

Gmod Tool-Methoden Guide

Inhaltsverzeichnis

- [1 Constraint-Spawning Tools](#)
- [2 Construction Tools](#)
- [3 Posing Tools](#)
- [4 Visual Tools \(Render\)](#)

Hier findest du eine Beschreibung der grundlegenden Anwendungen der Tools und Beispiel Tool-Methode in Garrys Mod.

Hier findest du eine Beschreibung der grundlegenden Anwendungen der Tools und Beispiel Tool-Methode in Garrys Mod.

Es gibt vier Tool-Methoden:

- Constrains
- Construction
- Poser
- Render

1 Constraint-Spawning Tools

Axis (Achse) Ermöglicht eine achsiale Drehung von zwei Teilen zueinander.

Ball Socket (Kugelgelenk) Erstellt ein Kugelgelenk zwischen zwei Punkten in der momentanen Entfernung beider Teile.

Adv. Ball Socket (Erweitertes Kugelgelenk) Erstellt ein erweitertes konfigurierbares Kugelgelenk.

Elastic (Gummi) Erstellt ein dehnbares Seil, welches versucht, sich mit einer bestimmten Stärke in die Ausgangsstellung zu ziehen.

Hydraulic (Hydraulik) Erstellt eine hydraulische Verbindung, welche sich auf Knopfdruck um eine bestimmte Größe ausdehnt und zusammenzieht.

Keep Upright (Obenbleiben) Verhindert, dass ein Objekt zur Seite kippt.

Motor (Motor) Das Selbe wie Axis, aber es ermöglicht, die drehenden Props wie ein Motor über das Numpad zu steuern.

Muscle (Muskel) Zu vergleichen mit "Hydraulik", wobei Muscle sich fortlaufend ausdehnt und zusammenzieht.

Nail (Nagel) Vernagelt zwei Objekte wie ein richtiger Nagel.

Pulley (Flaschenzug) Erstellt einen Flaschenzug zwischen zwei Objekten. Als erstes auf ein Objekt 1 klicken, dann auf einen Punkt, einen anderen Punkt, und dann auf das Objekt Nummer 2.

Rope (Seil) Erstellt ein physikalisches Seil.

Slider (Schiene) Schweißt 2 Teile so zusammen, dass sie sich nur noch auf der Achse auf und ab bewegen können, die du mit dem Slider-Tool markiert hast.

Weld (Schweißung) Verschweißt zwei Objekte auf irgendeine Distanz. Sie werden sich verhalten, als wären sie aus einem Stück.

Easy Weld (Einfache Schweißung) Dasselbe wie Weld, jedoch werden hier wie beim Easy Ball Socket Tool die beiden Objekte direkt aneinander geschoben, und es ist möglich, das Objekt noch zu drehen.

Winch (Seilzug)Erstellt einen Flaschenzug mit einem Objekt.Auf zwei vorher ausgewählten Tasten lässt sich das Seil verlängern bzw. verkürzen.

2 Construction Tools

Balloons (Ballons)Erstellt einen Ballon mit benutzerdefinierter Stärke und Seillänge

Buttons (Knöpfe)Erstellt einen Knopf, der Aktionen auf einer ausgewählten Taste aktiviert. Gilt auch für andere Leute, die eure Knöpfe drücken

Duplicator (Vervielfacher)Kann Objekte kopieren und einfügen.

Dynamite (Dynamit)Erstellt eine Dynamitstange, die man mit einer beliebigen Stärke und nach beliebiger Verzögerungszeit explodieren lassen kann.

Hover-Ball (Schwebebälle)Hover Balls lassen Objekte schweben.Sie können sich nur auf- und abwärts bewegen, wobei diese Aktionen auf beliebige Tasten auf dem Numpad gelegt werden können.

Ignite (Verbrennen)Setzt Objekte in Brand.

Lamps (Lampe)Erstellt eine Lampe mit dynamischem Licht.

Light (Licht)Erstellt eine einstellbare Lichtkugel.

Emitter (Emitter)Dieses Objekt stellt einen platzierbaren Effekt, wie z.B. Funken, dar.

Magnetize (Magnetisieren)Ein magnetisiertes Objekt zieht andere Objekte wie ein Magnet an.

No Collide (Keine Kollision)Die Kollision zwischen zwei Objekten wird aufgehoben.

Physical Properties (Physikalische Eigenschaften)Verändert physikalische Eigenschaften des Objekts.

Remover (Entferner)Entfernt Objekte aus dem Spiel

Thruster (Schubdüse)Erstellt ein Triebwerk das zum Beispiel für Fahrzeuge verwendet werden kann.

Turret (Geschütz)Erstellt ein Geschütz mit variabler Schussstärke, Streuung, Schussrate etc.

Wheel (Rad)Erstellt ein frei drehbares Rad.

3 Posing Tools

Eye Poser (Augen Positionierer)Mit dem Eye Poser kann man einer gewählten Ragdoll sagen, in welche Richtung die Augen zeigen sollen.

Face Poser (Gesichts Positionierer)Damit kann man den Gesichtsausdruck einer gewählten Ragdoll ändern.

Finger Poser (Finger Positionierer)Ermöglicht die Finger von einem Ragdoll zu bewegen.

Statue (Skulptur)Hiermit kann man einen Ragdoll erstarren lassen.

Inflator (Aufpumper)Aufpumpen oder "die Luft rauslassen" bei einem Ragdoll ist mit dem Inflator möglich.

4 Visual Tools (Render)

Colour (Farbe)Mit Colour kann die Farbe und Transparenz eines Objekts modifiziert werden.Mit der rechten Maustaste kann dies wieder rückgängig gemacht werden.

Paint (Malen)Zeichnet verschiedene Decals auf Objekte oder Wände, wie Blut, Farbflecke oder Einschüsse.

<p>Material (Materialien) Ermöglicht einem Objekt eine neue Textur zu vergeben.</p> <p>Cameras (Kamera) Ermöglicht das platzieren einer Kamera.</p>	<p>RT Camera (RT Kamera) Plaziert die RT Camera. Das Bild dieser Kamera kann in einem kleinen Fenster angezeigt werden oder z.B. mit dem Materials-Tools als Textur verwendet werden.</p> <p>Trails (Spuren) Erstellt Spuren hinter einem Objekt, wenn es sich bewegt.</p>
---	--