<<Überwachungskamera>>

<<Tutorial>>

Dies ist die Überwachungskamera für eure Map. Wie ihr sie richtig einbaut, erfahrt ihr in diesem Tutorial:

1. Den Ordner „Überwachungskamera“ in eueren Maps-Ordner einfügen
2. Euere map01.i3d öffnen und die Überwachungskamera importieren
3. Baut die Kamera an irrgendeine Stelle, die später von euch überwacht werden soll
4. Nun verschiebt ihr den coinTelescopeTrigger an die Stelle, wo ihr die Überwachungskamera aufrufen wollt, sprich wenn ihr an die Stelle hinlauft, aktiviert sich die Kamera und ihr seht was auf euerer Map vor sich geht :D
5. Nun macht ihr Rechtsklick im GE-Fenster, sprich auf euere Map, dann müsste folgende Auswahl kommen:

-Camera

-Framed Rotate

-Wireframe

-…

Ihr geht auf Camera und wählt die scopeCameraWest Camera aus.

1. Jetzt steuert ihr die Kamera an die Stelle, die überwacht werden soll.
2. Abspeichern, vertig