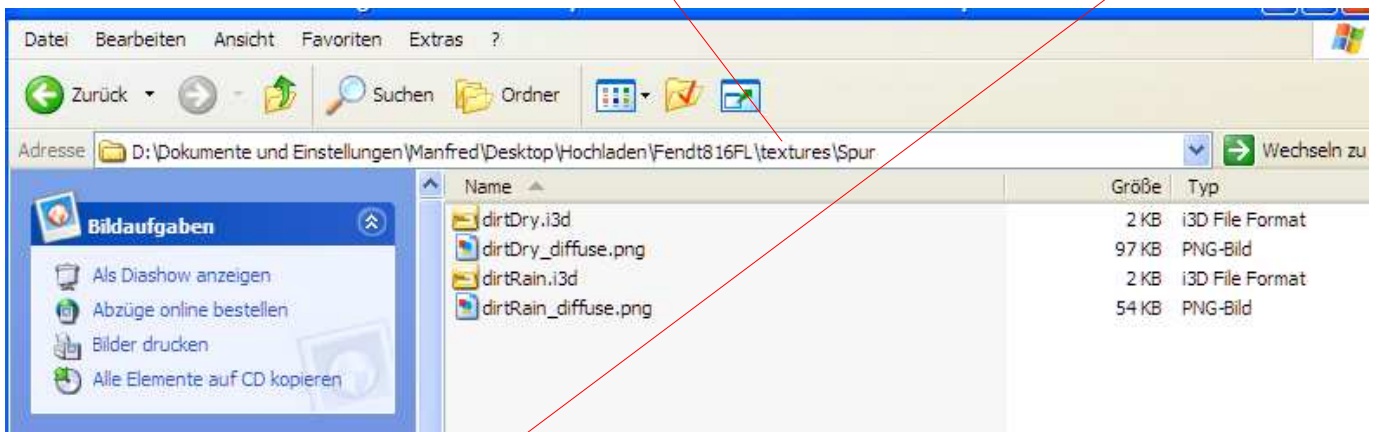
```
<specialization name="WheelDirtSpecialization" />
```

```
</type>
```

```
</vehicleTypes>
```

7 Fügt die WheelDirtySpecilaziation.lua noch ein und passt den Pfad an

8 Erstellt einen Ordner und kopiert folgende Dateien hinein. Achtet darauf das es der selbe Pfad wie in der xml datei ist



```
<!-- DirtWheels -->
```

```
<DirtWheels>
```

```
<DirtWheel index="49" dirtFileDry="textures/Spur/dirtDry.i3d" dirtFileRain="textures/Spur/dirtRain.i3d" isActive="true" distance="0.1" file="$data/vehicles/particleSystems/fieldWorkParticleSystem.i3d"/>
```

```
<DirtWheel index="50" dirtFileDry="textures/Spur/dirtDry.i3d" dirtFileRain="textures/Spur/dirtRain.i3d" isActive="true" distance="0.1" file="$data/vehicles/particleSystems/fieldWorkParticleSystem.i3d"/>
```

```
<DirtWheel index="51" dirtFileDry="textures/Spur/dirtDry.i3d" dirtFileRain="textures/Spur/dirtRain.i3d" isActive="true" distance="0.1" file="$data/vehicles/particleSystems/fieldWorkParticleSystem.i3d"/>
```

```
<DirtWheel index="52" dirtFileDry="textures/Spur/dirtDry.i3d" dirtFileRain="textures/Spur/dirtRain.i3d" isActive="true" distance="0.1" file="$data/vehicles/particleSystems/fieldWorkParticleSystem.i3d"/>
```

```
</DirtWheels>
```

```
<!-- DirtWheels -->
```

So dann müsste alles geklappt haben.

Packt euern Mode wieder in eine zip datei fertig

xerion8300