Farbe der Spraydose ändern

In dieses Tutorial zeige ich euch wie ich die Farbe der Spraydose ändern könnt.

Ihr benötigt:

- Editor (oder ein anderes Schriftprogramm)
- Paint

1.) Öffnet die Datei "effects.fxp" mit dem Editor, welche ihr unter folgendem Pfad findet:

C:\Programme\Rockstar Games\Grand Theft Auto San Andreas\models

2.) Sucht mit Hilfe der Suchfunktion nach "spraycan.fxs".

Datei Bearbeiten Format Ansich				
TIME: 0.500 VAL: 32.000 FX_KEYFLOAT_DATA:	Suchen	Suchen ?		
VAL: 16.000	Suchen nach spraucan be		Weitersuchen	
LODSTART: 30.000 LODEND: 100.000 OMITTEXTURES: 0 TXDNAME: NOTXDSET	Groß-/Kleinschreibung	Suchrichtung Nach oben	Abbrechen	
FX_SYSTEM_DATA: 109		Containenter .	-J.	
LENGTH: 5.000				
LENGTH: 5.000 LOOPINTERVALMIN: 0.000 PLAYMODE: 2 CULLDIS: 15.000 BOUNDINGSPHERE: 0.000 (NUM_PRIMS: 1 FX_PRIM_EMITTER_DATA:	0.600 0.000 1.300			-
LENGTH: 5.000 LCOPINTERVALMIN: 0.000 LENGTH: 0.000 PLAYMODE: 2 CULLDIST: 15.000 BOUNDINGSPHERE: 0.000 (NUM_PRIMS: 1 FX_PRIM_EMITTER_DATA: FX_PRIM_BASE_DATA: NAME: ParticleEmitter MATRIX: 1.000 0.000 0.0 TEXTURE: SMOLL TEXTURE: NULL TEXTURE: NULL ALPHAON: 1 SRCBLENDID: 1 DSTBLENDID: 1	0.600 0.000 1.300 000 0.000 1.000 0.000 0.	000 0.000 1.00	0 0.000 0.000 0.000	

3.) Nun müsst ihr nach "RED" suchen und dort folgende Zeilen finden:

FX_KEYFLOAT_DATA: TIME: 0.000 VAL: 17.000

률 effects.fxp - Editor	
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?	
TIME: 0.000 VAL: 0.000 FX_KEYFLOAT_DATA: TIME: 1.000 VAL: 0.000	<u>م</u>
FX_INFO_COLOUR_DATA: TIMEMODEPRT: 1 FX_INTERP_DATA: LOOPED: 0 NUM_KEYS: 2 FX_KEYFLOAT_DATA: TIME: 0.000 VAL: 17.000 FX_KEYFLOAT_DATA: TIME: 1.000 VAL: 0.000 GREEN:	
<pre>FX_INTERP_DATA: LOOPED: 0 NUM_KEYS: 2 FX_KEYFLOAT_DATA: TIME: 0.000 VAL: 73.000 VAL: 73.000 VAL: 73.000 BLUE: FX_KEYFLOAT_DATA: LOOPED: 0 NUM_KEYS: 2 FX_KEYFLOAT_DATA: TIME: 0.000</pre>	C8
VAL: 21.000 FX_KEYFLOAT_DATA: TIME: 1.000 VAL: 0.000 ALPHA: FX_INTERP_DATA: LOOPED: 0 NUM_KEYS: 2	

Erklärung:

TIME: Ist zum ändern der Farbe unwichtig und wird deshalb vernachlässigt. VAL: Steht für den Wert der Farbe. Die Zahlen vor dem Punkt, bei uns 17, sind für uns Wichtig. Dort kann eine einstellige, zweistellige oder dreistellige Zahl stehen die Ihr ganz leicht mit Hilfe von Paint bestimmen könnt.

Dort müsst ihr auf "Farben" und dann "Palette bearbeiten…" drücken. Nun öffnet sich das Fenster "Farben bearbeiten".

Und dort könnt ihr die Farbe die ihr gerne hättet auswählen und den Wert der bei "Rot" steht gegen die 17 austauschen.

🦉 Unbenannt - Paint		
Datei Bearbeiten Ansicht Bild Farben	?	
Palett	e bearbeiten	
1 8	Farben bearbeiten	? 🛛
	Grundlarberx	Farbt.: 0 Sätt: 240 Basis Hell: 120 Farben hinzufügen
Erstellt eine neue Farbe.		

4.) Nun müsst ihr nur noch die Werte bei "GREEN" und "BLUE" gegen die bei "Grün" und "Blau" austauschen.

🕞 effects.fxp - Editor	
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?	
TIME: 0.000 VAL: 0.000 FX_KEYFLOAT_DATA: TIME: 1.000 VAL: 0.000	•
FX_INF0_COLOUR_DATA: TIMEMODEPRT: 1 RED: FX_INTERP_DATA: LOOPED: 0 NUM_KEYS: 2 FX_KEYFLOAT_DATA: TIME: 0.000 YAL: 17.000 FX_KEYFLOAT_DATA: TIME: 1.000 YAL: 0.000 GREENE FX_INTERP_DATA: LOOPED: 0	
NUM KEYS: 2 FX KEYFLOAT_DATA: TIME: 0.000 VAL: 73.000 FX_EYFLOAT_DATA: TIME: 1.000 BLUE: FX_INTERP_DATA: LOOPED: 0 NUM KEYS: 2 FX_KEYFLOAT_DATA: TIME: 1.000 VAL: 0.000 ALPHA: FX_INTERP_DATA:	C28
LOOPED: 0 NUM_KEYS: 2	× 10

5.) Jetzt müsst ihr das Spiel nur noch starten und den Anblick genießen.

