



Beacon Set 01

converted an modified models from Euro Truck Simulator 2

MXND **MODEL**

POWERED BY **MAXIIIONED**

Beacon Set 01

converted and modified models from Euro Truck Simulator 2

Übersicht der Ordner und Dateien:

- MXND
 - beacon_bar_01_c.dds
 - beacon_bar_02_c.dds
 - default_cube.dds
 - MXND_Corona_Orange.dds
 - strobe_01_c.dds
- shader
 - emissiveLightsShader.xml
- BAR.i3d
- BAR.i3d.shapes
- BAR_2.i3d
- BAR_2.i3d.shapes
- strobe.i3d
- strobe.i3d.shapes

Lights:

Bei jedem Modell befindet sich eine Transformgroup namens **lights** diese beinhaltet alle Coronas zu der jeweiligen Leuchte. Diese müssen dann in der XML des Fahrzeuges eingefügt werden. Wie das geht erfährst du [>>hier<<](#)

Credits:

Modell/ Texturen – SCS Software
Konvertierung – OcciRS
Coronas – OcciRS