

```
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2
3 <CVehicleModelInfoVarGlobal>
4
5 <Kits>...</Kits>这部分是改装件数据，本文是Light灯光数据讲解，会另外写关于改装数据的详解。
6
7 <Lights> 灯光数据的开始
8
9 <Item>一组灯光ID的开始
10
11 <id value="666" />灯光ID(对应的carvariations.meta中的 lightSettings)
12
13 转向灯
14 <indicator>
15 <intensity value="0.375000" />光晕亮度
16 <falloffMax value="2.500000" />最大的光衰减
17 <falloffExponent value="8.000000" />衰减指数
18 <innerConeAngle value="20.000000" /> 角度1 详见文章末尾配图图示
19 <outerConeAngle value="50.000000" />角度2 详见文章末尾配图图示
20 <emmissiveBoost value="false" /> 亮度增强 false表示关闭，ture等于开启。
21 <color value="0xFFFF7300" />光晕颜色哈希值0x00000000等于白光(具体颜色点击此处 参见对照表)
22 </indicator>
23
24 后转向灯光晕
25 <rearIndicatorCorona>
26 <size value="0.000000" />光晕大小
27 <size_far value="0.000000" /> 远距离看时的光晕大小
28 <intensity value="0.000000" />光晕亮度
29 <intensity_far value="0.000000" />远距离看时的光晕亮度
30 <color value="0x00000000" /> 光晕颜色哈希值
31 <numCoronas value="1" /> 光晕的数量
32 <distBetweenCoronas value="128" />上一条中光点与光点的间距
33 <distBetweenCoronas_far value="255" />远距离看时的光点间距
34 <xRotation value="0.000000" /> 光点X轴旋转角度
35 <yRotation value="0.000000" /> 光点Y轴旋转角度
```

36 <zRotation value="0.000000" />光点Z轴旋转角度  
37 <zBias value="0.250000" />光点Z轴偏移量 这四条数据的作用是控制光点阵列排布的  
38 <pullCoronaIn value="false" /> 这个暂时还不知道是什么, 对应的是 value="true", 想深入研究的可以改成true看看效果。  
39 </rearIndicatorCorona>

40

41

侧边的转向灯

42

&lt;frontIndicatorCorona&gt;...&lt;/frontIndicatorCorona&gt;(就是在车轮周围的车体上的那种)

43

44

刹车灯

45

&lt;tailLight&gt;...&lt;/tailLight&gt;

46

47

刹车灯光晕

48

&lt;tailLightCorona&gt;...&lt;/tailLightCorona&gt;

49

50

后侧中间的刹车灯

51

&lt;tailLightMiddleCorona&gt;...&lt;/tailLightMiddleCorona&gt;(玻璃下面正中间的那一小块)

52

53

大灯

54

&lt;headLight&gt;

55

大灯多了下面这两个参数

56

&lt;textureName&gt;VehicleLight\_car\_standardmodern&lt;/textureName&gt; 材质类型

57

绝大多数为 VehicleLight\_car\_standardmodern 近代车的标准

58

&lt;mirrorTexture value="false" /&gt; 质地反射 关闭

59

&lt;/headLight&gt;

60

61

大灯光晕

62

&lt;headLightCorona&gt;...&lt;/headLightCorona&gt;

63

64

倒车灯

65

&lt;reversingLight&gt;...&lt;/reversingLight&gt;

66

67

倒车灯光晕

68

&lt;reversingLightCorona&gt;...&lt;/reversingLightCorona&gt;

69

70

灯光名称 (这一句实际可以省略不写, 作用仅为容易区分这个灯光ID对应的是哪辆车而已, 一般默认模型名)

71 <name>mustang</name>

72

73 </Item> 一组灯光ID的结束

74

75 <Item>...</Item>多组灯光数据，按照上面结构格式编写。

76

77 </Lights> 灯光数据的结束

78

79 </CVehicleModelInfoVarGlobal>

80

81